2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

애니메이션스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

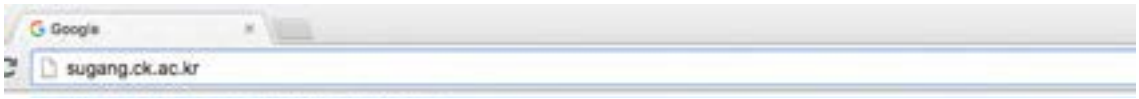
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

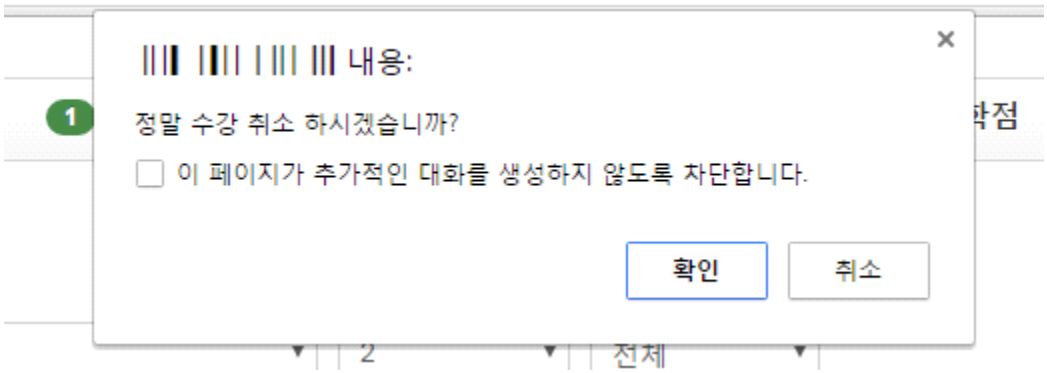
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

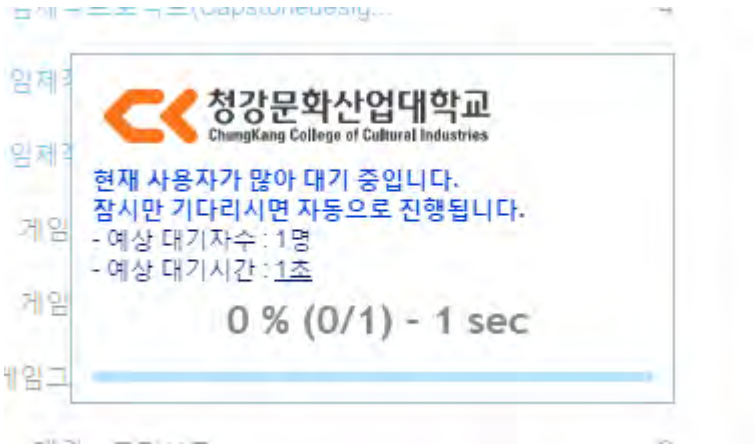
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

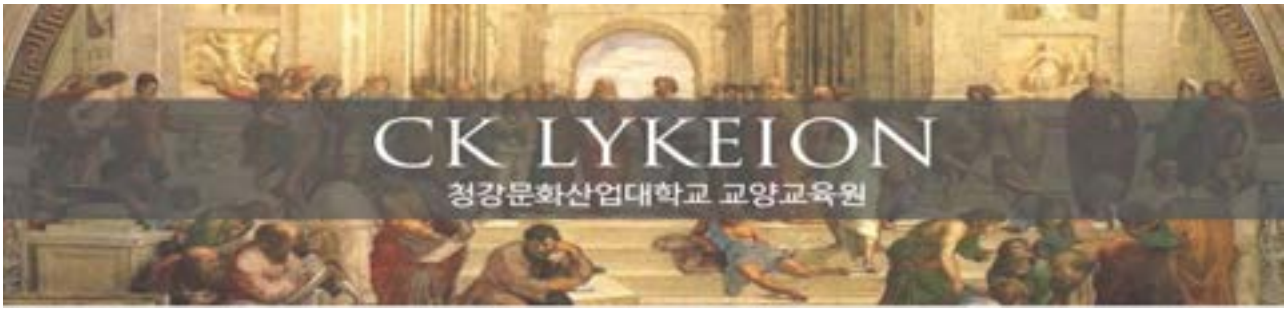
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

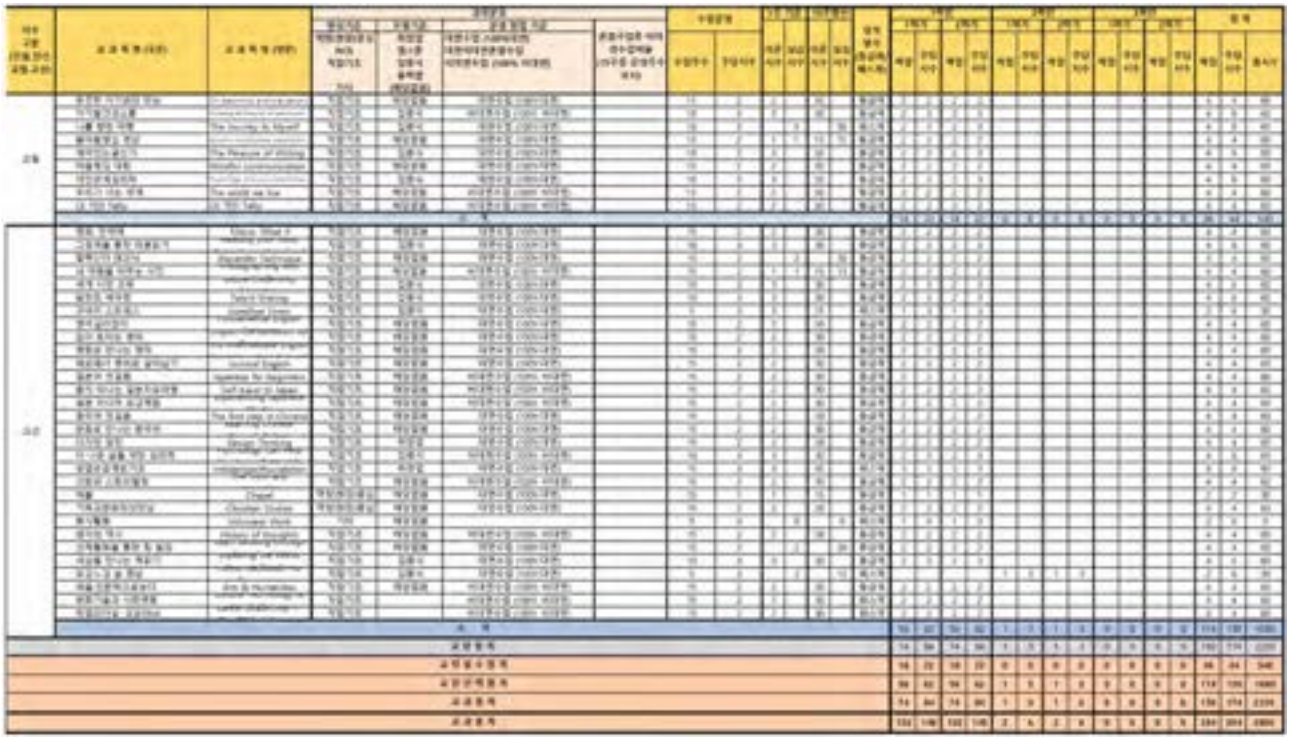
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

애니메이션스쿨

애니메이션스쿨 소개

콘텐츠 가치를 창출하는 창의적 글로벌 애니메이션 교육

애니메이션스쿨의 비전은 콘텐츠 가치를 창출하는 창의적 글로벌 애니메이션 교육을 하는 것입니다.

애니메이션스쿨의 교육목표

1. 내가 즐거워하는 애니메이션 콘텐츠를 창작하는 인재를 양성한다. (Creating unique Content)
2. 의사소통을 통해 협력을 이끌어가는 인재를 양성한다. (Cooperation / communication)
3. 비판적 사고를 통해 발전적 혁신을 이루어내는 인재를 양성한다. (Critical thinking/Useful innovation)
4. 실패를 딛고 도전하는 자신감을 갖춘 인재를 양성한다. (Challenge/Facing hardship)
5. 주변의 정보를 활용하여 새로운 것을 만들어 내는 창의적 인재를 양성한다. (Utilize Reference/flexibility)

나의 쓰임을 발견하고 강점을 개발하는 특별한 교육!

창작 프로젝트 중심의 교육과정 운영

애니메이션스쿨에서는 아트/모션그래픽/연출/애니메이션/3D이미지/3D캐릭터/VFX의 특화된 교육과정과 함께 매 학년 프로젝트수업을 통해 애니메이션 등 작품을 제작하고 온-오프라인 발표, 공개하여 창작역량을 배양합니다.

국내 최고, 최대 전문분야 교수진

전임, 초빙 22명, 겸임, 외래 29명, 총 51명의 분야별 현장경험이 풍부한 국내 최대의 교수진의 참여로 애니메이션 교육의 질을 책임집니다.

국내 최대 애니메이션 스튜디오 CCRC(ChungKang Creative Research Center) 운영

230명 규모 국내 최대의 애니메이션제작 스튜디오를 갖추고 있으며, 개인/팀별 작업공간을 통하여 창작욕을 발산할 수 있는 환경을 제공합니다.

전일제 몰입교육

정규수업 외에 창작 프로젝트 제작을 위해 1일 8시간 1년 1920시간 스튜디오 및 실습실 개방 및 자기주도 학습 프로그램을 운영합니다.

글로벌 네크워킹 교육사업

블루스카이. 디즈니, 드림웍스 ,소니 등 해외 메이저 스튜디오 현업 전문가의 15주 단위 실시간 온라인 튜터링을 실시하고 있으며 프랑스 수핀포콤, 덴마크 TAW 등 해외 유수 애니메이션 교육기관과 교류를 통하여 선발학생에 대한 교환학생프로그램 운영하고 있습니다.

랩타임 튜터링
방과 후 랩 실을 운영하여 선배 튜터들이 재학생을 대상으로 1:1 직무분야 학습지도를 통해 학업진도 및 과제수행을 돕습니다.

국내외 전문가 초청 특강 및 멘토링
국내외 유명 아티스트와 전문가를 초청하여 특강 및 멘토링 교육을 실시합니다.

전공역량 크리틱 및 평가회
매학기 학생 개인의 전공역량을 점검받고 1:1 또는 그룹별 전공교수의 피드백을 반영하여 전공실력을 향상시키고 학생 학업관리를 하는 교육프로그램입니다.

ANIMA / CK Animation Spectrum
스쿨의 대표적인 행사로 매학기 교육과정 결과물을 상영회를 통해 발표, 공유하고 우수작을 시상하는 기말과제전과 졸업작품 교내외 상영회입니다.

애니메이션 전문 제작시설 구축
3D애니메이션 제작을 위한 렌더팜, 후반제작을 위한 사운드랩(녹음실)을 운영, 작품의 제작효율성과 애니메이션의 질을 높여줍니다.

학생창작지원프로그램
학생 우수 창작/창업프로젝트의 제작 및 후반제작지원을 실시하며 전체 학생들에게는 사운드 라이브러리를 제공합니다.

취업 멘토링 & 캠퍼스 리쿠르팅
애니메이션 관련업체 및 전문가, 졸업동문과 협력 네트워킹 통한 취업특강 및 멘토링, 업체견학, 현장실습, 면접서류 및 포트폴리오 클리닉, 캠퍼스 리쿠르팅을 단계별로 실시하는 취업 지원 프로그램을 운영합니다.

애니메이션 전문배급사를 통한 학생작품 배급
애니메이션 전문 배급사를 통하여 국내외 유수 영화제, 방송사 등에 학생들의 작품을 배급하고 있으며, 특히 애니메이션에서 운영하는 유튜브채널을 통하여 수익을 창출, 배급하고 있습니다.

애니메이션스쿨(전공)의 교과목 도출

. 애니메이션스쿨 전공과목

연번	교과목명	이수구분	개설시기(학년-학기)	시수	학점	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수준
1	전공역량크리틱Ⅰ	전공필수	1-1	1	1	프로젝트역량	통합적사고역량	B
2	전공역량크리틱Ⅱ	전공필수	1-2	1	1	프로젝트역량	통합적사고역량	B
3	전공역량크리틱Ⅲ	전공필수	2-1	1	1	프로젝트역량	통합적사고역량	A
4	전공역량크리틱Ⅳ	전공필수	2-2	1	1	프로젝트역량	통합적사고역량	A
5	애니메이션의원리	전공필수	1-1	3	3	애니메이션역량	2D캐릭터애니메션역량	B
6	비주얼스토리텔링	전공필수	1-1	3	3	연출역량	스토리보드역량	B
			1-2				레이아웃역량	B
7	애니메이션워크숍	전공필수	1-1	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	B
			1-2				기획역량	B
							프러덕션관리역량	B
8	취업창업애니메이션 프로젝트Ⅰ	전공필수	2-2	6	6	프로젝트역량	통합적사고역량	A
							기획역량	A
							프러덕션관리역량	A
						연출역량	스토리창작역량	S
9	취업창업애니메이션 프로젝트Ⅱ	전공필수	3-1	6	6	프로젝트역량	통합적사고역량	S
							기획역량	S
							프러덕션관리역량	S
						연출역량	스토리창작역량	S
10	미술사로보는인문학	전공선택	1-1	3	3	연출역량	영상분석역량	B
			1-2					
11	필름의이해	전공선택	1-1	3	3	연출역량	영상분석역량	B
			1-2					
12	인체조소-전신	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽역량	입체조형역량	A
			1-2					
13	페인팅테크닉	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	B
			1-2				기초디자인역량	A
14	컨셉디자인	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	A
			1-2					
15	인체드로잉	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	B
			1-2					
16	컬러스토리텔링	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	A
			1-2					

17	촬영과편집	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	촬영역량	S
			1-2			연출역량	영상편집역량	A
18	캐릭터디벨롭먼트	전공선택	1-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	캐릭터디자인역량	B
			1-2			연출역량	캐릭터창작역량	S
							스토리창작역량	A
19	2D애니메이션 I	전공선택	1-1	3	3	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	B
			1-2					
20	3D애니메이션 I	전공선택	1-1	3	3	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션 역량	B
			1-2					
21	3D그래픽기초	전공선택	1-1	3	3	3D캐릭터역량	3D그래픽기초역량	S
			1-2					
22	레이아웃	전공선택	1-2	3	3	연출역량	레이아웃역량	S
			2-1					
23	3D하드서페이스모델링	전공선택	1-2	3	3	3D캐릭터역량	3D하드서페이스모델링역량	S
			2-1					
24	3D캐릭터모델링 I	전공선택	1-2	3	3	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	B
			2-1					
25	3D리깅 I	전공선택	1-2	3	3	애니메이션역량	리깅역량	A
			2-1					
26	에프터이펙트	전공선택	1-2	3	3	아트&모션그래픽 역량	모션그래픽역량	A
			2-1					
27	캐릭터디자인	전공선택	1-2	3	3	아트&모션그래픽 역량	캐릭터디자인역량	A
			2-1					
28	3D라이팅 I	전공선택	1-2	3	3	3D이미지역량	3D라이팅역량	A
			2-1					
29	3D텍스쳐맵핑	전공선택	1-2	3	3	3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트역량	B
			2-1				3D라이팅역량	B
30	자기주도프로젝트 I	전공선택	2-1	6	6	프로젝트역량	통합적사고역량	A
							기획역량	A
							프러덕션관리역량	A
31	콘텐츠산업과애니메이션	전공선택	2-1	3	3	프로젝트역량	기획역량	A
			2-2					
32	모션그래픽	전공선택	2-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	모션그래픽역량	S
			2-2			프로젝트역량	기획역량	A
33	캐릭터스컬팅	전공선택	2-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	입체조형역량	S
			2-2					
34	애니메이션드로잉	전공선택	2-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	드로잉역량	A
			2-2					
35	에디팅	전공선택	2-1	3	3	연출역량	사운드제작역량	B
			2-2				영상편집역량	S
36	애니메이션사운드	전공선택	2-1	3	3	연출역량	사운드제작역량	S

			2-2					
37	기획과스토리피칭	전공선택	2-1	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	A
			2-2				기획역량	A
						연출역량	스토리창작역량	S
38	2D애니메이션 Ⅱ	전공선택	2-1	6	6	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	A
			2-2					
39	3D애니메이션 Ⅱ	전공선택	2-1	6	6	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션 역량	A
			2-2					
40	디지털애니메이션제작기법	전공선택	2-1	3	3	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	A
			2-2				디지털2D애니메이션 역량	A
41	3D시네마토그래피	전공선택	2-1	3	3	3D이미지역량	3DCG장면설계역량	S
			2-2			연출역량	스토리보드역량	A
42	3D캐릭터모델링 Ⅱ	전공선택	2-1	3	3	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	A
			2-2					
43	CFX	전공선택	2-1	3	3	3D캐릭터역량	3D캐릭터시뮬레이션 역량	S
			2-2					
44	3D합성	전공선택	2-1	3	3	VFX역량	VFX후반제작역량	A
			2-2					
45	매치무브	전공선택	2-1	3	3	VFX역량	VFX후반제작역량	A
			2-2					
46	3D라이팅 Ⅱ	전공선택	2-1	3	3	3D이미지역량	3D라이팅역량	S
			2-2			3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트역량	A
47	애니메이션분석과비평	전공선택	2-1	3	3	연출역량	영상분석역량	A
			2-2			프로젝트역량	통합적사고역량	S
48	3D리깅 Ⅱ	전공선택	2-2	3	3	애니메이션역량	리깅역량	S
49	프로젝트를위한문제해결능력 SDL Ⅰ	전공선택	2-2	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	A
50	프로젝트를위한기술능력 SDL Ⅰ	전공선택	2-2	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	A
51	3D룩디벨롭먼트	전공선택	2-2	3	3	3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트역량	S
			3-1			연출역량	레이아웃역량	A
52	3DFX	전공선택	2-2	3	3	VFX역량	FX역량	S
			3-1					
53	스토리보드I	전공선택	1-2	3	3	연출역량	스토리보드역량	A
			2-1					
54	프로젝트를위한문제해결능력SDL Ⅱ	전공선택	3-1	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	S
55	프로젝트를위한기술능력SDL Ⅱ	전공선택	3-1	3	3	프로젝트역량	통합적사고역량	S
56	매트페인팅	전공선택	3-1	3	3	VFX역량	매트페인팅역량	S
						아트&모션그래픽 역량	색채디자인역량	S
57	애니메이션컬러앤스타일링	전공선택	3-1	3	3	아트&모션그래픽 역량	색채디자인역량	S
			3-2					

58	제스처드로잉	전공선택	3-1 3-2	3	3	아트&모션그래픽 역량	드로잉역량	S
59	스토리보드II	전공선택	2-1 2-2	3	3	연출역량	스토리보드역량	S
60	2D애니메이션Ⅲ	전공선택	3-1 3-2	6	6	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	S
61	3D애니메이션Ⅲ	전공선택	3-1 3-2	6	6	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션 역량	S
62	자기주도프로젝트Ⅱ(capstone design)	전공선택	3-2	6	6	프로젝트역량	통합적사고역량	S
							기획역량	S
							프러덕션관리역량	S
63	스토리분석	전공선택	3-2	3	3	연출역량	영상분석역량	S
64	비주얼디벨롭먼트	전공선택	2-1 2-2	3	3	아트&모션그래픽 역량	컨셉디자인역량	S
65	아트앤디자인워크숍	전공선택	3-2	6	6	아트&모션그래픽 역량	기초디자인역량	S
							캐릭터디자인역량	S
							컨셉디자인역량	A
66	3D이미지워크숍	전공선택	3-2	3	3	3D이미지역량	3DCG장면설계역량	S
							3D룩디벨롭먼트역량	S
							3D라이팅역량	A
67	3D모델링워크숍	전공선택	3-2	6	6	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	S
68	VFX워크숍	전공선택	3-2	6	6	3D이미지역량	3D라이팅역량	S
							3DCG장면설계역량	S
						VFX역량	VFX후반제작역량	S
69	TV페인트	전공선택	1-2 2-1	1	1	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	B
70	플래시	전공선택	1-2 2-1	1	1	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	B

. 애니메이션스쿨(전공)의 직업기초능력 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설시기 (학년-학기)	시수	학점	직업기초 능력	직업기초능력하위요소	교과목과 직업기초능력과의 연계성
1	CKPathfinder	전필	1-1	1	1	자기개발 능력	자아인식능력 자기관리능력 경력개발능력	애니메이션 창작을 위한 길잡이 교육을 통해 자아인식능력, 자기관리능력, 경력개발능력을 키우기 위한 과목이다.
2	프로젝트를 위한문제해	전공 선택	2-2	3	3	문제해결 능력	사고력 문제처리	애니메이션 프로젝트 제작시 문제상황이 발생하였을 경우, 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올

	결능력 SDL Ⅰ						능력	바르게 인식하고 적절히 해결하기 위한 문체처리능력을 키우기 위한 과목이다.
3	프로젝트를 위한기술능력 SDL Ⅰ	전공 선택	2-2	3	3	기술능력	기술선택 능력 기술적용 능력	애니메이션 프로젝트 제작시 도구, 장치 등을 포함하여 필요한 기술에는 어떠한 것들이 있는지 이해하고, 실제로 업무를 수행함에 있어 적절한 기술을 선택하여 적용하는 능력을 키우기 위한 과목이다.
4	프로젝트를 위한문제해결능력SDL Ⅱ	전공 선택	3-1	3	3	문제해결 능력	사고력 문제처리 능력	애니메이션 프로젝트 제작시 발생하는 각각의 문제들을 직접 해결해보는 과목이다. 이를 통해 실제 업무를 수행함에 있어 문제 상황이 발생하였을 경우, 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하기위해 문체처리 능력을 키우기 위한 과목이다.
5	프로젝트를 위한기술능력 SDL Ⅱ	전공 선택	3-1	3	3	기술능력	기술선택 능력 기술적용 능력	애니메이션 프로덕션 단계에서 직면하는 기술적 난제를 다양한 기술을 이해하고 적용하여 직접 해결해보는 과정으로 설계되어있다. 각각의 기술적 문제는 학생 개개인이 프로젝트를 통해 구현하고자하는 이미지를 바탕으로 전문 교수의 기술지도와 리서치를 통해 창의적으로 적용하는 방법을 학습 한다. 이를 통해 업무를 수행함에 있어, 도구, 장치 등을 포함하여 필요한 기술에는 어떠한 것들이 있는지 이해하고, 실제로 업무를 수행함에 있어 적절한 기술을 선택하여 적용하는 능력을 키우기 위한 과목이다.

애니메이션스쿨의 직무별 교육과정 로드맵

가. 애니메이션 아트&모션그래픽 아티스트 로드맵

(1) 컨셉아티스트 , 아트디렉터

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
				프로젝트를위한기술능력 SDL I	프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	페인팅테크닉	컬러스토리텔링	애니메이션드로잉	캐릭터스컬팅	애니메이션컬러앤스타일링	아트앤디자인워크숍
	컨셉디자인	캐릭터디자인	모션그래픽	비주얼디벨롭먼트		
		에프터이펙트				
연출 역량	비주얼스토리텔링	레이아웃	기획과스토리피칭		스토리보드I	스토리보드II
		캐릭터디벨롭먼트	에디팅			
		필름의이해	콘텐츠산업과애니메이션	애니메이션분석과비평		
애니메이션 역량	2D애니메이션I	플래시	2D애니메이션II			
	애니메이션의원리*					
VFX 역량					매트페인팅	

(2) 일러스트레이터

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
		애니메이션워크숍	자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
				프로젝트를위한기술능력 SDL I	프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	컬러스토리텔링	페인팅테크닉	애니메이션드로잉	비주얼디벨롭먼트	애니메이션컬러앤스타일링	아트앤디자인워크숍
	촬영과편집	컨셉디자인	캐릭터스컬팅			
		인체드로잉	캐릭터디자인			
연출 역량	비주얼스토리텔링	캐릭터디벨롭먼트	기획과스토리피칭		스토리보드I	스토리보드II
	미술사로보는인문학		레이아웃			
애니메이션 역량	2D애니메이션I			2D애니메이션II		
	애니메이션의원리*					
3D이미지역량		3D그래픽기초				
VFX역량					매트페인팅	

(3) 캐릭터디자이너, 배경디자이너

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
		애니메이션워크숍		취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
					프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	컨셉디자인	페인팅테크닉	캐릭터디자인	애니메이션드로잉	애니메이션컬러앤스타일링	아트앤디자인워크숍
	인체드로잉	인체조소-전신	비주얼디벨롭먼트	캐릭터스컬팅		
연출 역량		캐릭터디벨롭먼트	기획과스토리피칭	애니메이션분석과비평		
		비주얼스토리텔링				
애니메이션 역량	2D애니메이션I	3D애니메이션I	플래시			
	애니메이션의원리*					
3D이미지역량	3D그래픽기초					
3D캐릭터역량		3D모델링I	3D하드서페이스모델링			3D캐릭터모델링II
VFX역량					매트페인팅	

(4) 모션그래픽디자이너

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍			취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
				프로젝트를위한기술능력 SDL I	프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	페인팅테크닉	컬러스토리텔링	모션그래픽	캐릭터스컬팅	애니메이션컬러앤스타일링	제스쳐드로잉
	컨셉디자인	컨셉디자인		비주얼디벨롭먼트		
	인체드로잉	에프터이펙트				
연출 역량		레이아웃	에디팅	스토리보드 I		
		비주얼스토리텔링	애니메이션사운드			
		필름의이해	콘텐츠산업과애니메이션			
애니메이션 역량	애니메이션의원리*		3D애니메이션I			3D애니메이션II
3D이미지	3D그래픽기초					
VFX 역량				매치무브	매트페인팅	3DFX

나. 애니메이션 연출가 로드맵

(1)애니메이션 감독

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
					프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	컨셉디자인	캐릭터디자인	에프터이펙트	비주얼디벨롭먼트	
	컬러스토리텔링	촬영과편집				애니메이션컬러앤스타일링
연출 역량	캐릭터디벨롭먼트	미술사로보는 인문학	에디팅	스토리보드I	콘텐츠산업과애니메이션	스토리보드II
	비주얼스토리텔링	레이아웃	기획과스토리피칭	애니메이션사운드		스토리분석
		필름의 이해				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리	2D애니메이션 I 또는 3D애니메이션I				

(2) 스토리보드 아티스트

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
					프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	컨셉디자인				비주얼디벨롭먼트
	컬러스토리텔링	촬영과편집				
연출 역량	캐릭터디벨롭먼트	레이아웃	에디팅	스토리보드I	스토리보드II	스토리분석
	비주얼스토리텔링	미술사로보는 인문학	기획과스토리피칭			애니메이션사운드
		필름의 이해				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리	2D애니메이션I		2D애니메이션II	2D애니메이션III	

(3) 에디터

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
					프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	촬영과편집	에프터이펙트	모션그래픽		애니메이션컬러앤스타일링
	컬러스토리텔링					
연출 역량	비주얼스토리텔링	레이아웃	에디팅	스토리보드I	스토리보드II	스토리분석
		미술사로보는인문학	기획과스토리피칭	애니메이션사운드	콘텐츠산업과애니메이션	
		필름의 이해				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리	2D애니메이션 I 또는 3D애니메이션I				

다. 애니메이터 로드맵

(1) 2D애니메이터

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
				프로젝트를위한기술능력 SDL I	프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	페인팅테크닉	애니메이션드로잉		제스쳐드로잉	컬러스토리텔링
		에프터이펙트				
		캐릭터디자인				
연출 역량	비주얼스토리텔링	스토리보드I	기획과스토리피팅		애니메이션사운드	
		캐릭터디벨롭먼트	레이아웃			
		필름의이해				
애니메이션 역량	2D애니메이션I	TV페인트	2D애니메이션II	디지털애니메이션제작기술		2D애니메이션III
	애니메이션의원리		플래시			

(2) 3D애니메이터

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트 I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	자기주도프로젝트 II
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
				프로젝트를위한기술능력 SDL I	프로젝트를위한기술능력 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	에프터이펙트	애니메이션드로잉		제스쳐드로잉	
	촬영과편집					
연출 역량	비주얼스토리텔링	스토리보드I	캐릭터디벨롭먼트	애니메이션사운드		
		레이아웃				
		필름의이해				
애니메이션 역량	애니메이션의원리	3D애니메이션I	3D애니메이션II	디지털애니메이션제작기술		3D애니메이션III
			3D리깅I			3D리깅I
3D이미지 역량	3D그래픽기초		3D시네마토그래피	3D라이팅I	3D룩디벨롭먼트	
3D캐릭터 역량		3D캐릭터모델링I				

라. 3D이미지 아티스트 로드맵

(1) 3D CGI 아트디렉터 & 3D장면설계

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
		애니메이션워크숍		취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	페인팅테크닉	컬러스토리텔링	촬영과편집			애니메이션컬러앤스타일링
		컨셉디자인				비주얼디벨롭먼트
연출 역량		에디팅	애니메이션분석과비평	스토리보드I		스토리분석
		비주얼스토리텔링	레이아웃			
애니메이션 역량	애니메이션의 원리					
	3D애니메이션I					
3D이미지 역량	3D그래픽기초		3D라이팅I	3D시네마토그래피	3D룩디벨롭먼트	3D이미지워크숍
VFX 역량			3D합성	매치무브	매트페인팅	

(2) 3D배경제작

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
		애니메이션워크숍		취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	페인팅테크닉	컬러스토리텔링			비주얼디벨롭먼트	애니메이션컬러앤스타일링
	인체드로잉	컨셉디자인				
연출 역량	레이아웃	비주얼스토리텔링				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리					
3D이미지 역량	3D그래픽기초	3D텍스쳐맵핑	3D라이팅I	3D라이팅II	3D룩디벨롭먼트	3D이미지워크숍
			3D시네마토그래피			
3D캐릭터 역량		3D하드서페이스모델링	3D캐릭터모델링			
VFX 역량			3D합성		매트페인팅	

(3) 3D라이팅 &텍스쳐 아티스트

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍			취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	페인팅테크닉	컬러스토리텔링	컨셉디자인		비주얼디벨롭먼트	애니메이션컬러앤스타일링
	촬영과편집	인체드로잉				
연출 역량		비주얼스토리텔링	애니메이션분석과비평			
		레이아웃				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리					
3D이미지 역량	3D그래픽기초	3D텍스쳐맵핑	3D라이팅I	3D라이팅II	3D룩디벨롭먼트	3D이미지워크숍
				3D시네마토그래피		
3D캐릭터 역량			3D캐릭터모델링I			
VFX 역량			3D합성	3DFX	매트페인팅	VFX워크숍

마. 3D캐릭터 아티스트 로드맵

(1) 3D모델링 아티스트

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍		자기주도프로젝트I	취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	인체드로잉	컨셉디자인	캐릭터디자인	애니메이션드로잉		제스쳐드로잉
	인체조소-전신	페이팅테크닉	캐릭터스컬팅			
연출 역량		캐릭터디벨롭먼트				
		비주얼스토리텔링				
애니메이션 역량	애니메이션의 원리		3D리깅I			
3D이미지 역량	3D그래픽기초	3D텍스쳐맵핑	3D라이팅I		3D룩디벨롭먼트	
3D캐릭터 역량		3D하드서페이스모델링	3D캐릭터모델링I	3D캐릭터모델링II		3D모델링워크숍
				CFX		

바. VFX 아티스트 로드맵

(1) VFX후반제작 아티스트

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
	애니메이션워크숍			취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	촬영과편집	인체드로잉				애니메이션컬러앤스타일링
	페인팅테크닉	컨셉디자인				
연출 역량		레이아웃			스토리보드I	
		비주얼스토리텔링				
애니메이션 역량	애니메이션의원리					
3D이미지 역량	3D그래픽기초	3D텍스쳐맵핑I	3D라이팅I	3D라이팅II	3D룩디벨롭먼트	3D이미지워크숍
			3D시네마토그래피			
3D캐릭터 역량			3D캐릭터모델링I	CFX		
VFX 역량			3D합성	3DFX	매트페인팅	VFX워크숍
			매치무브			

(2) VFX매트페인트, 컨셉디자이너

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
프로젝트 역량	전공역량크리틱I	전공역량크리틱II	전공역량크리틱III	전공역량크리틱IV		
		애니메이션워크숍		취업창업애니메이션 프로젝트 I*	취업창업애니메이션 프로젝트 II*	
				프로젝트를위한문제해결 SDL I	프로젝트를위한문제해결 SDL II	
아트&모션그래픽 역량	에프터이펙트	컬러스토리텔링			비주얼디벨롭먼트	애니메이션컬러앤스타일링
	페인팅테크닉	컨셉디자인				
	인체드로잉					
연출 역량		레이아웃	스토리보드I			
		비주얼스토리텔링				
애니메이션 역량	애니메이션의원리					
3D이미지 역량	3D그래픽기초	3D텍스쳐맵핑I	3D라이팅I	3D라이팅II		3D이미지워크숍
			3D시네마토그래피	3D룩디벨롭먼트		
VFX 역량			3D합성		매트페인팅	VFX워크숍

교육과정표

이수 구분 (선택,전공, 교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업유형		시수 기준		강의 계획 (필요시 매트릭스)	1학년				2학년				3학년				4학년				합 계		
								1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수	이론 시수	실습 시수		학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	총시수
전공 필수	Copainfinder	Offsetfinder	1	15	15	0	대면개설	1	15															1	15	15
	비평세미나(전공)1	Critique on major I	15	1	1	0	대면개설	1	1															1	1	15
	전공세미나(전공)2	Critique on major II	15	1	1	0	대면개설			1	1													1	1	15
	전공세미나(전공)3	Critique on major III	15	1	1	0	대면개설					1	1											1	1	15
	전공세미나(전공)4	Critique on major IV	15	1	1	0	대면개설							1	1									1	1	15
	애니메이션의원리	Principles of animation	15	2	2	1	대면개설	3	2															3	2	45
	비주얼스토리텔링	Visual storytelling	15	3	2	1	대면개설	3	2	3	2													3	2	45
	애니메이션워크숍	Animation Workshop	15	3	1	2	대면개설	3	3	3	3													3	3	45
	취업캡스톤프로젝트 1	Production Project for Career	15	6	0	6	온라인							6	6									6	6	90
	취업캡스톤프로젝트 2	Production Project for Career	15	6	0	6	온라인													6	6			6	6	90
	소 계							11	25	7	9	1	1	7	7	0	0	0	0	6	6	0	0	25	40	540
전공 선택	미술사로보는인문학	Humanities through art history	15	1	1	0	온라인	2	1	2	1													2	2	30
	영화의이해	Understanding of Film	15	3	3	0	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	인체조소-인진	Figure Sculpting	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	페인팅테크닉	Painting Technique	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	컨셉디자인	Concept Design	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	인체드로잉	Human Figure Drawing	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	컬러스토리텔링	Color Storytelling	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	촬영과편집	Shooting & Editing	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	캐릭터디벨롭먼트	Character Development	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	2D애니메이션 I	2D Animation I	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	2D애니메이션 I	2D Animation I	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	3D그래픽스I	Basic 3D Graphic	15	3	1	2	온라인	3	3	3	3													3	3	45
	레이아웃	Layout	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	3D하드서피스모델링	3D Hardsurface Modeling	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	3D캐릭터모델링 I	3D Character Modeling I	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	리깅1	3D Rigging I	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	애드렉트	Artedrect	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	캐릭터디자인	Character Design	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	3D라이팅 I	3D Lighting I	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	3D텍스쳐링1	3D Texturing & Mapping	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	스토리보드 I	Storyboard I	15	3	1	2	온라인			3	3	3	3											3	3	45
	자기주도프로젝트 I	Self-directed Project I	15	4	0	4	온라인					6	6											6	6	90
	글로벌애니메이션이해	Understanding of animation industry	15	3	3	0	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	모션그래픽	Motiongraphic	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	캐릭터스컬팅	Character Sculpting	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	애니메이션드로잉	Animation Drawing	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	에디팅	Editing	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	애니메이션사운드	Animation Sound	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	기획과 스토리피칭	Making bible and Story Pitching	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	디지털애니메이션제작기법	Techniques of digital animation	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	3D시네마토그라피	3D cinematography	15	3	2	1	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	3D캐릭터모델링 II	3D Character Modeling II	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	CFX	CFX	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	3D합성	3D Composite	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	매치무브	Match Move Compositing	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	3D라이팅2	3D Lighting2	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	애니메이션크리틱&리뷰	Animation Critics & Review	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	스토리보드 II	Storyboard II	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	비주얼디벨롭먼트	Visual Development	15	3	1	2	온라인					3	3	3	3									3	3	45
	2D애니메이션 II	2D Animation II	15	6	2	4	온라인					6	6	6	6									6	6	90
	3D애니메이션 II	3D Animation II	15	6	2	4	온라인					6	6	6	6									6	6	90
	3D리깅2	3D Rigging2	15	3	1	2	온라인							3	3									3	3	45
	프로젝트를위한문제해결능력 SDL I	Problem Solving Skills for Project SDL I	15	3	0	3	대면개설							3	3									3	3	45
	프로젝트를위한기술능력 SDL I	Animation Skills for Project SDL I	15	3	0	3	대면개설							3	3									3	3	45
	3D룩디벨롭먼트	3D Look Development	15	3	1	2	온라인							3	3	3	3							3	3	45
	3DFX	3D FX	15	3	1	2	온라인							3	3	3	3							3	3	45
	프로젝트를위한문제해결능력SDL II	Problem Solving Skills for Project SDL II	15	3	0	3	대면개설									3	3							3	3	45
	프로젝트를위한기술능력 SDL II	Animation Skills for Project SDL II	15	3	0	3	대면개설									3	3							3	3	45
	매트페인팅	Matte Painting	15	3	1	2	온라인									3	3							3	3	45
	애니메이션컬러앤스타일링	Animation Color & Styling	15	3	1	2	온라인									3	3	3	3	3	3			3	3	45
	제스처드로잉	Gesture Drawing	15	3	1	2	온라인									3	3	3	3	3	3			3	3	45
	2D애니메이션 III	2D Animation III	15	6	2	4	온라인									6	6	6	6	6	6			6	6	90
	3D애니메이션 III	3D Animation III	15	6	2	4	온라인									6	6	6	6	6	6			6	6	90
	자기주도프로젝트 II (capstone design)	Self-directed Project II (capstone design)	15	6	0	6	온라인													6	6	6	6	6	6	90
	스토리텔링	Analysis of Story & Flow	15	3	1	2	온라인													3	3	3	3	3	3	45
	아트앤디자인워크숍	Art & Design Workshop	15	6	2	4	온라인													6	6	6	6	6	6	90
	3D이미지워크숍	3D Image workshop	15	3	1	2	온라인													3	3	3	3	3	3	45
	3D모델링워크숍	3D Modeling workshop	15	6	2	4	온라인													6	6	6	6	6	6	90
	VFX워크숍	VFX workshop	15	6	2	4	온라인													6	6	6	6	6	6	90
	TV패키지	TV Pack	1	1	0	1	대면개설			1	1	1	1											1	1	15
	플래시	Adobe Flash	1	1	0	1	대면개설			1	1	1	1											1	1	15
	CI(창의적공학설계)	CE Creative Project	15	0	0	0	대면개설							0	0	0	0							0	0	0
	현장실습1-동계	Work Experience1-winter	4	40	0	40	대면개설			2	40													2	40	160
	현장실습1-하계	Work Experience1-summer	4	40	0	40	대면개설					2	40											2	40	160
	현장실습2-동계	Work Experience2-winter	4	40	0	40	대면개설							2	40									2	40	160
	현장실습3-1	Work Experience3-1	12	40	0	40	대면개설									2	40							2	40	480
	현장실습3-하계	Work Experience3-summer	4	40	0	40	대면개설									2	40							2	40	160
	현장실습3-2	Work Experience3-2	12	40	0	40	대면개설											2	40					2	40	480
	현장실습3-동계	Work Experience3-winter	4	40	0	40	대면개설											2	40					2	40	160
소 계								35	35	37	38	30	30	35	35	32	32	32	32	32	32	32	32	259	300	3855
스튜디오계								46	41	74	73	101	143	102	125	58	118	52	128	216	330	5240				
인증과정합계								0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
전공합계								67	61	74	116	101	143	102	125	58	118	52	128	216	330	5240				
교과합계								67	61	74	116	101	143	102	125	58	118	52	128	216	330	5240				

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">CK pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">CK pathfinder</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(1) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="3">(15) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에서 대학생활을 시작하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생 스스로 본인의 적성 및 기초학습역량에 대해 알수 있다.
2. 전공탐색과 진로탐색을 통해 학생 스스로 진로에 대해 설계할 수 있다..</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악할수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검할수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공탐색을 통해 진로에 대한 정보를 취득할수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">진단결과를 토대로 지도교수와 상담을 통해 진로를 설계 할수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝 발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[
]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>100</td><td>1주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">전공역량크리틱I</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Critique on major I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다.
2. 자기정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예비 창작자인 신입생들이 다양한 강의를 통해 애니메이션을 이해하고 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 수업에 적응할 수 있다.
2. 애니메이션과 관련된 다양한 산업 분야에 대한 정보를 습득하고 구체적인 학업 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">예비 창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각 과목별 요목을 확인하고 적극적으로 수업에 적응하기 위한 내용들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 애니메이션 관련 산업에 대한 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">예비 창작자로서 자신의 진로를 결정하고 학업 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 콘텐츠 전반에 대한 지식
-문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
-문화 콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-정보 검색, 활용 능력
-정보의 기록, 정리 능력
-정보 분석, 판단 능력
-학업 계획서 작성 기법
-프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
-타인의 이야기를 경청하려는 태도
-조사결과를 판단하는 객관적인 태도
-긍정적이고 자신감 있는 자세
-목표지향적인 사고
-창의적 사고와 종합적 분석 능력
-수학에 필요한 적극적인 태도
-창의적 사고와 통찰력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학기 중 수강 결과물 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	예비 창작자로서 기초 소양을 습득하기위해 전공과목의 교수요목을 토대로 자신의 능력과 목표에 맞는 학업계획을 수립 여부	학업계획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	학업수행을 통해 전공분야 산업관련 정보습득과 예비창작자로서 갖추어야할 기초역량 수준 점검 및 평가	수업결과물 ppt	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트 역량	통합적사고역량	전공 기초 소양을 습득하기 위해 자신의 학습목표를 세우고 자료조사를 통해 학업계획서를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트 역량	통합적사고역량	학업수행을 통해 전공분야 산업관련 정보습득과 예비창작자로서 갖추어야 할 기초역량을 수업 결과물 ppt로 작성, 설명 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강사용 PC 1대, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	전공역량크리틱 I	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	Critique on major I	Class Hour	1	Type	major core 15 Weeks /1 Semester
Class summary	1. This class consists of exploring and searching for developing animation major competencies. 2. Lesson that shares basic information and experiences necessary for students who want to raise their literacy as a creator who can establish their own identity and vision.					
Learning goal	1. As a preliminary creator, new students can acquire the basic skills necessary to understand animation and cultivate necessary skills through various lectures, and adapt to class. 2. Students will be able to acquire information on various industrial fields related to animations and prepare for specific study. 3. It is possible to acquire and understand basic information necessary as a preliminary creator. 4. Students will be able to understand the contents of each course and learn how to actively adapt to the class. 5. Learn about various animation related industries. 6. As a preliminary creator, you can decide your career and write a study plan.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">애니메이션의원리</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Principles of animation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">2D캐릭터애니메이션역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨 전체학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이팅에 기초가 되는 12가지 기본 원리에 대한 이론적 학습 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">애니메이션 기본 원리를 활용한 작화방법을 익혀 다양한 동작을 애니메이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">Squash and Stretch, Anticipation, Staging원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">Straght ahead and pose to pose, Follow through and Over lapping, Slow-in, Slow-out 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">Arcs, Secondary action, Timing 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">Exaggeration, Solid Design and Drawing, Appeal 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">2D 애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임에 대한 지식, 인체 해부학 및 원근법에 대한 지식, 캐릭터 연기에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인체 및 동물 드로잉 능력, 사물의 움직임을 설계하는 능력, 캐릭터를 모작하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세, 집중력을 기반으로 적극적으로 분석하려는 자세, 전체 제작과정을 이해하고 배려하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝 발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">애니메이션드로잉</td></tr>
<tr><td rowspan="13">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>6주</td><td>애니메이션의 원리를 잘 이해하고 있는지 평가</td><td>애니메이션드로잉</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>애니메이션의 원리가 실제 애니메이션에 적용되는 개념을 이해하고 있는지 평가</td><td>애니메이션드로잉</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">애니메이션역량</td><td rowspan="2">2D캐릭터애니메이션역량</td><td>Squash and Stretch, Anticipation, Staging원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>Straght ahead and pose to pose, Follow through and Over lapping, Slow-in, Slow-out 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">애니메이션역량</td><td rowspan="2">2D캐릭터애니메이션역량</td><td>Arcs, Secondary action, Timing 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>Exaggeration, Solid Design and Drawing, Appeal 원리를 적용한 간단한 애니메이션을 할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">대형강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">강의용PC, 대형 스크린</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	애니메이션의원리	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Principles of animation	Class Hour	3	Type	major core
Class summary	This course is designed to learn a visualizing process of text-based synopsis and scenarios with many different techniques and styles of animation expression.					
Learning goal	1) Squash and Stretch, Anticipation, Staging 2) Straght ahead and pose to pose, Follow through and Over lapping, Slow-in, Slow-out 3) Arcs, Secondary action, Timing 4) Exaggeration, Solid Design and Drawing, Appeal					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">비주얼스토리텔링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Visual Storytelling</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(10)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">연출역량</td><td colspan="4">스토리보드역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">레이아웃역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 스쿨 신입생 및 애니메이션 스쿨 학생 전체</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">텍스트로 이루어진 다양한 종류의 시놉시스와 시나리오를 여러 가지 애니메이션의 표현기법과 스타일로 시각화 시키는 과정을 학습하는 교과</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 스토리를 분석하여 작품의 콘셉트와 분위기를 다양한 애니메이션의 기법과 스타일의 이미지들로 시각화 할 수 있다.
2. 캐릭터의 다양한 표현을 위해 제스쳐 드로잉 및 포즈 연구를 통해 그림을 통한 인물의 표현력과 배경과 프랍을 포함한 화면구성을 학습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">스토리를 분석하여 작품의 구성과 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-1</td><td colspan="8">스토리의 내용에 맞는 작품의 이미지의 컨셉과 스타일을 연구하고 시각화 해 볼 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">스토리의 주체인 캐릭터의 감정과 움직임을 표현하기 위한 포즈와 제스쳐를 연구하고 드로잉으로 표현해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">스크린의 비율에 맞추어 프레임을 구성하고 관객의 시선을 사로잡기위한 화면구성 등을 연구하고 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">스토리의 구성 및 연출방법, 카메라와 레이아웃, 캐릭터 연기 연출, 스테이징</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">이미지보드제작능력, 썸네일 스케치 능력, 인체드로잉 및 동물드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 연기력, 표현력, 응용력, 마무리하는 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제시된 스토리를 시나리오로 각색하여 5분 분량의 애니메이션용 이미지보드로 제작한다.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	5개의 컴포지션을 사용하여 스토리텔링 하는 능력을 평가	컴포지션 구성물	과제물평가
	2차 평가	30	15주	주어진 스토리를 20개의 이미지로 스토리텔링 하는 능력을 평가	이미지보드	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	레이아웃 역량	스토리텔링을 위해 화면을 가독성 혹은 심미성을 바탕으로 구성할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	연출역량	스토리보드역량	영상문법을 바탕으로 주어진 스토리의 텍스트를 이미지로 전환할 수 있다	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	대형강의실
	HW	프로젝터
	SW	DVD 플레이어

Class name	Korean	비주얼스토리텔링	Credits	3	Semester/Term	1-1,1-2
	English	Visual Storytelling	Class Hour	3	Type	major core
Class summary	This course is designed to learn a visualizing process of text-based synopsis and scenarios with many different techniques and styles of animation expression.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) visualize a concept and atmosphere of work with many different animation techniques and styles by analyzing various stories. 2) learn screen composition that includes craft-making expression, background, and props through pictures through research on gesture drawing and pose, for characters' various expression.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">애니메이션워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Animation Workshop</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">기획역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">프로덕션관리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천과목: 애니메이션의 원리, 촬영과 편집, 2D애니메이션기초 3D애니메이션기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 애니메이션/영상을 제작하기 위한 기초 제작과목으로 애니메이션의 구현원리와 제작 프로세스를 이해하고, 주제탐구와 창의적인 아이디어 발상과정을 팀 구성을 통해 수행하며 새로운 방식의 영상표현을 직접 경험하는 실습수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 애니메이션 구현원리와 제작과정, 다양한 실험적 기법을 작품을 통해 이해하고 설명할 수 있으며 팀 구성을 통한 팀 빌딩, 주제탐구, 아이디어 발상과 시각화 등 연구개발과정을 팀 작업에 적용할 수 있다.
2. 실험애니메이션/영상을 이해하고 나와 주변 관찰하며 낯설게 보기, 새롭게 발견하기, 관점세우기를 통해 주제(내용)에 맞는 형식을 정하여 주어진 음악과 구성요소를 활용하여 추상적 개념을 시각화 영상화하여 다양한 기법을 응용, 혼합한 애니메이션을 제작 할 수 있다.
3. 움직임과 조형성을 결합한 아이디어를 기계적 장치로 구조화하여 로코모션 콘텐츠 제작을 할 수 있다. (Automata, Flipbook Box, Zoetrope 등 연속적인 움직임의 기계장치, 움직이는 조형설치물)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">-애니메이션/영상의 구현원리와 제작방식, 다양한 실험적 기법을 작품을 통해 이해하고실험애니메이션의 예술적 표현형식과 영상 언어적 의미를 이해하고 설명할 수 있다.
-팀 구성을 통해 주제잡기, 관찰하기, 발견하기, 아이디에이션, 시각화, 영상화의 프리프로덕션 개발과정과 테스트 작업결과를 보완해 팀 작업에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">-음악적 요소와 시각적 요소가 결합된 픽실레이션(pixilation)과 빛(Light), 오브제(Objet), 컷 아웃(Cut-out), 스톱모션(Stop-Motion) 등 애니메이션의 다양한 제작방식을 활용한 실험적 혼합기법의 작품을 구상하여 콘티 제작 및 촬영계획에 따라 장소섭외, 의상 및 소품준비, 촬영조명장비 준비, 테스트촬영 점검 후 촬영 제작, 편집을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">-로코모션의 다양한 사례와 개념을 적용한 콘텐츠를 구상하여 오토마타, 플립북 박스, 조트로프 등 메카닉 구조의 연속적인 움직임을 구현하는 기계장치, 조형설치물을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 영상 구현 원리, 영상촬영을 위한 카메라 메카닉, 애니메이션 기초이론, 연속적 움직임의 가현운동 메카니즘, 사운드의 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-촬영기술, 프레임 바이 프레임 방식의 애니메이션 제작기술, 영상 및 사운드편집 기술</td></tr>
</table>

		-기계장치의 제작을 위한 제작도구의 활용기술
	태도(attitude)	-실험적인 영상 제작을 위한 실험정신과 열정적이며 책임감 있는 작업태도, 팀워크 및 협업을 위한 적극적인 자세와 오픈 마인드

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기	
의사소통능력	●	수리능력		
문제해결능력	●	자기개발능력		
자원관리능력		대인관계능력		
정보능력		기술능력		
조직이해능력		직업윤리		

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	1. 로코모션 콘텐츠로: 오토마타, 플립북 박스, 조트로프 중 1점 2. 팀 작품으로 작품 구상안 ppt와 다양한 기법을 활용한 사운드가 포함된 30초 내외 분량의 실험적 애니메이션 동영상 1개

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결	
1차 평가	20	8주	애니메이션과 로코모션의 기본 구현원리를 이해하고 다양한 기계적 작동방식을 적용하여 자신만의 로코모션 콘텐츠를 구상, 제작, 시연하는 정도와 수준	로코모션 콘텐츠	과제물평가	
2차 평가	50	15주	애니메이션 영상언어의 특성과 제작원리을 이해하고 다양한 제작방법을 응용하여 실험적인 애니메이션을 팀을 구성, 협업하여 기획, 제작, 발표한 정도와 수준	실험적 애니메이션 영상	과제물평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		

	2차 평가	프로젝트역량	기획역량	애니메이션 장르의 이해를 바탕으로 연속적 움직임의 구현 원리, 영상언어 특성, 다양한 제작기법을 적용한 짧은 실험적 애니메이션을 구상하여 기획할 수 있다.	20		●
		프로젝트역량	프로덕션관리역량	프로젝트 수행을 함에 있어 애니메이션 제작 파이프라인을 이해하고 팀원간 업무분장을 통한 역할과 책임을 가지고 실험적인 방식으로 애니메이션을 제작 할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상					
	HW	카메라, 촬영스텐드, 조명기, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠, 기타 제작도구					
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 소프트웨어					

Class name						
Korean	애니메이션워크숍	Credits	3	Semester/Term	1-1, 1-2	
English	Animation workshop	Class Hour	3	Type	major core	
					15 Weeks /1 Semester	
Class summary	This course designed to learn and make experimental animation. Students explore how to visualize abstract concept such as color, shape, texture, feeling, rhythm and movement into frame of the film. This course provides a chance both to focus only visual expression without considering the structure or the narrative of animation and to learn characteristics of dynamic movement along with having persistence to get through time-consuming works. We also produce play machines that apply the principle of continuous motion and locomotion which is a display installation.					
Learning goal	1. Understanding the meaning of experiment animation and various production techniques through works, and planning team's creative works 2. Experimental short animation using various production techniques of team work 3. Locomotion machinery and display fixtures of team work					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>미술사로보는인문학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Humanities through art history</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출역량</td><td colspan="4">영상분석역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">애니메이션 연출가, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">세계 역사를 축으로 미술사적 표현의 흐름과 문화 콘텐츠의 변곡점을 탐구하는 과목이며, 축의 시대부터 현대에 이르는 표현의 역사를 인문학적으로 알아보는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1.고대미술의 태생과 그리스로마 건축, 도자기, 조각에 담겨진 신화를 이해하고 설명할 수 있다.
2.중세 기독교의 도그마에서 르네상스 인본주의에 이르는 신과 인간의 관계 속에 만들어진 예술 표현을 이해하고 설명할 수 있다.
3.바로크 시대에서 현대에 이르는 주요 사상적 흐름과 예술표현의 상호 관련성을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="6">서양 인문학의 태동 그리스 철학과 신화에 대한 학습하고 설명할 수 있다.
지중해를 중심으로 한 로마의 세계 경영과 예술의 전파를 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">중세 신앙의 도그마와 그들의 삶 속에 나타나는 예술표현과 그 의미를 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">르네상스 문화의 시대적 배경과 예술표현의 변혁을 작가와 작품을 통해 학습하고 설명할 수 있다 .</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="6">바로크 시대의 감성 변곡점과 이성의 시대를 알리는 계몽주의 철학과 예술 표현, 후기 인상파 이후의 포스트모던이즘 예술을 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">세계사, 미술사</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">역사에 대한 조사능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">성실함</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
									●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-학습과제로 제시한 주제에 대한 연구조사 리포트 1개 (중간평가) -제시한 주제에 대한 서술형 평가 (기말평가)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	미술사에 대한 역사적 과정을 이미지맵으로 그리고 주요 내용을 서술하기_오픈북	평가결과	지필평가
	2차 평가	40	15주	이집트 미술에서 현대 미술에 이르는 각 시대 별 사조를 간략하게 서술하기	평가결과	지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	영상분석역량	미술사의 각 시대별 사조를 시대(그리스, 로마, 중세)의 경제 문화적 특징을 이해하여 이미지맵으로 그리고 설명할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	연출역량	영상분석역량	각 시대 별 주요 변곡점 작가와 작품에 대한 이해하여 설명할 수 있다.	40	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	발표자료, 책, 설정집, 동영상 등 을 이용한 이론수업
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	미술사로보는인문학	Credits	3	Semester/Term	1-1,1-2
	English	Humanities through art history	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a course that explores the flow of art historical expression and the inflection point of cultural contents on the axis of world history. To study on humanities of the history of expressions from the time of the ancient to the modern					
Learning goal	- Learn about the birth of ancient art and explore the myths in Greek architecture, pottery, and sculpture. - Learn the artistic expressions made in the relationship between God and human from the dogma of medieval Christianity to Renaissance humanism. - Learn the interrelationship of artistic expressions and major ideological trends from Baroque to modern times.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">필름의이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Understanding of Films</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출역량</td><td colspan="4">영상분석역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 연출가, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션제작을 위한 기초 영상이론 과목으로 세계영화사를 통해 영화의 발전사를 예술적, 산업적으로 이해하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 종합 예술(극의 구조, 장면화, 촬영, 편집, 사운드)로서 영화를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 영화의 5 주제(페미니즘, 퀴어, 갱스터와 느와르, 뮤지컬, 리리시즘)를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">필름의 역사와 변곡점의 영화콘텐츠를 분석하고 이해하여 극의 3막 구조, 등장인물의 구성, 플롯, 영화의 장면화, 카메라 촬영, 편집, 사운드의 의미와 종류를 학습하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">영화의 5 주제(페미니즘, 퀴어, 갱스터와 느와르, 뮤지컬, 리리시즘)를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계 문화예술사의 이해, 미술 및 영화의 기초 지식, 연구보고서 작성법, 자료조사 및 분석방법, 애니메이션 장르의 기초 소양</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자료조사 및 분석능력, 문서작성 능력, 프리젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">영화에 대한 지적 호기심, 탐구력, 분석력, 논리적 서술능력, 이해력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력 과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝 발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">-학습과제로 제시한 주제에 대한 연구조사 리포트 1개 (중간평가)
-제시한 주제에 대한 서술형 평가 (기말평가)</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>30</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>영화의 구성요소인 3막구조, 카메라움직임, 사운드, 편집에 대한 이해력 서술 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>장르와 주제에 대한 이해와 학습 결과물 평가, 자기주도 학습계획에 따른 학습 결과물 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>연출역량</td><td>영상분석역량</td><td>필름의 역사와 변곡점의 영화콘텐츠를 분석하고 이해하여 극의 3막 구조, 등장인물의 구성, 플롯, 영화의 장면화, 카메라 촬영, 편집, 사운드의 의미와 종류를 학습하고 설명 할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>연출역량</td><td>영상분석역량</td><td>영화의 5 주제(페미니즘, 퀴어, 갱스터와 느와르, 뮤지컬, 리리시즘)를 이해하고 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">발표자료, 책, 설정집, 동영상 등을 이용한 이론수업, 빔프로젝트, 사운드시스템</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4">문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>필름의이해</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester/Term</td><td>1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Understanding Films</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">1. To be able to explain the basic concept, skill and the characteristics of production acquired from various kinds of films.
2. To be able to explain how the production of films has been changed artistically and technically in the history of world films.
3. To be able to explain the concept of film-format and the principle of storytelling structure.
4. To be able to understand a film as an integrative art</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">A course provides an opportunity to understand the course that films have been producted not only in artistic area but also in economy industrial area by looking deep into a history of world films. Students are expected to learn, study, present characteristics of film from theoretical lectures and researches. Students are expected to learn, study, present the analysis method of film contents by learning the basic skill of film production ? mise en scene, shooting, editing theoretically as well as to understand the concept of film language from a course, “the Understanding of Film”.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">인체조소-전신</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Figure Sculpting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">입체조형역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생, 3D캐릭터아티스트로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션의 인체드로잉에 필요한 구조적 동작을 이해하는 해부학적 지식을 학습하는 교과목으로
3차원공간에서 직접 제작하여 입체적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 미술해부학을 바탕으로 인체의 골격과 근육의 형태와 기능, 그리고 피부의 외형에 대해 입체적으로 설명할 수 있다.
2. 유토를 사용하여 인체 전신을 입체조형물로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">사물 및 인체의 기본 구조를 이해하여 2D이미지를 입체적으로 해석하여 조형할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">인체 전신의 기본 골격을 설명할 수 있다.
피부에 드러나는 인체 골격의 위치를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">인체해부학을 이해하고, 이를 입체조형물로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">인체 전신의 세부 골격과 근육을 설명할 수 있다.
유토를 사용하여 인체 전신을 입체조형물로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-인체 골격과 근육, 피부의 외형에 관한 미술해부학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-점토를 활용한 인체조소기법 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-대상을 깊이 있게 관찰하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	인체 전신 입체조형 실습과제

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	사물 및 인체의 기본 구조와 골격에 대한 이해력 평가	드로잉 실습과제	과제물평가
	2차 평가	40	15주	인체의 입체적 표현기술과 모델링의 총체적 완성도 위주의 평가	인체 전신 입체조형 실습과제	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용							
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
1차 평가	아트&모션 그래픽역량	입체조형역량	사물 및 인체의 기본 구조를 이해하여 2D이미지를 입체적으로 해석하여 조형할 수 있다. 피부에 드러나는 인체 골격의 위치를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아트&모션 그래픽역량	입체조형역량	인체해부학을 이해하고, 이를 입체조형물로 표현할 수 있다. 유토를 사용하여 인체 전신을 입체조형물로 만들 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	전용 실습실
	HW	점토, 심봉대, 스파츄라
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	인체조소-전신	Credits	3	Semester/Term	1-1, 1-2
	English	Figure Sculpting	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	A basic course of 3D character modeling and animation designed to offer the knowledge on human anatomy that is essential to figure drawing and understanding of movements. It provides an opportunity to use clay in creating 3-dimensional figures.					
Learning goal	To understand the structure and the function of human skeletons, muscles and skins To be able to make three-dimensional figures using clay.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">페인팅테크닉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Painting Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">컨셉디자인역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">기초디자인역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 툴을 효과적으로 사용하는 기법을 학습하여 컨셉아트, 원화, 일러스트레이션의 오브젝트를 표현하기 위한 예제분석과 실습 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디지털 저작툴의 활용방법을 습득할 수 있다.
2. 다양한 디지털페인팅 기법을 익힐 수 있다.
3. 색채와 빛에 대한 지식, 날씨와 장소에 따라 변화하는 조명에 대하여 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 의도에 따라 이미지로 표현할 수 있다.
오브젝트의 형, 색, 질감을 표현하여 인공물과 자연물의 표현기법의 특징을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">케이스스터디를 통하여 대상의 소재에 따라 합성과 페인팅, 레이어 블렌딩 등 디지털 저작툴을 활용하여 효과적인 방법으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">의도에 맞게 디자인한 이미지를 디지털 툴을 활용하여 구체적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">작품의 핵심 분위기를 이미지화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-디지털페인팅 프로그램 사용법에 대한 지식
-디자인의 기본 원리와 요소에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-디지털 저작툴 활용한 페인팅 기술
-다양한 채색기법을 응용한 페인팅 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-대상을 깊이 있게 관찰하는 자세
-효과적인 표현 방법을 개발하기 위한 실험 정신</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	인체 전신 입체조형 실습과제

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	디자인의 기본 원리와 요소를 이해하고 의도에 따라 디지털 이미지로 표현하는 능력 평가	디지털 이미지 실습과제	과제물평가
	2차 평가	40	15주	의도에 맞게 디자인한 이미지를 디지털 툴을 활용하여 구체적으로 표현하는 능력 평가	디지털 일러스트레이션 실습과제	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	기초디자인역량	대상의 소재에 따라 합성과 페인팅, 레이어 블렌딩 등 디지털 저작툴을 활용하여 효과적인 방법으로 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	의도에 맞게 디자인한 이미지를 디지털 툴을 활용하여 구체적으로 표현할 수 있다.	40	、	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC전용 실습실
	HW	PC
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)

Class name	Korean	페인팅테크닉	Credits	3	Semester/Term	1-1, 1-2
	English	Painting Technique	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	As a course for acquiring techniques of digital painting, it can be applied to visualize objects effectively used in concept art, original drawing and illustration as well.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) acquire how to utilize digital authoring tools. 2) utilize many different digital painting techniques in combination. 3) acquire knowledge on color, light, and lighting that can vary depending on weather and place.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">컨셉디자인</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Concept Design</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">컨셉디자인역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 크리에이터, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">기초 디자인능력과 애니메이션제작의 기본적인 이해를 바탕으로 애니메이션디자인과 배경제작의 실제를
기술적인 테크닉보다는 애니메이션작품을 위한 효과적인 설정을 창조하는데 중점을 둔 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 개발디자인의 목적을 설정할 수 있고 미술설정에 대해 이해 할 수 있다.
2. 스토리와 캐릭터에 적합하게 캐릭터와 배경의 컨셉디자인을 이미지로 표현할 수 있다.
3. 분석된 시나리오와 디자인 설정을 기반으로 주요 씬(scene)의 분위기를 이해할 수 있는 쇼트의
이미지들을 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">개발 디자인의 목적과 목표를 설정 할 수 있다.
프리프로덕션 과정의 미술설정에 대한 이해 및 우수한 컨셉아트 사례를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">주어진 다양한 공간적, 시간적, 상황적 설정을 파악하고, 건물 및 자연환경 등 배경을
이루는 사물의 깊이와 공간감을 표현하고 원근법을 익혀 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">작품의 핵심 분위기를 이미지화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">작품의 세부 디자인 요소(캐릭터,배경)를 디자인 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-자료 활용지식, 영화적 공간의 활용에 대한 지식
-색채와 빛에 대한 지식
-원근법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-기존 콘텐츠를 깊이있게 분석하는 방법
-장면을 설계하고 공간과 라이팅을 설계하는 능력
-텍스트를 이미지화하기 위한 드로잉 및 채색 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-구상된 스토리를 명확히 파악하려는 자세
-다양한 자료를 독창적으로 활용하려는 태도
-미적 감각을 활용한 접근 태도
-감독의 연출 의도를 적극적으로 받아들이려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
									●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프리프로덕션 컨셉아트 매뉴얼(설정과 설명, 스타일가이드, 캐릭터, 소품, 배경디자인으로 구성)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	프리프로덕션 과정의 미술설정에 대한 이해 및 우수한 컨셉아트 사례를 분석하는 능력 평가	컨셉아트 사례 분석 리포트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	작품의 핵심 분위기와 세부 디자인 요소(캐릭터,배경)를 디자인하는 능력 평가	프리프로덕션 컨셉아트 매뉴얼 실습과제	과제물평가
	합계	100		`		
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션 그래픽역량	컨셉디자인역량	개발 디자인의 목적과 목표를 설정 할 수 있다. 주어진 다양한 공간적, 시간적, 상황적 설정을 파악하고, 건물 및 자연환경 등 배경을 이루는 사물의 깊이와 공간감을 표현하고 원근법을 익혀 디자인할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아트&모션 그래픽역량	컨셉디자인역량	작품의 핵심 분위기를 이미지화하여 표현할 수 있다. 작품의 세부 디자인 요소 (캐릭터,배경)를 디자인할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC전용 실습실
	HW	PC
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)

Class name	Korean	컨셉디자인	Credits	3	Semester/Term	1-1, 1-2
	English	Concept Design	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Creating effective concept art and background design based on design and animation production knowledge and skill					
Learning goal	1. To be able to understand the art settings and set the purpose of the design. 2. To be able to understand the knowledge about colors, lighting, composition, framing, and camera movement. To be able to visualize the story and the appropriate character and background concept for production plan. 3. To be able to visualize the character and the background concept for given scenario.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">인체드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Human Figure Drawing</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="3">드로잉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="6">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="6">애니메이션에 제작에 있어서 캐릭터 즉 여성과 남성으로 나누어지는 인물들을 묘사하는 것이 필수 적 인데 이를 위해서는 인체의 기본 골격과 근육에 대한 이해가 있어야 한다. 인체구조에 대한 기본 지식을 쌓고 해부학적 몸의 구조에 맞추어 실제 모델을 보고 인체를 그린다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 인체의 기본 골격과 근육 등을 학습하여 움직임에 미치는 상호 작용을 학습할 수 있다.
2. 다양한 포즈들을 실제 모델을 보고 그려보며 근육과 뼈가 어떻게 변화를 보이는지 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="5">인체의 기본 골격 (여성과 남성) - 두부, 흉부, 척추, 골반, 팔과 다리의 뼈의 구조에 대해 설명할 수 있다.
인체의 기본 근육들이 어떻게 구성되었으며 작용되는지를 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="5">누드모델을 보고 1분, 3분, 5분 정도의 퀵 스케치를 해봄으로 동세에 따른 인체구조의 변화를 관찰하고 학습해 볼 수 있다.
10분 이상의 롱 포즈를 보고 누드모델의 디테일한 부분까지 묘사해봄으로 근육의 세밀한 변화를 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="5">-인체의 구조에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="5">-스케치 능력, 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="5">-대상을 깊이 있게 관찰하는 자세
-효과적인 표현 방법을 개발하기 위한 실험 정신</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업시간에 그린 드로잉들과 학습노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	인체의 기본 구조와 골격에 대한 이해력 평가	드로잉과 학습노트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	인물을 관찰하여 보이는대로 드로잉할 수 있는 능력 평가	드로잉 실습과제	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	인체의 기본 골격 (여성과 남성) - 두부, 흉부, 척추, 골반, 팔과 다리의 뼈의 구조에 대해 설명할 수 있다. 인체의 기본 근육들이 어떻게 구성되었으며 작용되는지를 학습할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	누드모델을 보고 1분, 3분, 5분 정도의 퀵 스케치를 해봄으로 동세에 따른 인체구조의 변화를 관찰하고 학습해 볼 수 있다. 10분 이상의 롱 포즈를 보고 누드모델의 디테일한 부분까지 묘사해봄으로 근육의 세밀한 변화를 학습할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	모델 드로잉이 가능한 실습실
	HW	이젤
	SW	동영상재생툴

Class name	Korean	인체드로잉	Credits	3	Semester/Term	1-1, 1-2
	English	Human Figure Drawing	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This class provides basic information of human structure such as bonds and muscles in male and female which is essential for animation production and students will be given many chances to practice life-drawing during the class in order to grasp the idea of human structure.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) learn basic human bones and muscles and understanding how they function together in different motions. 2) draw a nude model in various poses and studying how bones and muscles change when they move.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">컬러스토리텔링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Color Storytelling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">색채디자인역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터, 애니메이션 아트디렉터, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션에 있어서 다양한 색채의 사용은 작품의 전체적인 로드맵에 커다란 영향을 줄 정도로 매우 중요한 전략적인 요소이다. 색채 및 색의 스토리텔링 활용은 작품을 차별화하고 시장을 확대한다.
본 수업은 기초이론, 실습 그리고 활용에 이르기까지 색채 및 소재에 대한 전반적인 내용을 이해하고 경험하는데 목표를 둔다. 컬러 개별의 스토리를 이해하고 이에 가장 최적화된 색채 전략을 세우는 방법에 대해 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 색의 체계 및 색채에 대한 기본이론에 대해 학습하고 설명할 수 있다.
2. 색채 및 학생별 고유한 색채 팔레트 구축 및 배색의 여러가지 방법을 경험하고 제작할 수 있다.
3. 다양한 시장조사 및 색을 통한 작품 분석 방법론에 대해 학습하고 설명할 수 있다. (직접조사/ 간접조사)
4. 작품 컨셉 설정과 그에 따른 색채 전략 구축 및, 이를 작품에 적용 및 실행하는 방법에 대해 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">색채 진단을 통한 자신의 개별적인 고민과 문제점을 알고, 색채에 대한 단기목표 설정.
색의 체계 및 색채에 대한 기본이론에 대해 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">다양한 사례나 예시분석을 통한 색의 경험 확장 및 분석 방법론 학습하고 설명할 수 있다.
학생별 단기 목표에 따른 맞춤형 실습 제시하고 제작할 수 있다.
학생별 고유한 색채 팔레트 구축 및 배색차트 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">색의 스토리텔링과 역사 이론을 설명할 수 있다.
다양한 시장조사 및 색을 통한 실제 작품 분석 방법론에 대해 학습하고 설명할 수 있다. (직접조사/ 간접조사)</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">컨셉에 따른 메인컬러, 서브컬러 선정 방법을 익히고 자신이 세운 단기목표 수행 과정을 크리틱하고 실제 자신의 작품에 색채 전략을 적용하여 제작할 수 있다. (개별 솔루션 제시)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션의 산업적 흐름과 상업적 가치 평가에 대한 이해력
-색채와 빛에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-실 사례에 대한 조사능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-색채디자인을 창작 프로젝트에 실 적용해 볼 수 있는 실험적인 자세
-다양한 자료를 독창적으로 활용하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	과제로 제시한 주제에 대한 연구조사 리포트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	색의 체계 및 색채에 대한 기본이론에 대해 학습하고 색채 팔레트를 설정하는 능력	학습과제로 제시한 주제에 대한 연구조사 리포트	과제물평가
2차 평가	40	15주	컨셉에 따른 메인컬러, 서브컬러 선정 방법을 익히고 실제 자신의 작품에 색채 전략을 적용하는 능력	제시한 주제에 대한 연구조사 리포트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	다양한 사례나 예시분석을 통한 색의 경험 확장 및 분석 방법론 학습하고 설명할 수 있다. 학생별 단기 목표에 따른 맞춤형 실습 제시하고 제작할 수 있다. 학생별 고유한 색채 팔레트 구축 및 배색차트 만들 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	컨셉에 따른 메인컬러, 서브컬러 선정 방법을 익히고 자신이 세운 단기목표 수행 과정을 크리틱하고 실제 자신의 작품에 색채 전략을 적용하여 제작할 수 있다. (개별 솔루션 제시)	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	강의용 PC
	SW	-

Class name	Korean	컬러스토리텔링	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Color Storytelling	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	The use of various colors in animation is a very important strategic element that has a big impact on the overall road map of the work. Using color and color storytelling differentiates the works, and expands the market. This course aims to understand and experience the overall contents of color and material from basic theory, practice, and application. Understand the story of individual colors and learns how to create the most optimal color strategy..					
Learning goal	1. Learn basic theory of color system and colors. 2. Experience and practice various methods of color and color palette construction and coloring for each student. 3. Learns how to analyze works through various market research and color. (Direct / indirect) 4. Learns how to set up a concept of work, build a color strategy accordingly, and apply it to your work.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td>촬영과편집</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Shooting & Editing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">촬영역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">영상편집역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생 및 애니메이션 연출가로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션전공 학생들이 갖추어야 할 영상연출 언어를 쉽게 경험하고 배울 수 있는 과목으로
자신의 주제에 맞는 촬영방법을 구상하고 흐름을 갖도록 편집과정을 거쳐 세미에세이 영상을 만드는 과정과
하나의 Scene을 연출하여 조명, 촬영, 편집의 과정을 거쳐 영상결과물을 만드는 내용으로 진행된다.
이러한 과정에서 주제에 대한 접근과 연출의 관점을 갖게 하며 렌즈의 특성, 컷과 컷, 구도와 레이아웃, 촬영과 편집 등 영상언어 전반의 이론과 실습으로 구성되어 있습니다. 그리고 그 과정에서 주요 편집 툴인 Adobe Premiere를 익히게 되는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기본적인 화면연출에 대해 이해하고 카메라의 원리를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 내 ‘주변’ 혹은 ‘나’를 주제로 성실히 촬영을 수행할 수 있으며 촬영된 클립을 바탕으로 구성안을 도출 해 낼 수 있다. 구성안의 흐름에 맞게 편집을 진행하면서 적절한 BGM과 문구를 넣어 영상을 만들 수 있다.
3. 하나의 씬을 설정하고 스토리보드 및 로케이션을 진행하여 촬영장소에서 배우의 연기와 조명,카메라를 활용하여 각각의 컷을 촬영할 수 있다. 후반편집,사운드를 적용해서 각자의 장르에 맞는 결과물을 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">영화나 드라마의 장면을 통해 영상연출을 이해할 수 있으며 화각과 렌즈, 구도의 흐름을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신이 표현하려는 주제(이미지)에 맞게 촬영 대상과 장소를 설정하고 카메라(DSLR or Mobile Phone)으로 촬영을 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">흐름에 맞게 영상을 편집하고 적절할 사운드연출과 문구를 넣어서 영상결과물을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">영화나 드라마, 혹은 자신이 연출하고자 하는 씬(Scene)을 설정하고 스토리보드와 장소, 등장인물을 구성하여 촬영할 준비를 수행할 수 있다. (팀을 구성하여 작업)</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">촬영장소에서 배우와 카메라의 동선에 맞게 연출할 수 있으며 조명셋팅과 카메라로 의도한 장면을 촬영 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>3-3</td><td colspan="8">촬영된 클립을 시간순서 혹은 장르의 특성을 살려 편집할 수 있으며 사운드, 색보정등의 후반작업을 거쳐 최종 결과물을 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-비선형편집 시스템에 대한 지식
-편집 기법들의 기능과 효과에 대한 지식
-사운드 녹음 및 편집에 대한 지식</td></tr>
</table>

		-매체별 특성에 대한 지식 -동영상 압축과 코덱에 대한 지식. -색채와 빛에 대한 지식
	기능(skill)	-관련 소프트웨어 활용 및 구현 기술 -다양한 편집 기술에 대한 이해와 응용 기술 -사운드 편집과 합성 기술, 편집장비 운용 능력.
	태도(attitude)	-계획성과 실천력이 수반된 끈기 있는 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●	●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	과제로 제시한 주제에 대한 제작 영상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	색의 체계 및 색채에 대한 기본이론에 대해 학습하고 색채 팔레트를 설정하는 능력	에세이영상 1개	과제물평가
2차 평가	40	15주	촬영된 클립을 시간순서 혹은 장르의 특성을 살려 편집하고 사운드, 색보정등의 후반작업을 거쳐 완성한 결과물 평가	연출 씬(Scene) 영상 1개	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	촬영역량	자신이 표현하려는 주제(이미지)에 맞게 촬영 대상과 장소를 설정하고 카메라(DSLR or Mobile Phone)으로 촬영을 수행 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	아트&모션그래픽역량	촬영역량	촬영장소에서 배우와 카메라의 동선에 맞게 연출할 수 있으며 조명셋팅과 카메라로 의도한 장면을 촬영 할 수 있다.	20		●
		연출역량	영상편집역량	촬영된 클립을 시간순서 혹은 장르의 특성을 살려 편집할 수 있으며 사운드, 색보정등의 후반작업을 거쳐 최종 결과물을 얻을 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC전용 실습실
	HW	PC, 캠코더 혹은 DSLR 카메라(동영상 기능)
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)

Class name	Korean	촬영과편집	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Shooting & Editing	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a subject where students majoring in animation can easily experience and learn the language of video production. You'll be able to create a film that fits your theme, and then you'll be able to edit it so that it's flowing, and you'll be able to create a semisay image. A single scene is produced to produce the image results through lighting, filming, and editing. In this process, it provides an approach to the subject and a view of the production, and it is comprised of the overall theory and practice of the video language, such as the nature of the lens, cut and cut, structure and layout, shooting and editing. And in the process, you will learn Adobe Premiere, the main editing tool.					
Learning goal	1. Understand basic screenplay and understand and explain the principle of camera. 2-1. I can faithfully film under the theme of 'ambient' or 'I' and draw up a scheme based on the clips taken. 2-2. You can create an image by adding the appropriate BGM and phrases as you edit to match the flow in the configuration. 3-1. You can set up one scene and proceed with storyboarding and locating. 3-2. At the filming location, each cut can be taken using actors' acting, lighting, and cameras. 3-3 With the clips taken, you can get the results that fit your genre by applying the compilations, second-half compositions and sound.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캐릭터디벨럽먼트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Character Development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">연출역량</td><td colspan="4">캐릭터창작역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">스토리창작역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">캐릭터디자인역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 연출가, 애니메이션 아트디렉터, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">관객에게 어필할 수 있는 캐릭터를 창조하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 프로파일링 기법, 이야기와의 연동 기법 등의 내용을 훈련, 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터 콘셉트 프로파일을 작성할 수 있다.
2. 캐릭터 콘셉트에 따른 성격적인 장단점을 다른 캐릭터 혹은 이야기에 연동시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">관객에게 어필할 수 있는 캐릭터요소를 설명할 수 있으며, 캐릭터 컨셉에 따른 프로파일을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스토리 구조에 맞게 캐릭터 디벨롭 요소별 캐릭터 분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">2인 이상으로 구성된 캐릭터 설정 및 설계를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">컨셉에 맞게 스토리구조와 연동하여 캐릭터 아크를 구성할 수 있으며, 최종적으로 캐릭터창작 작품으로 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-기존 작품의 캐릭터 분석 및 연구, 캐릭터디벨롭먼트 요소에 대한 지식
-완성된 시나리오에 대한 검토지식, 스토리구조, 장르, 플롯에 대한 지식
-지역, 연령, 문화적 배경지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-인체, 동물 및 사물 등 다양한 개체로의 활용 능력
-스토리 이해 능력과 독창적 표현 능력
-컴퓨터 그래픽스 소프트웨어 활용 및 구현기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-다양한 사람들의 성격과 행동 특성에 대한 관찰과 제작단계를 고려하여
-캐릭터의 깊이 감을 높이려는 자세
-일상과 주변에서 다양한 캐릭터 소재를 발굴해내려는 도전정신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●						●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-각각의 이론수업에 따른 발표 과제 -제시된 캐릭터 프로파일링하기 -캐릭터를 중심으로 한 프로젝트 계획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	캐릭터 디벨롭과정 이해도 및, 캐릭터디벨롭 요소별로 애니메이션 또는 영화에 나타나는 캐릭터 분석력 평가 콘셉에 맞는 캐릭터 프로파일 작성력 평가	캐릭터 분석리포트	과제물평가
2차 평가	40	15주	컨셉에 맞게 스토리구조와 연동하여 2인 이상으로 구성된 캐릭터 설계 및 각각의 캐릭터 아크 구성력 평가	2인 이상 캐릭터 디벨롭 창작물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	캐릭터창작역량	관객에게 어필할 수 있는 캐릭터요소를 설명할 수 있으며, 캐릭터 컨셉에 따른 프로파일을 작성할 수 있다.	20		●
		스토리창작역량	스토리 구조에 맞게 캐릭터 디벨롭 요소별 캐릭터 분석을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	캐릭터디자인역량	2인 이상으로 구성된 캐릭터 설정 및 설계를 할 수 있다.	20		●
	연출역량	캐릭터창작역량	컨셉에 맞게 스토리구조와 연동하여 캐릭터 아크를 구성할 수 있으며, 최종적으로 캐릭터창작 작품으로 적용할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실, 드로잉과 토론이 가능한 실습실
	HW	발표자료, 책, 설정집, 동영상 등 을 이용한 이론수업, 팀별 PC1 대
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	캐릭터디벨럽먼트	Credits	3	Semester /Term	1-1,1-2
	English	Character Development	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Practice how to interact a character with a story and how to set up and profile appealing character to audience					
Learning goal	1 Profile a character. 2 Interact character arc with story arc.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">2D애니메이션I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">2D animation I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">드로잉역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2">애니메이션역량</td><td colspan="4">2D캐릭터애니메이션역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 애니메이션의 제작원리인 타이밍과 스페이싱의 개념을 이해할 수 있는 수업이다
2. 수작업을 통해 기초적인 애니메이팅 방법을 습득하고 이를 통해 간단한 애니메이션으로 표현하는 방법을 배울 수 있는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초 애니메이팅 원리와 방법을 습득하여 구르는 공, 공 튀기기, 변형 애니메이션을 할 수 있다.
2. 물체의 물성과 물리적 운동 현상을 애니메이션적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">공과 같은 간단한 형태를 통해 타이밍과 스페이싱의 개념을 이해하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">슬로인/아웃 등 물리적 운동 법칙의 인과를 이해하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사전 동작, 후속동작, 부수동작 등 움직임의 원리를 이해하고 적용한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동작계획과 시간계획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">Key, Extreme, Break down, inbetween의 개념과 속성을 이해하고 적용한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">2D애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임 원리에 대한 지식, 캐릭터 연기에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사물의 움직임을 설계하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세
-집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세
-캐릭터의 성격을 적극적으로 이해하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	기초 애니메이팅 원리와 방법의 이해도와 실기능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	물체의 물성과 물리적 운동 현상을 애니메이션적으로 표현하는 능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트%모션그래픽 역량	드로잉역량	공과 같은 간단한 형태를 통해 타이밍과 스페이싱의 개념을 이해하고 적용할 수 있다.	15		●
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	슬로인/아웃 등 물리적 운동 법칙의 인과를 이해하고 적용할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트%모션그래픽 역량	드로잉역량	사전 동작, 후속동작, 부수동작 등 움직임의 원리를 이해하고 적용한다.	20		●
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	동작계획과 시간계획을 할 수 있다.	10		●
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션 역량	Key, Extreme, Break down, inbetween의 개념과 속성을 이해하고 적용한다.	10		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 라이트박스
	SW	Adobe, 콤마돌이,

Class name	Korean	2D애니메이션I	Credits	3	Semester /Term	1-1,1-2
	English	2D animation I	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	1. You can understand the concept of timing and spacing, which is the principle of animation. 2. You can learn methods of basic hand drawn animation and express it with simple animation.					
Learning goal	1. You can learn the principle of animation and methods and play with ball and its bounce and deformation. 2. The physical properties and motion phenomena of an object can be expressed in animation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D애니메이션I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D animation I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="5">드로잉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="2">애니메이션역량</td><td colspan="5">3D캐릭터애니메이션역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공 애니메이션과 진자운동, 꼬리움직임, 스탠드 점프 등을 만들어 봄으로써 애니메이션의 기본 원리가 3D 컴퓨터 애니메이션에서 적용되는 원리를 배우고, 캐릭터애니메이션에 대한 기초를 다지는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 캐릭터의 동세를 분석하여 빠르게 드로잉을 할 수 있다.
2. 3D 제작 툴의 인터페이스를 이해하고 특히 그래프 에디터와 애니메이션의 상관관계를 이해할 수 있다.
3. 애니메이션의 12가지 기본 원리를 3D 키프레임 애니메이션으로 표현할 수 있다.
4. 애니메이션에 대한 타이밍 감각을 실습을 통해 익히고 이를 응용하여 다양한 성질과 감정을 표현 할 수 있다.
5. 캐릭터 애니메이션의 좋은 포즈에 대하여 기본 이론을 학습하고 반복실습을 통해 이해하고 표현 할 줄 안다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D캐릭터로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">3D애니메이션제작에 필요한 인터페이스와 단축키, 기능들을 익힌다. 그래프 에디터와 움직임의 상관관계를 이해하고 그래프 에디터의 다양한 기능들을 숙지한다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">애니메이션의 12가지 법칙을 다양한 물리적 성질의 공 애니메이션과 진자운동등을 통해 3D 애니메이션으로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">키포즈와 인비트윈 포즈에 대하여 학습하고 응용 하여 스탠드 점프 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="7">매주 3D캐릭터를 활용하여 3가지 정도의 포즈를 만들어 봄으로서 빠르고 정확하게 좋은 캐릭터 애니메이션 포즈를 만들 수 있는 연습을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 키프레임 애니메이션 원리에 대한 지식
- 3D애니메이션과 그래프 에디터(graph editor)에 대한 지식
- 애니메이션 타이밍에 대한 감각과 지식</td></tr>
</table>

		- 좋은 포즈의 요건에 대한 지식
	기능(skill)	- 3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력 - 동작을 키프레임 설정 관리할 수 있는 능력 - 타임라인과 그래프에디터(graph editor) 애니메이션 조절자(key)를 조정할 수 있는 능력
	태도(attitude)	- 사물과 캐릭터의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세 - 컴퓨터 그래픽스의 기초가 되는 물리, 수학등을 이해하려는 자세 - 크리틱을 기꺼이 받아들이고 공유할 수 있는 건설적인 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	MAYA를 이용한 무게감의 표현과 다른 성질의 동작 표현등 기초애니메이션 능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	관절 구조의 역학관계를 활용한 기초애니메이션 능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D캐릭터로 표현 할 수 있다.	10		●

		애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	3D애니메이션제작에 필요한 인터페이스와 단축키, 기능들을 익힌다. 그래프 에디터와 움직임의 상관관계를 이해하고 그래프 에디터의 다양한 기능들을 숙지한다.	15		●
				애니메이션의 12가지 법칙을 다양한 물리적 성질의 공 애니메이션과 진자운동등을 통해 3D 애니메이션으로 표현 할 수 있다	15		
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	키포즈와 인비트윈 포즈에 대하여 학습하고 응용 하여 스탠드 점프 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.	20		●
				매주 3D캐릭터를 활용하여 3가지 정도의 포즈를 만들어 봄으로서 빠르고 정확하게 좋은 캐릭터 애니메이션 포즈를 만들 수 있는 연습을 한다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Adobe, Autodesk Maya					

Class name	Korean	3D애니메이션I	Credits	3	Semester /Term	1-1,1-2
	English	3D animationI	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a lesson to learn basic principles of 3D animation by creating ball animation, pendulum movement, tail movement, stand jumping, etc. In consequence, students are able to learn how the principles of animation can be absorbed into computer generated animation.					
Learning goal	1. Be able to understand the interface of the 3D production tool and understand the correlation between graph editor and animation. 2. The 12 basic principles of animation can be expressed in 3D keyframe animation. 3. Be able to learn the timing sense of animation through practice and apply it to express various properties and emotions. 4. Be able to understand the basic theory about the good poses of the character animation and understand it through the repetition practice.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D그래픽기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Basic 3D Graphics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D 캐릭터 역량</td><td colspan="4">3D그래픽기초역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D캐릭터 아티스트, 3D이미지 아티스트, VFX 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">컴퓨터 제작 실습을 통해 3D 그래픽의 기초가 되는 폴리곤 모델링, 맵핑과 텍스쳐링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등의 기법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 컴퓨터 그래픽스의 인터페이스를 이해하고 모델링의 방식과 원리를 이해할 수 있다
2. 폴리곤 모델링의 개념과 용도를 이해하고 인체 해부학 지식을 근거로하여 폴리곤 캐릭터 모델링을 할 수 있다
3. 재질 편집기에서 맵 타입 셰이더의 속성 머티리얼 타입의 이해를 근거로 매핑을 할 수 있다
4. 디지털 라이팅의 속성 이해를 근거로 작품 콘셉트에 적합한 조명을 설계할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">모델링(modeling)의 다양한 종류를 나열하여 이론적으로 설명하고, 종류별로 모델링을 실습하여 각각의 속성을 이해하여 폴리곤 모델링을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">모델링 작업을 위한 캐릭터 턴어라운드 이미지를 제작할 수 있다.
폴리곤(polygon) 모델링 방식으로 캐릭터 모델링을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">표준 렌더러에서 재질 편집기의 다양한 속성에 대한 이론적인 내용들을 이해하고 기본적인 재질을 적용할 수 있다.
머티리얼 타입에 대한 내용과 맵 타입에 대한 내용을 이론적으로 이해하고 작품에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">3D 디지털 라이팅의 속성 이해를 근거로 작품 콘셉트에 적합한 조명을 설계하여 작품에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 캐릭터 인체모델링, 배경 및 소품 모델링에 대한 지식
- 3D컴퓨터그래픽스에 대한 지식
- 다양한 재질과 질감, 맵좌표에 관한 지식
- 3D 라이팅의 종류와 각 기능에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력
- 폴리곤 모델링에 관한 속성을 이해하고 활용할 수 있는 기술
- 재질편집기(material edit)를 설정할 수 있는 능력
- 라이팅에 대한 운용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 모델링과정에서 디자인을 충실히 해석하여 반영하려는 태도
- 사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세
- 빛과 그림자의 역학 관계를 세밀하게 관찰하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터와 배경을 포함한 장면(간략한 스토리가 포함된 상황 연출)을 모델링 하고, 렌더링 스틸 이미지 5컷 내외

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	연출 의도에 맞게 제작된 모델링 실습결과물 평가	렌더링 스틸 이미지 5컷 내외	과제물평가
	2차 평가	40	15주	3D 마야를 이용한 3D그래픽 이미지 제작능력 평가	렌더링 스틸 이미지 5컷 내외	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D캐릭터역량	3D그래픽기초역량	폴리곤(polygon) 모델링 방식으로 캐릭터 모델링을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D캐릭터역량	3D그래픽기초역량	재질 편집기의 다양한 속성에 대한 이론적인 내용들을 이해하고 기본적인 재질을 적용하고, 작품 콘셉트에 적합한 조명을 설계하여 작품에 적용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	3D 제작용 PC
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어

Class name	Korean	3D그래픽기초	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Basic 3D Graphics	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Through computer-generated practice, techniques such as polygon modeling, mapping and texturing foundation, lighting, and rendering foundation are learned.					
Learning goal	1. Understanding the interface of computer graphics and understand the way and principles of modeling 2. Understanding the concepts and uses of polygon modeling and based on human anatomy knowledge can model polygon characters 3. In a material editor, mapping can be done on the basis of understanding of the property physical type of map type shader. 4. Map coordinates can be extracted on the basis of understanding the properties of Ubidubble oil. 5. Based on the understanding of the properties of digital lighting, lighting can be designed to suit the concept of a work					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전공역량크리틱Ⅱ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Critique on major II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다.
2. 자기정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예비 창작자로서 다양한 강의를 통해 애니메이션을 이해하고 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 수업에 적응할 수 있다.
2. 애니메이션과 관련된 다양한 산업 분야에 대한 정보를 습득하고 능동적으로 적응할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">애니메이션 창작에 필요한 정보를 습득하고 이해하며 개인 창작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 애니메이션 관련 산업에 대한 정보를 습득하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">개인별 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각 과목별 요목에 따라 수업에 적응하고 정체성 있는 산출물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 콘텐츠 전반에 대한 지식
-문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
-문화 콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-정보 검색, 활용 능력
-정보의 기록, 정리 능력
-정보 분석, 판단 능력
-학업 계획서 작성 기법
-프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
-타인의 이야기를 경청하려는 태도
-조사결과를 판단하는 객관적인 태도
-긍정적이고 자신감 있는 자세
-목표지향적인 사고
-창의적 사고와 종합적 분석 능력
-수학에 필요한 적극적인 태도
-창의적 사고와 통찰력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학기 중 수강 결과물 PPT

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	예비 창작자로서 필요한 창작과 산업에 대한 정보를 습득하고 이해하여 전공과목의 교수요목을 토대로 자신의 능력과 목표에 맞는 학업계획 수립 여부	학업계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	학업수행을 통해 전공분야 산업관련 정보 습득과 창작자로서 익힌 지식과 기술을 활용한 교육 산출물 수준 점검 및 평가	수업결과물 ppt	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	전공 기초 소양을 습득하기 위해 자신의 학습목표를 세우고 자료조사를 통해 학업계획서를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	학업수행을 통해 전공분야 산업관련 정보 습득과 예비창작자로서 갖추어야할 기초역량을 수업 결과물 ppt로 작성, 설명 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강사용 PC 1대, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

<table>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>전공역량크리틱 Ⅱ</td><td>Credits</td><td>1</td><td>Semester/Term</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Critique on major II</td><td>Class Hour</td><td>1</td><td>Type</td><td>major core
15 Weeks/1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">1. This class consists of exploring and searching for developing animation major competencies.
2. It is a lesson that shares basic information and experiences necessary for students who want to raise
their literacy as a creator who can establish their own identity and vision.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">1. As a preliminary creator, students can acquire the basic skills necessary to understand animation
and cultivate necessary skills through various lectures, and adapt to class.
2. You can acquire information and actively adapt to various industries related to animation.
3. Possibility to acquire and understand the information necessary for animation creation and utilize it
for personal creation.
4. Learn about various animation related industries.
5. It is possible to actively participate in class according to individual study plan.
6. According to each subject, students can adapt to the lesson and produce an identity product.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">레이아웃</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2,2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Layout</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">레이아웃역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">감독, 레이아웃 아티스트 및 스토리보드 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">개별 쇼트들의 캐릭터와 배경의 화면구도 속 카메라 위치와 동선을 학습하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스토리에 근거하여 각 쇼트들의 field를 정하고 배경과 캐릭터의 상호관계에 따른 카메라의 위치와 동선을 결정하는 방법을 학습하고 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">공간 분할, 흐름, 초점 및 focal point(시각 우선 순위)의 구성방법을 학습할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">시각적 형태 및 조명의 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">스토리텔링의 무대화, 레이아웃의 프로세스를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">일반적인 필름언어(원샷, 투샷, 오버더숄더, 클로즈, 미디엄샷 등)를 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="7">레이아웃에서 분위기 조명의 관계를 익혀서,
카메라 무브, 트래킹 샷, 씬 안에서의 캐릭터 움직임의 요소를 익힐 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">화면구성과 애니메이션 필드에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">스토리에 따른 샷의 구성과 화면구성 요소를 조합하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">연출의도를 전략적으로 분석할 수 있는 태도, 기존 작품을 적극적으로 분석하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
</table>

	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	레이아웃 제작 결과물, 카메라 워크가 포함된 레이아웃 결과물 clip

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	6주	연출의도에 따라 하나의 장면을 구성	레이아웃 결과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	연출의도에 따른 카메라 움직임을 가진 하나의 장면을 구성	레이아웃 결과물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	연출역량	레이아웃역량	공간 분할, 흐름, 초점 및 focal point (시각 우선 순위)의 구성방법을 학습할 수 있다	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	연출역량	레이아웃역량	레이아웃에서 분위기 조명의 관계를 익혀서, 카메라 무브, 트래킹 샷, 씬 안에서의 캐릭터 움직임의 요소를 익힐 수 있다	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	PC실
	SW	기본 오피스 및 아도비 팩키지

Class name						
	Korean	레이아웃	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	Layout	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Based on the story, we can learn how to set the field of each short and determine the position and traffic of the camera according to the interaction between the background and the character.					
Learning goal	Layout work Results, Layout Results Clip with Camera Work					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D하드서페이스모델링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2,2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">3D Hard Surface Modeling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D캐릭터역량</td><td colspan="4">3D하드서페이스모델링역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D캐릭터 아티스트, 3D이미지 아티스트, VFX 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 3D 애니메이션을 구성하는 요소 중, 3D 캐릭터를 제외하고 장면 구성에 필요한 요소를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업이다. 3D 애니메이션에 필요한 장면의 유형을 분석하고, 자신의 컨셉에 맞는 디자인을 통해 3D모델링을 제작해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 폴리곤 모델링 개념을 이해하고 Maya의 다양한 폴리곤 모델링 방법을 학습할 수 있다.
2. 설정된 디자인을 토대로 애니메이션의 배경, 메카닉, 소품등의 모델링을 할 수 있다.
3. 2D 디지털 페인팅 표현력에 의거하여 완성된 모델링에 다양한 재질의 매핑소스를 적용하여 장면을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">3D 컴퓨터 그래픽스의 인터페이스를 이해하고 폴리곤 모델링의 방식과 원리를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">하이, 미들, 로우 폴리곤 모델링의 개념과 용도를 이해하여 컨셉에 맞는 모델링 스타일을 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">Maya의 폴리곤 모델링 툴을 학습하여 각 상황에 맞는 다양한 모델링 제작방식을 선택하여 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">3D 컴퓨터 그래픽스의 활용과 모델링의 속성 이해를 근거로 하여 메카닉과 소품을 모델링할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">3D 컴퓨터 그래픽스의 활용과 모델링의 속성 이해를 근거로 하여 애니메이션 배경을 모델링할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">유브이 언랩에 관한 이해를 근거로 Maya 유브이 툴을 익히고 맵 좌표를 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">2D 디지털 페인팅 표현력에 의거하여 완성된 모델링에 다양한 재질의 매핑소스를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 애니메이션 배경 및 소품 모델링에 대한 지식
- 다양한 재질과 질감에 관한 지식</td></tr>
</table>

	기능 (skill)	- 3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력 - 패치 모델링, 넙스 모델링, 폴리곤 모델링의 속성을 이해하고 활용할 수 있는 기술 - 2D 컴퓨터그래픽스를 활용한 드로잉 능력 - 3D 컴퓨터그래픽스를 활용한 드로잉 능력
	태도 (attitude)	- 모델링과정에서 디자인을 충실히 해석하여 반영하려는 태도 - 모델링 결과물의 완성도를 높이려는 의지 - 완성도가 부족한 모델링을 개선하려는 태도 - 2D 디지털 드로잉 표현 능력을 향상시키려는 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	3D 텍스쳐 매핑 결과물 이미지 및 턴어라운드 영상물 1개, 3D 질감 표현 제작과정 연구 보고서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	폴리곤 모델링 개념을 이해하고 Maya의 다양한 폴리곤 모델링 방법을 학습할 수 있다.	메카닉, 소품등의 모델링 제작후 렌더한 이미지를 평가	과제물평가
	2차 평가	40	15주	설정된 디자인을 토대로 애니메이션의 배경, 메카닉, 소품등의 모델링을 할 수 있다.	연출된 장면을 3D로 모델링하여 렌더한 스틸이미지 및 동영상 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D캐릭터역량	3D하드서페이스 모델링역량	메카닉과 소품등 다양한 형태의 모델링을 디자인에 적합하게 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	3D캐릭터역량	3D하드서페이스 모델링역량	설정한 디자인에 맞는 배경과 소품을 형태에 맞게 효율적으로 모델링 할 수 있고, 간단한 쉐이더및 라이팅을 설정하여 렌더 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	3D 제작용 PC
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어

Class name	Korean	3D하드서페이스모델링	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	3D Hard Surface Modeling	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is a hands-on exercise in which design, modeling and shaping are produced using 3D graphics tools for elements that make up 3D animation, but not for 3D characters. The class analyzes the types of scenes needed for 3D animation, and produces 3D modeling, mapping and texturing through designs that fit your concept.					
Learning goal	1. Based on the set design, scenes that appear in animated works can be modeled. 2. Based on the set background and prop design, the background and props can be modeled. 3. Mapping sources of various materials can be created for finished modeling in accordance with the 2D digital painting expressive power. 4. Mapping sources can be applied by extracting map coordinates suitable for the size and proportion of the object.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D캐릭터모델링 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2,2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D Character Modeling I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D 캐릭터 역량</td><td colspan="4">3D 캐릭터모델링 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D캐릭터 아티스트, 3D이미지 아티스트, VFX 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 애니메이션 캐릭터를 3D그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업으로, 3D모델링을 제작해 보는 수업이다. 따라서 3D애니메이션 그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 실습을 통해 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3D Sculpting Tool의 인터페이스를 이해하고 인체 모델링에 필요한 기초적인 기능을 익힐 수 있다. 2. 폴리곤 모델링의 개념과 용도를 이해하고 인체 해부학 지식을 근거로 하여 3D 애니메이션 제작에서 요구되는 캐릭터 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">Maya의 폴리곤 모델링 방식과 3D Sculpting Tool 방식의 차이를 설명하고 전체 work flow를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">3D Sculpting Tool의 기본 인터페이스와 Sculpting에 필요한 각 툴을 익혀 인체 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">설정된 캐릭터 디자인을 분석하고 특징과 구조를 파악하여 3D입체로 재구성하여 모델링 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="7">모델링 방식의 속성들에 관한 이해를 기반으로 애니메이션에 등장하는 캐릭터와 코스튬 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-4</td><td colspan="7">오브젝트의 크기와 비례에 적합한 맵좌표를 추출하고 2D페인팅기법에 의거하여 제작된 맵핑소스를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">-캐릭터의 체형 비율에 대한 지식
-해부학(뼈, 근육)에 대한 지식
-3D컴퓨터그래픽스에 대한 지식
-폴리곤(polygon) 모델링에 대한 지식
-캐릭터 인체모델링에 대한 지식
-맵 좌표에 대한 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">-3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력
-폴리곤 모델링에 관한 속성을 이해하고 활용할 수 있는 기술
-캐릭터의 얼굴에서 나타나는 다양한 표정과 성격들을 반영한 모델링과 머리카락을 제</td></tr>
</table>

		작진행 할 수 있는 기술 -해부학적인 측면에서 이해하고 관절 및 근육들을 바디(body)모델링 작업과정에 표현하는 기술
	태도(attitude)	-다양한 캐릭터의 체형에 관한 관찰력 -캐릭터 모델링 작업과정에서 해부학적 지식을 반영하려는 태도 -모델링과정에서 디자인을 충실히 해석하여 반영하려는 태도 -모델링 결과물의 완성도를 높이려는 의지 -완성도가 부족한 모델링을 개선하려는 태도

직업기초능력과의 연계성

직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력		수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성

소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법

강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●	●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)

1. 애니메이션 캐릭터의 얼굴, 손 등 부위별 모델링 Still Shot(Image)
2. 전신캐릭터모델링 Still Shot(Image)과 Turn-around 동영상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	설정된 캐릭터디자인을 토대로 애니메이션작품에 등장하는 캐릭터를 마야와 스컬팅 툴을 사용하여 모델링 할수있다.	애니메이션 캐릭터의 얼굴, 손 등 부위별 모델링 Still Shot	과제물평가
2차 평가	40	15주	설정된 캐릭터디자인을 토대로 애니메이션작품에 등장하는 캐릭터를 모델링 할수 있다.	전신캐릭터모델링 이미지와 동영상	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	Maya의 폴리곤 모델링 방식과 3D Sculpting Tool 방식의 차이를 설명하고 전체 work flow를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	모델링 방식의 속성들에 관한 이해를 기반으로 애니메이션에 등장하는 캐릭터와 코스튬 모델링을 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	3D 제작용 PC					
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어					

Class name	Korean	3D캐릭터모델링I	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	3D Character Modeling I	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is a hands-on exercise in creating animated characters using 3D graphics tools, and 3D modeling and mapping and texturing classes. Therefore, in 3D animation graphics, 3D character production process is comprehensively understood and produced through practice.					
Learning goal	1. Understanding the concepts and uses of polygon modeling and based on human anatomy knowledge, character modeling required in 3D animation production can be done. 2. Mapping sources of various materials can be created for character modeling completed according to 2D digital painting expressive power, and mapping sources can be applied by extracting map coordinates suitable for the size and proportion of the object.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D리깅 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>`전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D Rigging I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">애니메이션역량</td><td colspan="4">리깅역량</td><td colspan="4">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D애니메이터, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">3D리깅에 사용되는 기술들의 기본 개념을 이해하고 계층구조와 계층구조간의 연결(constraint, parent등)의 사용 방법을 익혀 3D애니메이션 제작에 도움을 주고자 하는 수업이다. 또한 오토리깅 툴을 이용하여 빠르게 리깅작업을 할 수 있는 방법을 학습하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3D툴에서 그룹과 축에 대한 개념을 이해하고, 계층구조와 joint의 개념과 특성을 이해하여 골격 혹은 사물에 맞게 배치 할 수 있다.
2. 컨스트레인(constraint)와 페어런트(parent)의 차이점을 이해하고 적절히 사용 할 수 있다.
3. skin weight의 개념을 이해하여 다양한 사용할 수 있으며, 리깅에 필요한 다양한 기능을 활용할 수 있다.
4. 오토리깅툴을 사용하여 빠르게 리깅을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">그룹기능과 축의 이동을 통해서 다양한 오브젝트 리깅을 제작하고 애니메이션 할 수 있다.
원하는 움직임의 리깅을 제작하기 위해서 축의 위치와 그룹을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">계층구조와 joint를 이용하여 간단한 형태의 캐릭터 리깅을 제작하고 애니메이션 할 수 있다.
사람의 관절구조를 이해하고 정확한 움직임 제작을 위한 joint위치 설정을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">컨스트레인과 페어런츠를 이용하여 다양한 형태의 애니메이션 셋팅을 할 수 있다.
다양한 상황에 맞는 가장 정확하고 효율적인 셋팅 방법을 계획하고 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">skinweight를 이용하여 joint와 캐릭터 모델링을 연결 할 수 있다.
사람의 관절과 피부의 특성을 이용하여 관절이 접히는 부분의 가장 적합한 형태를 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">컨넥션에디터, 익스프레션, 셋드리븐 등 리깅에 사용되는 다양한 기술들을 활용하여 캐릭터 셋팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">오토리깅 툴을 이용하여 2족 보행 캐릭터부터 4족 보행, 페이셜 셋팅까지 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-해부학(뼈, 근육)에 대한 지식
-캐릭터의 보행 방식에 따른 관절의 움직임에 관한 지식</td></tr>
</table>

		-관절의 움직임에 따른 근육의 모양에 대한 지식 -캐릭터의 체형에 관한 지식
	기능(skill)	-피봇(pivot), IK(inverse kinematics) 등에 관한 기술 -조인트(joint)에 대한 기술 -일반적인 컨트롤러(controller)에 대한 기술 -스킨(skin) 활용 기술 -애니메이션 컨스트레인트(animation constraints)활용 기술
	태도(attitude)	-관절의 움직임과 이에 따른 근육의 모양을 세밀하게 관찰하려는 자세 -다양한 체형의 캐릭터 동작을 분석하려는 자세 -난이도가 높은 기술인 컨트롤러와 스크립트를 이해하고 숙지하려는 태도

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각 과제에서 산출된 리깅들의 구동 모습을 담은 릴 형태의 비디오 클립과 작업 파일.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	3D툴의 도구를 사용하여 팔과 다리가 있는 2족 보행 캐릭터를 단순하게 리깅할 수 있는 능력을 평가	리깅클립	과제물평가
	2차 평가	30	15주	3D툴의 오토 리깅 도구를 사용하여 인간형 캐릭터를 리깅할 수 있는 능력을 평가	리깅클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	애니메이션 역량	리깅역량	그룹기능과 축의 이동을 통해서 다양한 오브젝트 리깅을 제작하고 애니메이션 할 수 있다. 원하는 움직임의 리깅을 제작하기 위해서 축의 위치와 그룹을 설정할 수 있다.	10		●

			리깅역량	계층구조와 joint를 이용하여 간단한 형태의 캐릭터 리깅을 제작하고 애니메이션 할 수 있다. 사람의 관절구조를 이해하고 정확한 움직임 제작을 위한 joint위치 설정을 할 수 있다.	10		●
			리깅역량	컨스트레인과 페어런츠를 이용하여 다양한 형태의 애니메이션 셋팅을 할 수 있다. 다양한 상황에 맞는 가장 정확하고 효율적인 셋팅 방법을 계획하고 제작 할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	애니메이션 역량	리깅역량	skinweight를 이용하여 joint와 캐릭터 모델링을 연결 할 수 있다. 사람의 관절과 피부의 특성을 이용하여 관절이 접히는 부분의 가장 적합한 형태를 제작 할 수 있다.	10		●
			리깅역량	컨넥션에디터, 익스프레션, 셋드리븐 등 리깅에 사용되는 다양한 기술들을 활용하여 캐릭터 셋팅을 할 수 있다.	10		●
			리깅역량	오토리깅 툴을 이용하여 2족 보행 캐릭터부터 4족 보행, 페이셜 셋팅까지 제작 할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	PC실
	HW	PC,
	SW	Autodesk Maya

Class name	Korean	3D리깅I	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	3D Rigging I	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This class is designed to help students understand the basic concepts of 3D rigging techniques and learn how to use hierarchy system in 3D application and hierarchical connections (constraint, parent, etc.). You will also learn how to use the Auto Rig Tool to quickly perform rigging tasks.					
Learning goal	1. Understand the concepts of groups and axes in 3D applications. 2. Understand the theories and properties of the hierarchical structure and joints, and arrange them to fit the humanoid characters or objects. 3. Understand the differences between constraints and parents and use them appropriately. 4. Be able to learn the concept and various usage of skin weight. 5. Be able to learn various functions required for rigging. 6. Be able to quickly create rigging using the auto-rigging tool.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">에프터이펙트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">After Effects</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">모션그래픽역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생, 모션그래픽디자이너로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션, 영화, MV와 같은 영상에서부터 타이틀시퀀스, OAP, 모션그래픽 등 현 시대 영상에 빠질 수 없는 영상그래픽의 기본을 배우고 실습하는 과목으로 주요 툴은 어도비 에프터이펙트를 배우는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 가장 기본적인 움직임과 형태의 변화를 적용하는 Transform을 배우고 Source에 적용할 수 있다.
2. Solid와 Shape-Layer의 차이를 이해하고 다양한 활용법을 수행 할 수 있다.
3. Alpha와 Luma Key의 원리를 이해하고 다양한 합성을 수행하여 결과물을 얻을 수 있다.
4. 3D-Layer셋업과 카메라 운용법을 익혀 공간연출을 수행할 수 있다.
5. 2D Tracking과 3D Tracking을 수행하여 Match Move를 적용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">에프터이펙트의 원리(Layer)와 기본적인 인터페이스를 이해 할 수 있다.
소스에 기본적인 Position,Scale,Rotation,Opacity를 적용하여 이미지변화를 줄 수 있다.
Key-frame과 Graph-editor를 활용하여 개성있는 변화를 적용 할 수 있다.
Parents기능을 활용하여 컷 아웃애니메이션 및 움직임을 컨트롤 할 수 있다.
간단한 Expression 언어를 적용하여 움직임과 효과를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">Bitmap과 Vector 차이를 이해하고 Path, Mask, Stroke를 활용하여 이미지를 생성, 효과를 적용할 수 있다.
Shape-Layer의 워크프로세스를 배워 효과를 적용할 수 있으며 일러스트레이터 이미지에 변화를 주어 애니메이션을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">RGBA의 채널을 이해하여 합성을 위한 Alpha와 Luma 이미지를 만들어 낼 수 있다.
Alpha와 Luma key를 기반으로 Track-Matte 기법을 활용한 이미지의 생성과 소멸을 적용하여 다양한 시각효과를 적용 할 수 있다.
Adjustment layer를 활용하여 간단한 색보정과 효과적용의 차이를 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">3D Layer가 갖는 XYZ측에 따른 2D Scale, Position 변화와의 차이를 이해하고 공간에 이미지를 배치할 수 있다.
카메라의 설정과 움직임을 컨트롤 할 수 있어 공간상의 연출을 수행 할 수 있다.
렌즈의 특성과 심도연출을 적용하여 살려 보다 카메라적인 연출을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="8">평면적인 움직임을 추적하여 위치와 크기, 회전 값을 추출하고 Source에 적용하여 움직임이 일치된 2D Tracking 결과물을 낼 수 있다.
Movement가 있는 실사영상에서 카메라를 추출하여 생성하고 다양한 앨리먼트소스(그래픽,Text,애니메이션 캐릭터)를 배치하고 색 보정하여 매치무브 영상을 만들 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	-어도비계열 프로그램의 레이어 개념, 디지털이미지의 기본적인 특성 이해와 지식
	기능(skill)	-관련 소프트웨어 활용 및 구현 기술 -다양한 편집 기술에 대한 이해와 응용 기술 -사운드 편집과 합성 기술.
	태도(attitude)	-다양한 기법과 지식을 적극적으로 습득하려는 자세 -집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기	
의사소통능력		수리능력		
문제해결능력	●	자기개발능력	●	
자원관리능력		대인관계능력		
정보능력		기술능력		
조직이해능력		직업윤리		

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화			
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성	
				●					

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
	●	●			
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	
	각각 학습목표에 따른 영상클립

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결	
1차 평가	30	8주	다양한 풋티지(소스)에 기본적인 움직임을 부여하고 디테일하게 컨트롤하여 제작한 영상 평가	학습목표에 따른 영상클립	과제물평가	
2차 평가	40	15주	기본 합성과 이펙트 적용을 위한 매트와 레이어 속성을 이해하여 한단계 높은 영상을 구현하고 필요한 이펙트를 적용하여 제작한 영상 평가	학습목표에 따른 영상클립	과제물평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	모션그래픽역량	에프터이펙트의 원리(Layer)와 기본적인 인터페이스를 이해 할 수 있다. 소스에 기본적인 Position, Scale, Rotation, Opacity를 적용하여 이미지변화를 줄 수 있다. 간단한 Expression 언어를 적용하여 움직임과 효과를 적용할 수 있다.	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	아트&모션그래픽역량	모션그래픽역량	RGBA의 채널을 이해하여 합성을 위한 Alpha와 Luma 이미지를 만들어 낼 수 있다. Alpha와 Luma key를 기반으로 Track-Matte 기법을 활용한 이미지의 생성과 소멸을 적용하여 다양한 시각효과를 적용 할 수 있다. Adjustment layer를 활용하여 간단한 색보정과 효과적용의 차이를 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC전용 실습실					
	HW	PC					
	SW	디지털저작툴(Adobe After Effects)					

Class name	Korean	에프터이펙트	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	After Effects	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	From videos such as animation, movies and MVs to subjects such as title sequence, OAP and motion graphics, the main tool is to learn Adobe After Effects.					
Learning goal	1. Transform to apply the most basic movements and forms of change can be learned and applied to the source. 2. Understand the difference between Solid and Shape-Layer and carry out various uses. 3. Understand the principles of Alpha and Luma Key and perform various compositions to obtain results. 4. You can perform spatial extraction by learning how to operate 3D-layer setup and camera operation. 5. You can apply Match Move by performing 2D Tracking and 3D Tracking.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">캐릭터디자인</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Character Design</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">캐릭터디자인역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 크리에이터, 애니메이션 아트디렉터, 3D캐릭터 아티스트, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">어필하는 캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 프로파일링 기법,
컨셉 계획 등의 내용을 훈련, 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기획과 스토리에 따라 대상층을 고려하여 캐릭터 콘셉트 프로파일을 작성할 수 있다.
2. 시각화된 캐릭터 콘셉트에 따라 드로잉과 채색을 거쳐 캐릭터를 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">작품과 캐릭터디자인의 스타일, 캐릭터디자인의 요소와 원리를 작업에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">캐릭터의 요소와 특징을 설정하고 그에 따른 프로파일링을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">캐릭터의 구조(골격을 고려한 몸, 손 , 발, 얼굴 등 각 부분 설정)에 따라 캐릭터디자인의 형태와 색이 주는 느낌을 고려하여 디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">다양한 스타일의 캐릭터디자인을 연구하고 설정에 따라 다양한 자세와 표정, 소품, 의상 등을 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-기존 작품의 캐릭터 디자인에 대한 경향 파악
-인체 및 동물의 해부학적 지식 및 완성된 시나리오에 대한 검토지식
-다양한 표현재료 및 기법에 대한 지식과 색상의 특성 및 배치에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-인체 및 동물 묘사 능력 및 채색도구 활용능력
-스토리 이해 능력과 독창적 표현 능력
-컴퓨터 그래픽스 소프트웨어 활용 및 구현기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-다양한 사람들의 성격과 행동 특성에 대한 관찰과 제작단계를 고려하여 디자인의 완성도를 높이려는 자세
-공동 작업에 따른 환경을 수용하려는 자세와 일상에서 다양한 소재를 발굴해내려는 도전정신</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터디자인 과제

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	주제에 어울리는 캐릭터 디자인의 설정과 효율적인 과정으로 결과물을 도출하는 능력을 확인한다.	각각의 이론수업에 따른 디자인 과제	과제물평가
2차 평가	30	15주	개성, 완성도, 애니메이션에 적합한 캐릭터 디자인을 제작할 수 있는 능력을 확인한다.	캐릭터디자인 프로젝트 캐릭터디자인 메뉴얼	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	캐릭터디자인 역량	작품과 캐릭터디자인의 스타일, 캐릭터 디자인의 요소와 원리를 작업에 활용할 수 있다. 캐릭터의 요소와 특징을 설정하고 그에 따른 프로파일링을 할 수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아트&모션그래픽역량	캐릭터디자인 역량	캐릭터의 구조(골격을 고려한 몸, 손, 발, 얼굴 등 각 부분 설정)에 따라 캐릭터디자인의 형태와 색이 주는 느낌을 고려하여 디자인을 할 수 있다. 다양한 스타일의 캐릭터디자인을 연구하고 설정에 따라 다양한 자세와 표정, 소품, 의상 등을 디자인할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	PC전용 실습실
	HW	PC
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)

Class name	Korean	캐릭터디자인	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	Character Design	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	To design appealing characters, train and practice contents such as methodology, profiling technique, and character design concept planning in character concept.					
Learning goal	1. Character concepts and profiles can be prepare according to planning and story. 2. Be able to design characters through drawing and coloring in terms of character concept					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D라이팅I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">3DLighting I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="3">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D이미지역량</td><td colspan="5">3D라이팅역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D이미지 아티스트, VFX 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">효과적인 장면연출을 위해 재질의 표현 방법과 빛의 원리에 대해 이해하고 이를 3D의 기본 조명과 G.I기반의 조명으로 표현하는 방법을 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 컴퓨터 그래픽스상에서 각 조명의 종류와 속성, GI렌더러의 라이트의 종류와 속성을 익히고 렌더 세팅을 이해하여 주어진 장면에 라이팅을 할 수 있다.
2. 삼점 조명, 캐릭터 조명, 배경 조명의 특징을 이해하여 3D라이팅 실습을 할 수 있다.
3. 3D그래픽스의 쉐이더에 대해 이해하고 3D라이팅 환경 내에서 원하는 재질을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">기본 3D 조명의 종류와 속성과 GI 기반의 라이트와 렌더링 원리를 이해하고 주어진 장면의 목적에 맞는 표현을 위해 적합한 라이팅 세팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">GI기반의 렌더러의 렌더세팅을 이해하고 효과적인 렌더링 셋업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">삼점 조명, 캐릭터 조명, 배경 조명의 원리에 대해 이해하고 물체의 양감, 공간감을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">3D그래픽스의 각 쉐이더의 기본적인 속성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">다양한 재질을 관찰하고 3D라이팅 환경 내에서 구현되는 특징을 파악하여 라이팅 환경 내에서 알맞은 재질을 표현할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">3D 라이팅의 종류와 각 기능, 세부 조절자에 대한 지식, 삼점조명법에 대한 지식.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">3D 라이팅 설계 기술, 스팟(spot), 옴니(omni), 디렉셔널(directional) 라이팅에 대한 운용 기술, 빛과 그림자 세부 설정에 대한 세팅 기술, 인물과 배경을 세팅하는 라이팅 기술.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">빛과 그림자의 역학 관계와 여러 상황에서 라이팅의 변화를 관찰하여 기록하려는 태도, 집중력, 완성도를 높이려는 자세.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 배경 라이팅 완성한 스틸 이미지 컷. - 캐릭터와 배경 라이팅 완성한 스틸 이미지 컷.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	3D라이트의 기능, 렌더세팅과 광원에 대한 이해도를 평가한다.	배경 라이팅 완성한 스틸 이미지 컷.	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	3D그래픽스의 재질과 라이트의 관계를 이해하고, 주광과 보조광을 적절히 활용하여 사물의 양감, 질감, 공간감 연출을 잘 하였는지 평가.	캐릭터와 배경 라이팅 완성한 스틸 이미지 컷.	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D이미지역량	3D라이팅역량	광원에 대한 이해를 바탕으로 3D라이트의 각 속성과 기능을 활용하여 주어진 공간에 라이팅을 할 수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D이미지역량	3D라이팅역량	자연 광원과 인공 광원의 원리를 이해하고 빛과 그림자의 특성을 파악하여 특정 부위 강조, 빛을이용한 양감표현, 재질표현, 원근감/공간감 연출을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어

Class name	Korean	3D라이팅I	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	3DLighting I	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is designed to understand and analyze lighting principles for directing effective scenes, and express this in a 3D way. It provides an opportunity to study theory on natural lighting and artificial lighting, and create persuasive scenes by expressing this with basic 3D lighting and G.I lighting.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) understand lighting principles based on theoretical knowledge on realistic lighting. 2) understand lighting principles of realistic lighting, and conduct lighting design appropriate for the concept of work based on theoretical difference between realistic lighting and digital lighting. 3) understand and utilize lighting technique in computer graphics, and complete lighting by space offered in major space design.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D텍스쳐맵핑</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2,2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">3D Texturing & Mapping</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="3">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">3D이미지역량</td><td colspan="4">3D룩디벨롭먼트역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">3D라이팅역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D캐릭터 아티스트, 3D이미지 아티스트, VFX 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">드로잉력을 기반으로 2D컴퓨터그래픽스를 활용하여 3D컴퓨터그래픽스 상에 모델링 오브젝트 매핑 작업에 적합한 맵 좌표의 추출과 효과적인 텍스쳐링 제작 방법을 습득하여 제시된 캐릭터와 배경 및 소품에 적합한 재질감을 적용하는 능력을 배양하기 위한 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 3D 캐릭터 혹은 배경.소품의 디자인 콘셉트에 맞는 다양한 재질의 매핑소스를 제작하고 적용할 수 있다.
2. 3D 쉐이더에 대한 이해와 재질편집기의 활용법을 습득해서 주어진 3D 오브젝트에 질감을 표현할 수 있다.
3. 연출 의도와 비주얼 목표에 적합한 3D 텍스쳐 매핑소스를 제작하여, 3D 렌더링 속성을 활용해 최종 이미지를 산출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">2D디지털 페인팅 표현력에 의거하여 완성된 캐릭터와 배경.소품 모델링에 맞는 다양한 재질의 매핑 소스를 만들 수 있다. 캐릭터와 배경.소품 모델링의 크기와 비례에 적합한 UV맵 좌표를 설정하고 추출하여 UV텍스쳐 제작 및 매핑 소스를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">쉐이더(shader)에 대한 속성 이해와 적용 기술을 토대로 캐릭터와 배경.소품 모델링 오브젝트를 대상으로 설정된 디자인에 부합하는 질감과 색감을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">재질편집기(material editor)를 활용하여 3D오브젝트에 색상 및 이미지와 텍스쳐, 재질 정보들을 적용하여 의도한 질감과 색감에 부합하는 쉐이드의 지정, 빛의 강도와 불투명도 조절, 굴절율과 투명도 외에도 다양한 종류의 매핑을 부여할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">3D컴퓨터그래픽스에서 다양한 맵 타입들의 적용 방식을 이해하고, 3D 렌더러의 속성을 활용하여 연출 의도에 적합한 3D 텍스쳐 매핑을 캐릭터와 배경.소품에 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">다양한 재질감에 관한 지식, 명암 표현과 질감 표현에 대한 지식, 디지털 브러시 사용에 대한 지식, 맵 좌표와 쉐이더에 대한 지식, 다양한 맵 타입과 렌더러에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">2D와 3D CG를 활용한 드로잉 능력, 태블릿을 사용한 드로잉 기술, 재질편집기 설정 능력, 맵 좌표 추출 및 맵 제작, 다양한 3D라이팅과 렌더링 기반에서의 매핑 표현 기술</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">다양한 속성의 재질들을 분석하려는 태도, 2D디지털 드로잉 표현력을 향상시키려는 자세, 라이팅과 재질의 연관성을 고려한 효과적인 쉐이딩 표현에 대한 연구와 노력의 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력		●		자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●						●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	●	●							
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물 (결과물)	3D 텍스쳐 매핑 결과물 이미지 및 턴어라운드 영상물 1개, 3D 질감 표현 제작과정 연구 보고서 1부								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	재작한 텍스쳐가 적용된 모델링을 주어진 라이팅 셋업에서 이미지 렌더한 결과물을 평가	3D 텍스쳐 매핑 결과물 이미지 및 턴어라운드 영상물 1개	과제물평가
	2차 평가	40	15주	재작한 텍스쳐와 쉐이더를 적용한 오브젝트를 마야에서 간단한 라이팅 셋업 후 렌더한 결과물을 평가	텍스쳐와 쉐이딩결과물 스틸이미지	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트 역량	표현하려는 재질을 분석하고, 적합한 텍스쳐를 제작하여 마야에서 자연스러운 재질을 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D이미지역량	3D라이팅역량	모델링의 UV, 텍스쳐, 쉐이더를 재질에 적합하게 제작하여 간단한 라이팅을 셋업 후 사실적이고 자연스러운 이미지를 렌더 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	3D 제작용 PC
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어

Class name	Korean	3D텍스처매핑	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	3D Texturing & Mapping	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	In this class, to acquire map coordinates suitable for mapping using 3D computer graphics and to develop ability to create and apply various attribute mapping sources for characters and backgrounds and props using 2D computer graphics based on drawing power It is a subject.					
Learning goal	1. Learn to create and apply a texture mapping source of various materials for the 3D design concept. 2. By understanding the shader and using the material editor, you can express the texture. 3. You can implement the texture mapping suitable for your intention and purpose in your character and use the properties of the 3D renderer to produce the final image.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>스토리보드 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Storyboard workshop I</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="5">스토리보드역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 작품을 만드는 창작자 및 감독 혹은 스토리보드 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">텍스트로 되어있는 스토리 및 시나리오를 사전 시각화 하는 작업으로 연출의도에 따라 상황 및 인물의 동작과 타이밍, 장면 전환 기법이나 촬영 방법 등을 학습한다. 주어진 스토리를 실제로 스토리보드로 제작 실습하여 연출을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.스토리보드의 기본 요소인 Key pose 그리기와 Acting을 연습하고 학습할 수 있다.
2.화면구성의 기본이 되는 배경그리기와 Perspective를 연습하고 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">주어진 화면에서 인물의 움직임에 따른 Key pose들을 그려보면서 스토리에 맞는 동선을 구성해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">캐릭터의 성격과 스토리의 상황에 맞게 감정 및 움직임을 Acting 해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">스토리와 상황에 맞는 화면구성을 위해 배경을 구성하고 그려 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">작품의 컨셉과 스토리의 상황에 맞는 배경을 구성하기 위해 Perspective를 연습하고 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">내러티브에 대한 이해, 카메라 사이즈. 앵글 및 무브먼트에 대한 이해, 컴포지션에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인체 및 배경 드로잉 능력, 투시도, 화면구성 능력.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 연기력, 표현력, 응용력, 마무리하는 능력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획							
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결	
	1차 평가	35	7주	캐릭터의 볼륨감과 동세의 표현능력을 평가	스케치	실기평가	
	2차 평가	35	15주	화면구성과 카메라에 따른 표현능력을 평가	썸네일 스케치	실기평가	
	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	연출역량	스토리보드 역량	주어진 화면에서 인물의 움직임에 따른 Key pose들을 그려보면서 스토리에 맞는 동선을 구성해 볼 수 있다.	35	●	
	직무역량평가1차 합계				35		
	2차 평가	연출역량	스토리보드 역량	스토리와 상황에 맞는 화면구성을 위해 배경을 구성하고 그려 볼 수 있다.	35	●	
	직무역량평가2차 합계				35		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	드로잉 가능한 책상이 있는 실습실. PC가능 실습실
	SW	

Class name						
	Korean	스토리보드워크샵 I	Credits	3	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	Storyboard workshop I	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is designed to learn how to visualize a story from text to image according to direction and situation and also learn and prcatice storyboarding with a given story.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) learn various key poses and practice acting. 2) learn perspective and practice drawing background.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">TV페인트</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">TV Paint</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>5주/3시수</td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">디지털2D애니메이션역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">TV페인트 프로그램을 5주간 블록식으로 진행하는 툴 교육 과목으로 다양한 애니메이션 툴 중의 하나로 활용할 수 있는 티비페인트의 활용법을 익히는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. TV페인트를 활용하여 만들 수 있는 애니메이션의 사례를 연구하고 사용방법을 파악할 수 있다.
2. TV페인트만의 특징을 이해하고 애니메이션 제작에 응용할 수 있도록 간단한 애니메이션을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">TV페인트 프로그램의 기초 인터페이스와 단축키를 이해하여 TV페인트의 다양한 기능을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">짧은 애니메이션 제작을 통해 TV페인트 프로그램을 응용하는 방법을 배우고 실제 프로젝트 제작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임 원리에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타이밍 감각</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝 발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	3주	애니메틱스 제작을 위한 툴활용법과 실기능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
2차 평가	40	5주	애니메이팅과 이펙트 활용 능력을 평가함	애니메이션 클립	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	TV페인트 프로그램의 기초 인터페이스와 단축키를 이해하여 플래시의 다양한 기능을 활용할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	짧은 애니메이션 제작을 통해 TV페인트 프로그램을 응용하는 방법을 배우고 실제 프로젝트 제작에 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경

강의실유형	PC실
HW	PC,
SW	Adobe, TV페인트

Class name						
	Korean	TV페인트	Credits	1	Semester /Term	1-2, 2-1
	English	TV Paint	Class Hour	1	Type	major elective

Class summary	1. This class is for beginners who like to use TVPaint animation tool and set up as 8 week long block class. 2. It opens up at every semester
Learning goal	1. Research the case of animation production using TV Paint. 2. Learn how to use the elegant 2D animation tool TV Paint. 3. Understand uniqueness of TV Paint and create simple animation.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">플래시</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Adobe flash</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>5주/3시수</td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">디지털2D애니메이션역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 모션그래픽디자이너로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 아도비사의 플래시 애니메이션 프로그램을 5주간 블록식으로 진행하는 툴 교육 과목으로 다양한 애니메이션 툴 중의 하나로 유용하게 활용할 수 있는 플래시 프로그램의 기초를 익히고 실습한다.
2. 학기 반복의 블록식 과목으로 애니메이션의 표현방법의 활용으로 플래시 툴을 익히고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 어도비 플래시(애니메이트)의 이점과 기존 제작 툴과의 차이점이 무엇인지 이해하고 효율적인 사용할 수 있다.
2. 어도비 플래시와 애프터이펙트의 연동으로 수월한 편집과 추가적인 화면효과를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="9">플래쉬 프로그램의 기초 인터페이스와 단축키를 이해하여 플래시의 다양한 기능을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="9">애프터이펙트와 연동하여 플래시를 활용하는 방법을 익히고 제작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임 원리에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">타이밍 감각</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	애니메이션 클립				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	3주	플래시 프로그램의 기초 인터페이스와 단축키 이해 활용도를 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	5주	플래시의 기능과 방법을 익히고 적용하여 제작한 Loop 애니메이션의 완성도를 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	플래쉬 프로그램의 기초 인터페이스와 단축키를 이해하여 플래시의 다양한 기능을 활용할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	애니메이션역량	디지털2D애니메이션 역량	애프터이펙트와 연동하여 플래시를 활용하는 방법을 익히고 제작에 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실
	HW	PC,
	SW	Adobe

Class name						
	Korean	플래시	Credits	1	Semester/Term	1-2, 2-1
	English	Adobe flash	Class Hour	1	Type	major elective
Class summary	1. This class is for beginners who like to use Adobe Flash as an animation tool and set up as 8 week long block class. 2. It opens up at every semester					
Learning goal	1. Figure out what the difference between Adobe Flash and other animation tools and learn how to use it effectively. 2. Understand the benefit of using Adobe Flash that it uses vector images instead of bitmap and learn how to use traditional frame by frame method and its own unique tool sets such as symbol, motion, shape tween. 3. Learn how to use layer, mask and guide, then study how much it can be applied. 4. Interact Adobe Flash with After Effects to do better editing and effects.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전공역량크리틱Ⅲ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Critique on major Ⅲ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다.
2. 자기정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작자인로서 다양한 강의를 통해 애니메이션을 이해하고 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 프로젝트 제작에 적응할 수 있다.
2. 프로젝트 실무 제작을 위한 역량강화와 취,창업의 사회적 공동체를 인식하고 이행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">직, 간접 경험을 통해 정체성 있는 창작 활동을 위한 기본적 소양을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">진로에 따라 필요한 정보와 기술을 습득하고 작품 제작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 노하우 등을 익히고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">애니메이션 관련 산업에 대해 현실감 있고 실질적인 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 콘텐츠 전반에 대한 지식
-문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
-문화 콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-정보 검색, 활용 능력
-정보의 기록, 정리 능력
-정보 분석, 판단 능력
-학업 계획서 작성 기법
-프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
-타인의 이야기를 경청하려는 태도
-조사결과를 판단하는 객관적인 태도
-긍정적이고 자신감 있는 자세
-목표지향적인 사고</td></tr>
</table>

		-창의적 사고와 종합적 분석 능력 -수학에 필요한 적극적인 태도 -창의적 사고와 통찰력

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기	
의사소통능력	●	수리능력		
문제해결능력		자기개발능력		
자원관리능력		대인관계능력		
정보능력		기술능력		
조직이해능력		직업윤리		

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
●								

교수학습방법				
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)	
	학기 중 수강 결과물 PPT

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결	
1차 평가	40	8주	진로탐색 과정을 통해 자신의 진로분야에 지식과 기술을 대한 정보를 습득하고 이해하여 자신의 능력과 목표에 맞는 학업계획 수립 및 작품 제작에 활용여부	학업계획서	과제물평가	
2차 평가	40	15주	창업, 창작, 취업 등 진로와 관련된 정보습득과 이해를 바탕으로 실제에 적용하여 창작 노하우를 익히고 활용한 교육 산출물 수준 점검 및 평가	수업결과물 ppt	과제물평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	전공 기초 소양을 습득하기 위해 자신의 학습목표를 세우고 자료조사를 통해 학업계획서를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	진로탐색 과정을 통해 전공분	40		●

				야 산업관련 정보습득과 기술을 바탕으로 창작 노하우를 활용한 수업 결과물을 ppt로 작성, 설명 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강사용 PC 1대, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠					
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 툴					

Class name	Korean	전공역량크리틱Ⅲ	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	Critique on major III	Class Hour	1	Type	major core
						15 Weeks /1 Semester
Class summary	1. This class consists of exploring and searching for developing animation major competencies. 2. It is a lesson that shares basic information and experiences necessary for students who want to raise their literacy as a creator who can establish their own identity and vision.					
Learning goal	1. As a creator, you can learn basic skills necessary to understand animation and cultivate necessary skills through various lectures, and adapt to project production. 2. It is possible to recognize and implement the social community of entrepreneurship and entrepreneurship, strengthening competence for project production. 3. Students will acquire basic skills for authentic creative activities through direct and indirect experience. 4. It can acquire the necessary information and skills according to the course and utilize it for the production of the work. 5. You can understand and understand the know-how required for career development such as start-up, creative work, and employment. 6. Learn realistic and practical information about animation industry.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기주도프로젝트 I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Self-directed Project I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">통합적사고역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">기획역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">프로덕션관리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 해당 프로젝트 스토리와 연출을 지도하는 수업이다. 프로젝트의 결과물은 단편 애니메이션, 웹애니메이션 등 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다.
지도교수체계로 운영되며, 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다. 한 학기 안에 결과물을 완성하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 애니메이션 콘텐츠 개발 기획서(스토리가 있으면 스토리포함)를 작성할 수 있다.
2. 기획의도와 스토리 구성에 따라 연출방향을 세울 수 있다.
3. 다양한 애니메이션 제작방법으로 애니메이션 관련 프로젝트를 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">애니메이션 콘텐츠 기획을 통해 관련 레퍼런스를 조사하고, 스토리 및 세계관을 기반으로 캐릭터를 구성하고, 시놉시스와 시나리오를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">기획과 컨셉방향에 따라 디자인 및 스토리보드에 해당하는 프리프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">기획된 연출방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 캐릭터 애니메이션 및 룩디벨롭먼트, 모션그래픽 등에 해당하는 프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">제작된 콘텐츠를 기획 방향에 맞는 결과물 포맷(전시, 상영, SNS 플랫폼 등)으로 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 기획, 스토리, 연출에 대한 지식
-애니메이션 제작 파이프라인에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-애니메이션 연출능력, 애니메이션 제작 툴 활용능력, 스토리개발, 캐릭터창작, 상황 분석 능력, 디자인능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-창의적 사고와 비판적 사고능력을 통한 콘텐츠 분석과 창작 콘텐츠 개발의지, 팀원들과의 협업과 원활한 의사소통 능력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1분 내외 단편애니메이션, 웹애니메이션, 모션그래픽, 애니메이션 설정집 등 애니메이션 콘텐츠 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	애니메이션 콘텐츠 기획방향에 맞는 레퍼런스 조사 및 창작 스토리 및 디자인을 구상하고 스토리보드 등 프리프로덕션의 진행 여부 및 수준	애니메이션 콘텐츠 기획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	기획된 연출 방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용한 애니메이션 및 룩 디벨롭먼트, 모션그래픽 등 프로덕션을 진행 하여 결과물을 포맷에 맞춘 발표 여부 및 수준	단편, 웹시리즈, 모션그래픽, 설정집 등 애니메이션 콘텐츠 결과물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	기획역량	애니메이션의 이해를 바탕으로 디자인, 시나리오, 스토리보드 등 애니메이션 콘텐츠를 기획, 개발할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있다.	20		●

		프로젝트역량	프로덕션관리역량	프로젝트 수행을 함에 있어 자기주도적으로 소통와 협업을 통해 창의적으로 문제해결을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상					
	HW	제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠					
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴					

Class name	Korean	자기주도프로젝트 I	Credits	6	Semester /Term	2-1
	English	Self-directed Project I	Class Hour	6	Type	major elective
						15 Weeks /1 Semester
Class summary	Using his(hers) own animated skills, it is the class that instructs planning, story development and directing of the his(hers) own project. The results of the class are open to student's choice such as short animation and web animation, but the "use" of the output should be clear in response to the media environment. In other words, the outcome of the project should have value as content, not just a portfolio, and make it for commercialization purpose. The class is operated under the advisor system, and can be conducted as a team or individual. The goal is to complete the results within a semester.					
Learning goal	1. Making an animation bible including story development, if possible 2. Setting up the story development and its directing style by its developing intention 3. Can be produced by various animation types					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">콘텐츠산업과애니메이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Understanding of animation industry</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">기획역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">애니메이션 연출가, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">콘텐트 산업의 현황과 작동원리에 대한 이해를 통해 목적이 분명한 애니메이션 창작 기획,
또는 애니메이션 기법을 활용한 다양한 장르 및 형식의 영상물 제작을 위한 기획의 방법 학습</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 콘텐트 산업과 작동원리에 대한 이해
2. 기존 형식의 애니메이션 기획 방법론에 대한 학습
3. 상업적 애니메이션인 Promotional Video Animation의 기획 및 제작에 대한 이론 학습과 실전 연습</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="9">콘텐트 각 분야별 산업의 이해와 새로운 패러다임의 변화에 따른 콘텐트의 변화를 분석하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">콘텐트의 미래 가치에 대한 재정의와 다양한 콘텐트의 분화에 따른 콘텐트 시대를 이해하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">애니메이션 기법을 활용한 다양한 영상 케이스 스터디를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">새로운 콘텐트의 기획과 방법을 분석하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">플랫폼에 맞는 창작 영상물을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">콘텐트 산업과 플랫폼, 새로운 계층에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">아이디어와 생각을 비쥬얼 적으로 개발하는 능력과 기획안 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">폭 넓은 발상력과 호기심을 가지고 계속 문제를 해결하려는 태도와 자료 조사 역량</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝 발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">산업적 측면의 기획 아이디어 개발 2회. 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>30</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>35</td><td>8주</td><td>애니메이션 및 융복합콘텐츠산업 전망에 대한 조사를 통해, 자신의Promotion Video Animation 아이디어를 제시.</td><td>아이디어 제안서</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>35</td><td>15주</td><td>애니메이션 콘텐츠 투자 유치를 위한 제안서 및 Appendix 항목의 제작일정 및 견적 작성.</td><td>콘텐츠 소개서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th>스쿨역량</th><th>스쿨역량하위요소</th><th>수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>프로젝트역량</td><td>기획역량</td><td>객관적 지표와 전문가들의 의견을 근거하여 애니메이션 콘텐츠 변화 흐름을 분석하고 영상케이스 스터디를 할 수 있다.</td><td>35</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>35</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로젝트역량</td><td>기획역량</td><td>상업용 애니메이션을 플랫폼에 맞도록 애니메이션 콘텐츠 제안서를 작성 할 수 있다.</td><td>35</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>35</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">발표자료, 책, 설정집, 동영상 등 을 이용한 이론수업</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4">문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴</td></tr>
</table>

Class name	Korean	콘텐츠산업과애니메이션	Credits	3	Semester /Term	2-1,2-2
	English	Understanding of animation industry	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Planning of animation creation with a clear purpose through understanding of the current status and operation principle of the content industry And learn how to plan for producing various genres and formats of video using animation techniques					
Learning goal	1. Understand the content industry and how it works 2. Learning about existing methods of animation planning method 3. Planning creative videos using new forms of animation or animation techniques					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">모션그래픽</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">Motion Graphics</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">모션그래픽역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트역량</td><td colspan="4">기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">모션그래픽디자이너로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">- 모션그래픽 영상을 제작하는 수업으로 촬영영상 및 2D/3D그래픽, 그리고 애니메이션기법 등 다양한 엘리먼트소스를 제작하고 영상커뮤니케이션 문법에 맞게 움직임과 합성과정을 수행하여 최종결과물을 완성하는 과목이다.
- 그리고 본 수업은 애니메이션을 전공하는 학생들에게 광고, 타이틀 시퀀스, 혹은 넌내러티브 이미지영상 등 다양한 장르적 접근과 새로운 표현방식의 영상언어 감각을 확장하는 수업.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.모션그래픽 영상의 다양한 제작기법과 장르별 연출방식을 분석하고 구체적인 제작기술을 기술할 수 있다.
2.본인이 만들고자 하는 모션그래픽의 제작기법을 구체적으로 기술하고 구성안, 콘티 또는 스토리보드를 작성하고 단계별 프로세스에 맞게 최종 제작계획서를 작성할 수 있다.
3.계획서에 따라 촬영, 페인팅, CG 등 다양한 기법을 활용하여 소스를 제작하고 연출에 맞게 모션&애니메이션을 적용할 수 있다.
4.의도한 미장센과 룩디벨럽을 수행하며 합성,색보정 및 시각효과를 가미하여 최종영상물을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">다양한 모션그래픽을 통해 2D/3D그래픽, 애니메이션, 콜라쥬, 로토스코핑, 매치무브 등 제작기법들의 조합에 따른 시각적 특성과 장르별 영상문법을 이해하여 관심 있는 영상물에 대해 연출 및 제작기술을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">콘티 및 스토리보드에 근거하여 주요 제작기법에 맞는 Source제작방법과 시각효과 등을 구체적으로 계획할 수 있다.
그리고 각 단계별 Flow와 일정, 역할을 기술하여 최종 제작 계획서를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">수작업, CG작업 혹은 촬영을 통해 기본 Source를 제작할 수 있다.
각종 Source를 연출된 의도에 맞게 가공하고 콘티에 맞게 배치하여 기본적인 타이밍과 흐름에 맞게 움직임과 애니메이션을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">디테일한 모션작업과 합성, 시각효과, 그리고 색 보정 과정을 거쳐 영상을 만들고 사운드 편집을 통해 최종 영상물을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-영상Format과 Source제작의 기본지식
-제작기법에 따른 기본 합성원리</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-After Effects의 기본 운영 능력
-영상촬영 능력과 편집하고 Source화하는 기술,
-2D그래픽 및 3D그래픽 제작 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-영상 분석에 대한 창의적 사고
-집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각각 학습목표에 따른 영상클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	20	8주	작품제작을 위한 기획방향의 목적성과 실행계획 및 제작기술 프로세스 명확도 평가	제작기획서	과제물평가
	2차 평가	50	15주	제작계획 대비 수행정도와 영상물의 종합적인 완성도 평가(아트웍, 타이밍, 합성 및 후반작업)	학습목표에 따른 최종영상 결과물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	기획역량	콘티 및 스토리보드에 근거하여 주요 제작기법에 맞는 Source제작방법과 시각효과 등을 구체적으로 계획할 수 있다. 그리고 각 단계별 Flow와 일정, 역할을 기술하여 최종 제작 계획서를 제작할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	모션그래픽역량	수작업, CG작업 혹은 촬영을 통해 기본 Source를 제작할 수 있다. 각종 Source를 연출된 의도에 맞게 가공하고 콘티에 맞게 배치하여 기본적인 타이밍과 흐름에 맞게 움직	50		●

				임과 애니메이션을 적용할 수 있다. 디테일한 모션작업과 합성, 시각효과, 그리고 색 보정 과정을 거쳐 영상을 만들고 사운드 편집을 통해 최종 영상물을 완성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	PC전용 실습실					
	HW	PC					
	SW	디지털저작툴(Adobe After Effects)					

Class name	Korean	모션그래픽	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Motion Graphics	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	- A class that produces motion graphics images, 2D/3D graphics, and animation techniques is a subject that produces various elements, and performs movement and composition processes according to the video communication grammar to complete the final result. - And to students majoring in animation, this class extends a sense of visual language in a variety of genre approaches, such as advertising, title sequence, or non-narrative image images.					
Learning goal	1. Various production techniques and genre-specific production methods of motion graphics images can be analyzed and specific production techniques can be described 2. You can specify the production techniques of motion graphics you want to create, draw up a scheme, contest or storyboard, and draw up a final production plan in accordance with the step-by-step process. 3. Based on the plan, various techniques such as shooting, painting, and CG can be used to produce the source and apply motion & animation to the production. 4. The final image can be completed by adding synthetic, color correction and visual effects while performing deliberate beauty salons and rindibelsh. 5. You can apply Match Move by performing 2D Tracking and 3D Tracking.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캐릭터스컬팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Character Sculpting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">입체조형역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 아트디렉터, 3D캐릭터 아티스트로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션 캐릭터 제작에 필요한 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.
드로잉이나 로우 폴리건 모델링으로 캐릭터를 디자인하고, 모델링클레이 등의 재료로 수작업 모델링을 통해 캐릭터를 입체물로 구현하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 설정된 캐릭터 디자인을 토대로 애니메이션 작품에 등장하는 캐릭터를 수작업으로 모델링을 할 수 있다,
2. 크리쳐를 포함한 다양한 캐릭터를 스타일화 혹은 단순화하여 다양한 드로잉 방식으로 디자인할 수 있다.
3. 디자인된 캐릭터를 토대로 다양한 재료로 수작업 모델링하여 실제하는 입체물로 완성할 수 있다.
4. 완성된 캐릭터 모델링에 폴리싱과 도장작업을 하여 캐릭터피규어나 아트토이와 같이 시제품화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">애니메이션 캐릭터 제작을 위한 다양한 컨셉 이미지 이론 및 사례분석 자료를
기본토대로 드로잉이나 로우 폴리건 모델링으로 입체적인 캐릭터를 디자인 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">디자인된 캐릭터를 토대로 모델링클레이, 에폭시퍼티 등의 재료로 수작업 모델링하는
방법을 학습하고, 이를 토대로 실제하는 하드서페이스타입의 입체물로 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">완성된 캐릭터 모델링을 토대로 의도했던 디자인 아이디어에 따라 폴리싱작업을 실습을 통해 학습하여 완성도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">다양한 도료의 용도와 특성을 학습하고, 이를 바탕으로 도장작업을 하여 아트토이 혹은 캐릭터 피규어의 형태로 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-캐릭터의 체형 비율에 대한 지식
-스컬핑(sculpting)에 대한 지식
-폴리싱에 대한 지식
-도료 사용에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-캐릭터디자인의 입체적 표현기술
-수작업 스컬팅 능력과 3D 컴퓨터그래픽으로의 응용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-다양한 캐릭터의 체형에 관한 관찰력
-캐릭터 모델링 작업과정에서 해부학적 지식을 반영하려는 태도
-모델링과정에서 디자인을 충실히 해석하여 반영하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터디자인을 입체조형으로 제작한 캐릭터 피규어(Maquette)

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	7주	2D캐릭터디자인을 3D모델링 가능도록 입체적으로 해석하여 이를 표현할 수 있는 능력 평가	캐릭터디자인 드로잉	과제물평가
2차 평가	40	15주	캐릭터 디자인을 Maquette 입체조형 피규어로 제작할 수 있는 능력 평가	입체조형으로 제작한 캐릭터 피규어	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	입체조형역량	애니메이션 캐릭터 제작을 위한 다양한 컨셉 이미지 이론 및 사례분석 자료를 기본 토대로 드로잉이나 로우 폴리건 모델링으로 입체적인 캐릭터를 디자인 할 수 있다. 디자인된 캐릭터를 토대로 모델링클레이, 에폭시퍼티 등의 재료로 수작업 모델링하는 방법을 학습하고, 이를 토대로 실제하는 하드서페이스타입의 입체물로 완성할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	아트&모션그래픽역량	입체조형역량	완성된 캐릭터 모델링을 토대로 의도했던 디자인 아이디어에 따라 폴리싱작업을 실습을 통해 학습하여 완성도를 높일 수 있다. 다양한 도료의 용도와 특성을 학습하고, 이를 바탕으로 도장작업을 하여 아트토이 혹은 캐릭터 피규어의 형태로 완성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	전용 실습실					
	HW	점토, 도료, 작업부스					
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴					

Class name	Korean	캐릭터스컬팅	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Character Sculpting	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Designing characters with drawing or low-polygon modeling, and realizing characters as three-dimensional objects through hand modeling with modeling clay.					
Learning goal	1.You can design with variety drawing styles by styling or simplifying various characters including creatures. 2.Based on the designed character, it can be completed by real modeling by hand with modeling clay such as sculpture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">애니메이션드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Animation Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">드로잉역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">인체드로잉을 통해 배운 인체구조에 대한 이해를 바탕으로 인체의 움직임과 동세 등을 다양한 설정 하에서 그려보는 수업이며, 인체 전체뿐이 아니라 얼굴, 손, 발, 연속동작 등과 같이 애니메이션 제작에 필수적인 신체를 이용한 표현 방법들을 연구하고 실제 모델을 통해 그려보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 인체를 크게 덩어리로 나누고 캐릭터의 다양한 포즈와 동작들을 다른 상황 설정 에서 그리는 실습을 해 볼 수 있다.
2. 얼굴과 손, 발, 등으로 다양한 감정을 표현하는 방법 등을 연구하고 연속동작으로 이루어지는 Key Pose 등을 그려 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">인체구조를 머리, 목, 가슴, 배, 엉덩이, 팔과 다리 등으로 나누어 덩어리로 그리는 그림을 연습할 수 있다.
단순화시킨 인체의 덩어리들을 활용하여 포즈를 그리되 다양한 감정을 표현하는 그림을 연습해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">얼굴표정과 손과 발 같은 신체의 일부를 사용하여 감정을 표현하는 방법 등을 학습 할 수 있다.
연속동작에 필요한 Key pose들을 공부하고 직접 모델 혹은 영화속의 장면들에서 캐릭터의 연속하는 움직임을 그려봄으로 동세와 인체의 움직임을 학습해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-인체의 구조에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-스케치 능력, 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-대상을 깊이 있게 관찰하는 자세
-효과적인 표현 방법을 개발하기 위한 실험 정신</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업시간에 그린 드로잉들과 학습노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	인체 구조를 이해하고 안정적 자세를 표현하는 능력 평가	드로잉과 학습노트	과제물평가
2차 평가	40	15주	연속 동작에서 정확한 키포즈를 표현하는 능력 평가	드로잉 실습과제	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	인체구조를 머리, 목, 가슴, 배, 엉덩이, 팔과 다리 등으로 나누어 덩어리로 그리는 그림을 연습할 수 있다. 단순화시킨 인체의 덩어리들을 활용하여 포즈를 그리되 다양한 감정을 표현하는 그림을 연습해 볼 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	얼굴표정과 손과 발 같은 신체의 일부를 사용하여 감정을 표현하는 방법 등을 학습 할 수 있다. 연속동작에 필요한 Key pose들을 공부하고 직접 모델 혹은 영화속의 장면들에서 캐릭터의 연속하는 움직임을 그려봄으로 동세와 인체의 움직임을 학습해 볼 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	모델 드로잉이 가능한 실습실
	HW	이젤
	SW	동영상재생툴

Class name	Korean	애니메이션드로잉	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Animation Drawing	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	The purpose of this class is providing students many chances to study and draw various poses and gestures in motion, based on knowledge of human anatomy which is an essential skill for animation production. This gives them more opportunities to study not only whole human body but also each parts of it as a part of expression in motion.					
Learning goal	1. Studying and practicing mass drawing in human figure in various poses and under different moods and situations. 2. Studying face, hands and feet as a method of expression and practicing key poses in acting and moving.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>에디팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Editing</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">연출역량</td><td colspan="4">영상편집역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">사운드제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">감독 및 편집자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션 제작을 위한 전공 기초 과목으로 영상의 기본 문법과 개념 및 용어를 파악하고 기초 단위인 샷을 배열하여 이야기를 구성하고, 이와 함께 샷의 배열과 구성을 통해 영상의 템포와 리듬을 만들어내는 영상 스토리텔링 능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">영상의 기본 문법과 개념 및 용어를 이해하고 주어진 이미지를 편집하여 이야기를 만들 수 있다.
2.주어진 영상물을 재편집하여 새로운 장르로 바꿀 수 있고 주어진 영상물을 재편집하여 예고편을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">영상의 기본 문법과 개념 및 용어를 이해한다. 샷, 컷, 씬, 시퀀스의 정의와 편집에 관련된 개념과 용어를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">주어진 영상물의 컷, 뉘앙스, 페이싱, 리듬, 배경음악을 재편집하여 원래의 장르에서 새로운 장르로 바꿀 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">주어진 영상물을 재편집하여 전달 목적에 적합한 자신만의 예고편을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">Adobe Premiere의 기초 사용법을 숙지하고 학습 세부목표를 이루는 기초 도구로 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">영상의 기본 문법과 개념 및 용어</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">영상을 편집하여 이야기를 전달하는 능력, Adobe Premiere 기본 운영 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영상 이야기 전달에 가독성, 심미성, 창의성을 추구</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	편집 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	주어진 이미지를 편집하여 스토리텔링을 구성	편집결과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	주어진 영상물을 재편집하여 새로운 장르로 만들고 예고편을 제작	편집결과물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	영상편집역량	주어진 영상물의 컷, 뉘앙스, 페이싱, 리듬, 배경음악을 재편집하여 원래의 장르에서 새로운 장르로 바꿀 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	연출역량	영상편집역량	주어진 영상물을 재편집하여 전달 목적에 적합한 자신만의 예고편을 만들 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	Adobe Premiere

Class name	Korean	에디팅	Credits	3	Semester/Term	2-1/2-2
	English	Editing	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This class is to have students understand a language, basic concepts and terminology of film. Students will have a storytelling skill with an ability of film editing such as juxtaposing shots, creating tempo and rhythm with length of shots and arranging shots in time					
Learning goal	1. Understand a language, basic concepts and terminology of film and able to create a story with juxtaposing given images. 2. Able to reedit to change a genre of a given video and able to reedit to create a trailer out of a given video.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>애니메이션사운드</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Animation Sound</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">사운드제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">감독, 편집자 및 후반제작에 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션의 사운드 제작 프로세스를 이해하고 기본적인 사운드 제작에 대해 익혀 프로젝트의 사운드 연출과 제작에 필요한 기초적인 이론과 제작 기술을 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 애니메이션 및 영상 콘텐츠를 위한 사운드 제작 과정을 이해하고, 애니메이션 및 영상 사운드 후반 작업을 위한 계획을 세울 수 있다.
2. 사운드 큐시트의 용도와 작성 방법을 이해하고, 스토리보드 및 완성된 영상을 바탕으로 사운드 제작에 사용할 사운드 큐시트를 만들 수 있다.
3. 대사 녹음 시 요구되는 연출 기법을 이해하고, 실습을 통해 영상 제작에 필요한 대사 녹음 연출을 할 수 있다.
4. 사운드 라이브러리를 검색하고 필요한 음향을 확보할 수 있다.
5. 사운드 믹싱의 다양한 기법을 이해하고, 사운드 믹싱 실습을 통해 최종 사운드 제작을 완성한다
6. 사운드 마스터링의 의미와 종류를 이해하고, 애니메이션 및 영상 콘텐츠의 최종 용도에 맞는 마스터링을 수행한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">사운드를 제작하고자 하는 영상을 분석하여 가장 적합한 사운드 제작 형식을 계획하고 사운드를 통해 표현하고자 하는 내용과 연출에 대해 계획한다. 즉, 영상 콘텐츠의 제작 형식, 제작 기법, 러닝타임, 장르 등에 따라 다양한 사운드 제작 방향을 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">사운드 큐시트에 대해 이해하고, 사운드 큐시트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">이론/시연 등의 강의를 통해 대사 녹음 시 요구되는 연출 기법을 이해할 수 있다.
만족하는 사운드 소스를 얻을 때까지 대사 녹음 작업을 단계적으로 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">사운드 라이브러리를 검색하여 필요한 음향 효과 사운드 파일을 수집할 수 있다.
사운드 파일을 백업하고 큐시트를 바탕으로 파일명과 일련번호를 기재하고 저장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="7">애니메이션 및 영상의 장면에 맞춰 사운드 데이터의 싱크를 조율할 수 있다.
단계별로 사운드 믹싱 작업을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>6</td><td colspan="7">애니메이션 및 영상의 최종 상영 매체를 확인한 후, 매체에 적합한 사운드 마스터링을 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	믹싱 과정에 대한 지식, 관련 전문 용어에 대한 지식, 파일 형식에 대한 지식, 다양한 매체에 대한 지식, 사운드 출력 방식 파악
	기능(skill)	시나리오와 연출의도 이해 능력, 완성도 평가 능력, 믹싱에 대한 운영 계획 수립기술, 사운드 믹싱 툴 운영 기술
	태도(attitude)	집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력		수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●				
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
				●
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	7주	사운드제작에 대한 이해도 및 연출력	사운드 큐시트	과제물평가
2차 평가	40	15주	매체에 적합한 사운드 마스터링 수행력	사운드트랙 최종 완성본	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	사운드제작역량	사운드 큐시트에 대해 이해하고, 사운드 큐시트를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	연출역량	사운드제작역량	애니메이션 및 영상의 최종 상영 매체를 확인한 후, 매체에 적합한 사운드 마스터링을 수행할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC 실습실
	HW	사운드 녹음실, 사운드 믹싱 스튜디오 및 장비
	SW	사운드 믹싱 및 제작관련 소프트웨어

Class name	Korean	애니메이션사운드	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Animation Sound	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	1. It is a subject that understands the sound making process of images and learns about basic sound production, so that basic theory and production skills are acquired for sound production and production of projects. 2. The aim is to produce the sound of the project directly through the process of establishing a sound production plan according to animation and video planning, and finally mixing the sound through the steps of metabolism recording, sound production, etc.					
Learning goal	1. You can understand the sound making process for video content, and make plans for later work on animation and video sound. 2. You can understand the use and writing of sound cue sheets, and create sound cue sheets for use in sound production based on storyboards and finished images. 3. Understanding the directing techniques required for recording a line, practice can be used to produce the lines required for making a video. 4. Search your sound library and obtain the required sound. 5. Understand various techniques of sound mixing and complete final sound production through sound mixing practice 6. Understand the meaning and type of sound mastering and perform mastering for the end use of animation and video content.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기획과스토리피칭</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Making bible and
Story Pitching</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적 사고역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">프로듀서/감독/제작자의 역량을 개발하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">창작 애니메이션과 애니메이션을 활용한 상업 영상 창작물 아이디어를 찾고, 아이디어를 영상에 맞게 개발하고 비쥬얼로 프리젠테이션 기획안을 작성하여 대중에게 직접 프리젠테이션을 하는 능력을 배양</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 애니메이션, 영상에 대한 기획의 이해와 기획 요소에 대한 학습
2. 실제로 기획 프로듀서 혹은 감독으로서 기획안 개발과 발표
3. 기획안 작성을 위한 다양한 형태의 자료 조사와 리서치 방법에 대한 학습</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">애니메이션과 창작 영상물 기획에 대해 이해할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">기획과 개발의 요소와 프로세스 이해와 실제 연습 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">Narrative 기반의 영상물 기획과 방법을 학습 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">Non-narrative 기반의 영상물 기획과 방법을 학습할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">프리젠테이션 작성법과 피칭에 대한 연습을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기획안에 대한 이해와 비쥬얼 자료 작성 및 자료 조사 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">효율적이고 비쥬얼적으로 아이디어를 표현할 수 있는 디자인 능력과 의사전달력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">새로운 것에 대한 관심과 이를 자료조사를 통해 이루려고 하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	기획의 완성도와 내용을 동료학생과 교수자가 1차평가	Non-narrative 기획안	발표평가 및 학생상호평가
	2차 평가	40	15주	기획의 완성도와 내용을 동료학생과 교수자가 2차평가	Narrative 기획안	발표평가 및 학생상호평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적 사고역량	애니메이션과 창작 영상물 기획에 대해 이해할 수 있다	15	●	
		기획역량	기획과 개발의 요소와 프로세스 이해와 실제 연습을 할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로젝트역량	통합적 사고역량	Narrative 기반의 영상물 기획과 방법을 학습 할 수 있다	20	●	
		기획역량	프리젠테이션 작성법과 피칭에 대한 연습을 할 수 있다	20	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	토론가능 실습실
	SW	기본 오피스 SW

Class name	Korean	기획과스토리피칭	Credits	3	Semester /Term	2-1. 2-2
	English	Making bible and Story Pitching	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Find creative animation ideas for animation and animated video. Develop presentation plans visually to foster the ability to present directly to the public.					
Learning goal	1. Understanding of planning for animation and video and learning about planning elements 2. Developing and presenting proposals as actual production producers or directors 3. Learn about various types of research and research methods for planning proposals					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디지털애니메이션제작기법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Techniques of Digital Animation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">애니메이션역량</td><td colspan="4">2D캐릭터애니메이션역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">디지털2D애니메이션역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">2D기반 디지털애니메이션을 제작하기 위한 기술 과목으로 제작툴(AE, premire, TV페인트, 플래시 등)을 활용하여 사용 목적 및 포맷에 맞는 애니메이션영상 제작을 위해 디지털 이미지를 가공하고 동화와 배경, 효과, 사운드 소스를 배열, 합성, 편집하여 영상화하는 디지털 애니메이션 제작기술과 능력을 키우는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 2D디지털애니메이션의 기본 제작프로세스와 메카닉 이해를 바탕으로 다양한 제작방식 중 로토스코핑(Rotoscope)과 디지털컷아웃과 2D디지털 셀 기법 제작특성 및 제작방법을 이해하고 설명할 수 있으며 그래픽 툴 및 After Effect를 활용하여 촬영한 소스로 로토스코핑 기법의 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.
2. 그래픽 툴 및 After Effect를 활용하여 디지털 컷아웃 기법으로 애니메이션 클립을 제작 할 수 있다.
3. TV 페인트 툴을 활용하여 디지털 셀 애니메이션 제작기술을 제작공정에 적용하고 다양한 효과합성과 편집기법을 습득하여 제작에 활용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">2D기반 디지털 애니메이션 제작 특성 및 기법을 작품제작 사례를 통해 이해하고 샘플을 통한 툴의 활용법을 습득하여 제작에 활용 할 수 있다.
촬영된 영상소스를 활용한 로토스코핑 기밥의 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">디지털 컷아웃 기법으로 간단한 애니메이션 클립을 제작하기 위한 디자인 설정안을 기초로 캐릭터의 분절화한 이미지 소스 및 레벨별 배경 디자인으로 채색, 텍스쳐링하여 디지털 소스 이미지를 제작을 제작할 수 있다.(After Effect, Photo Shop 등)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제작된 분절화 된 이미지 소스를 배열하여 키 애니메이팅 및 카메라 움직임을 통한 애니메이션 제작을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">레이아웃 공정 이후 원·동화 디지털작화 및 스캐닝, 디지털라이징, 색선작업, 컬러링, 효과처리 후 배경과 동화의 합성, 편집과정을 통해 디지털 셀 애니메이션을 제작을 할 수 있다. (Photo Shop, TV 페인트, After Effect 등)</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	타이밍의 이해, 애니메이팅의 이해, 2D 디지털 애니메이션 제작 공정 및 제작기법의 이해, 디지털 이미지 및 영상 포맷
	기능(skill)	디자인 능력, 촬영기술, 그래픽 및 영상편집, 애니메이션 제작 툴 활용 능력
	태도(attitude)	애니메이션 제작기술의 관심과 탐구력, 기술의 활용을 위한 응용력, 세밀한 작업공정의 꼼꼼함과 집중력, 데이터의 효율적인 관리능력

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 로토스코핑 애니메이션 클립 2. 디지털 컷 아웃 애니메이션 클립 3. 디지털 셀 기법으로 제작된 애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	기초 디지털 애니메이션 제작 특성을 이해하고 활용하여 제작할 수 있는 능력 평가	애니메이션클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	다양한 디지털 애니메이션 제작 도구를 융합하여 애니메이션을 제작 할 수 있는 능력 평가	애니메이션클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	애니메이션 역량	2D캐릭터애니메이션 역량	2D기반 디지털 애니메이션 제작 특성 및 기법을 작품제작 사례를 통해 이해하고 샘플을 통한 툴의 활용법을 습득하여 제작에 활용 할 수 있다. 촬영된 영상소스를 활용한 로토스코핑 기밥의 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.	20		●
		디지털2D애니메이션 역량	디지털 컷아웃 기법으로 간단한 애니메이션 클립을 제작하기 위한 디자인 설정안을	20		●

				기초로 캐릭터의 분절화한 이미지 소스 및 레벨별 배경 디자인으로 채색, 텍스쳐링하여 디지털 소스 이미지를 제작을 제작할 수 있다.(After Effect, Photo Shop 등)			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	애니메이션 역량	2D캐릭터애니메이션 역량	제작된 분절화 된 이미지 소스를 배열하여 키 애니메이팅 및 카메라 움직임을 통한 애니메이션 제작을 할 수 있다.	20		●
			디지털2D애니메이션 역량	레이아웃 공정 이후 원·동화 디지털작화 및 스캐닝, 디지털라이징, 색선작업, 컬러링, 효과처리 후 배경과 동화의 합성, 편집 과정을 통해 디지털 셀 애니메이션을 제작을 할 수 있다. (Photo Shop, TV Paint, After Effect 등)	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실					
	HW	PC, 작화대, 스캐너, 라인테스트기					
	SW	Adobe, TV paint,					

Class name						
	Korean	디지털애니메이션제작기법	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Techniques of Digital Animation	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	1. This course is structured as a practicum focused on providing students with a practical learning approach to the synthesis and digital cut-out printing by using after-effect. 2. It provides an opportunity to learn, understand, study, and practice cell production technique by using TV paint animation-exclusive production tools. 3. It also provides an opportunity to learn, understand, study, and practice producing simple digital animation by using graphic tools, animation-exclusive tools, image synthesis, and editing tools.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) examine digital cut-out and 2D digital cell technique of diverse production methods based on understanding of basic production process and mechanics of 2D digital animation. 2) produce animation clips with digital cut-out technique by using graphic tools and after-effect. 3) apply digital cell animation production technology to the process of production, and acquire many different effect synthesis and editing technique to be utilized for production by using TV Paint Tool linked to 2D animation production II.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D시네마토그래피</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">3D cinematography</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D이미지역량</td><td colspan="4">3DCG장면설계역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">스토리보드역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션연출 전문가, 3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D CG장면(Scene)에서 카메라와 조명 레이아웃을 통한 시네마토그래피의 영상 미학적 제작 원리를 이해하여, 다양한 유형별 사례 분석과 예제 실습을 수행함으로써 학습자가 개별 샷들(Shots)을 시각화할 수 있는 3D연출 능력을 기르는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영상 이론적 지식 습득에 기반 한 다양한 장면 유형별 시네마토그래피의 샷 이미지 구축 사례 분석을 통해, 3D CG장면 설계 및 레이아웃 제작 과정을 체계적으로 학습 할 수 있다.
2. 스토리텔링 맥락과 비주얼 플래닝에 맞는 샷 이미지를 3D카메라와 조명을 통해 시각적으로 설계하고 구축함으로써 장면 연출 능력을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화 샷의 시각화를 위한 시네마토그래피의 영상 미학적 제작 방식과 원리를 이론적 지식으로 체계적으로 이해하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">영화적 커뮤니케이션을 위한 카메라 구도와 움직임의 관계를 이해하여, 장면의 유형별 시네마토그래피를 통한 3D레이아웃 사례를 다양하게 분석 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">스토리텔링 맥락과 비주얼 플래닝에 맞는 3D시네마토그래피의 카메라와 조명을 통한 레이아웃 실습으로 3D 이미지의 시각적인 연출 역량을 강화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">화면 구도에 대한 지식, 카메라의 세부 속성에 관한 지식,animatics에서 렌즈에 따른 카메라 앵글, 노출, 렌즈와 시야, 거리 조정에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">화면 구도를 표현하는 기술, 카메라 운용 기술, 3D컴퓨터그래픽스 툴 기본 운용 능력, Premiere Pro편집 또는 에프터 이펙트 기술 기초</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기존 작품에서 카메라 구도와 움직임을 적극적으로 분석하는 자세, 이야기 구조와 전개를 위한 카메라와 조명의 역할을 이해하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 샷(shot)별 시네마토그래피 사례 분석 보고서 - 한 씬(Scene)의 시네마토그래피 계획 및 작업 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	영상 미학 이론에 근거한 샷별 시네마토그래피 사례 분석 수준별 평가	샷 별 시네마토그래피 사례 분석보고서	발표평가
2차 평가	40	15주	3D시네마토그래피를 통한 장면 연출 및 설계 능력 평가	한 씬의 연출 설계 작업 결과물	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D이미지역량	3DCG장면설계역량	영상 미학 이론을 바탕으로 장면의 시네마토그래피를 통한 3D 카메라와 조명레이아웃 사례를 다양하게 분석 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	연출역량	스토리보드역량	스토리텔링 맥락과 비주얼 플래닝에 맞는 3D이미지 연출을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	빔 프로젝터, 개인별 필기도구 및 타블렛, 강의 및 발표용 컴퓨터, 제작용 장비(디지털 카메라, 저장매체)
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	3D시네마토그래피	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	3D cinematography	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a class that develops the ability to visualize 3D scenes' cinematography design and individual shots as animatics by understanding the two key elements of 3D Cinematography: camera and lighting production methods and principles.					
Learning goal	1. The visual production techniques and principles of 3D camera layout can be understood through case analysis by scene, and the knowledge of the design process of cinetatography by shot and the method of expression by element can be systematically. 2. As long as it fits the visual planning, the 3D pre-visualization capability of 3D movies and animations can be enhanced by performing simple shot layout tasks by establishing plans for 3D cameras and lighting production.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D캐릭터모델링II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">3D Character Modeling II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D캐릭터역량</td><td colspan="4">3D캐릭터모델링역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D캐릭터 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 애니메이션 캐릭터를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업이다.
3D애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 유형을 학습하고, 인체 해부학에 대한 지식을 바탕으로 보다 사실적인 3D캐릭터를 제작해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 컨셉(시나리오)에 맞는 캐릭터를 디자인할 수 있고, 3D 입체 구조에 맞는 모델링 계획을 수립할 수 있다.
2. 3D Sculpting Tool을 활용하여 캐릭터 모델링을 하고 Maya로 전환하는 Workflow를 이해하여 3D애니메이션 제작에 필요한 캐릭터를 만들 수 있다.
3. 인체 해부학에 근간하여 골격과 근육의 흐름을 이해하여 사실적인 캐릭터모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">애니메이션 시나리오를 분석하고 캐릭터 컨셉을 도출하고 캐릭터 디자인에 필요한 레퍼런스 자료들을 수합하여 이를 캐릭터 디자인 설정집으로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">디자인의 특성을 파악하여 모델링 방식의 속성들에 관한 이해를 기반으로 애니메이션에 등장하는 캐릭터, 코스튬 모델링을 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">3D Sculpting Tool 모델링 방식에 대한 이해와 움직임을 고려한 면 구조 이해를 기반으로 캐릭터, 코스튬 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">3D Sculpting Tool에서 추출한 Displacement, Normal Map을 Maya에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인체 해부학적 지식을 바탕으로 사실적이고 정교한 캐릭터, 코스튬과 소품 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">제작된 캐릭터 모델링에 다양한 재질의 매핑소스를 적용하여 캐릭터를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-캐릭터의 체형 비율에 대한 지식
-해부학(뼈, 근육)에 대한 지식
-3D컴퓨터그래픽스에 대한 지식
-폴리곤(polygon) 모델링에 대한 지식
-캐릭터 인체모델링에 대한 지식
-맵 좌표에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능 (skill)	-3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력 -폴리곤 모델링에 관한 속성을 이해하고 활용할 수 있는 기술 -캐릭터의 얼굴에서 나타나는 다양한 표정과 성격들을 반영한 모델링과 머리카락을 제작 진행 할 수 있는 기술 -해부학적인 측면에서 이해하고 관절 및 근육들을 바디(body)모델링 작업과정에 표현하는 기술
	태도 (attitude)	-다양한 캐릭터의 체형에 관한 관찰력 -캐릭터 모델링 작업과정에서 해부학적 지식을 반영하려는 태도 -모델링과정에서 디자인을 충실히 해석하여 반영하려는 태도 -모델링 결과물의 완성도를 높이려는 의지 -완성도가 부족한 모델링을 개선하려는 태도

직업기초능력과의 연계성

직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력	●	수리능력	
문제해결능력		자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성

소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법

강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●	●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)

1. 창작 캐릭터의 디자인 설정집
2. 창작 캐릭터의 Still Shot과 Turn-around 동영상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	인체 해부학적 지식을 바탕으로 사실적이고 정교한 캐릭터, 코스튬과 소품 모델링을 평가	창작 캐릭터의 디자인 설정집 및 인체 모델링 중간과정 이미지제출	과제물평가
2차 평가	40	15주	캐릭터의 설정에 맞게 모델링한 의상, 액세서리, 헤어를 텍스쳐, 라이팅, 포즈셋업 후 렌더한 최종결과물 평가	의상, 악세사리, 헤어, 텍스쳐와 포즈가 들어간 최종 결과물 (렌더링 이미지, 턴테이블 무비)	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	3D Sculpting Tool 모델링 방식에 대한 이해와 움직임을 고려한 면 구조 이해를 기반으로 캐릭터, 코스튬 모델링을 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링역량	제작된 캐릭터 모델링에 다양한 재질의 매핑소스를 적용하여 캐릭터를 완성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	3D 제작용 PC					
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어					

Class name	Korean	3D캐릭터모델링II	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	3D Character Modeling II	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is a hands-on exercise in creating design, modeling and shaping for animated characters using 3D graphics tools. It is a class that learns the types of characters featured in 3D animation and produces 3D modeling and mapping and texturing through designs that fit your concept.						
Learning goal	1. Understanding the concepts and uses of polygon modeling and based on human anatomy knowledge, character modeling required in 3D animation production can be done. 2. Based on the completed character modeling, one can design joints suitable for the body shape and movement of a character. 3. Mapping sources of various materials can be created for character modeling completed according to 2D digital painting expressive power, and mapping sources can be applied by extracting map coordinates suitable for the size and proportion of the object. 4. Characters that fit the concept (Scenario) can be designed and modeled using 3D graphics tools.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>CFX</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">CFX</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D캐릭터역량</td><td colspan="4">3D캐릭터시뮬레이션역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D캐릭터 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션에 등장하는 디지털캐릭터의 자연스러운 머리카락, 동물이나 크리에이쳐의 털, 디지털 액터의 의상 등 캐릭터제작 특수효과를 배우고 실습하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 천에 적용될 수 있는 물리적인 현상을 이해하여 기본 시뮬레이션을 수행 할 수 있다.
2. 캐릭터의 옷 디자인을 기준으로 패턴화하여 클로스를 디자인하고 캐릭터에 적용할 수 있다.
3. 헤어나 퍼의 특성과 물리적 상황에 맞는 시뮬레이션을 수행 할 수 있다.
4. 캐릭터의 동작과 물리적인 상호작용을 적용한 고품질의 시뮬레이션을 적용할 수 있다.
5. 다른 용도로 사용하기 위해 제작한 클로스와 퍼의 원 데이터 값을 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">천의 재질에 따른 흔들거림, 무게감, 구김 등을 관찰 분석하여 그 원리를 적용한 기본 시뮬레이션을 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">캐릭터의 옷 디자인에 맞는 패턴화하고 Cloth 시뮬레이션을 수행하여 캐릭터 의류의 흔들림이나 무게감, 구김 등을 구현 해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">동물이나 사람의 머리카락이 바람이나 동작에 따라 어떻게 움직이는지를 관찰하고 그 원리를 이해 할 수 있다.
Hair & Fur 시뮬레이션을 통해 생성하고 물리적인 기반의 사실감 표현을 위해 헤어 볼륨의 Multiple Scattering을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">바람이나 캐릭터의 동작에 따라 hair간 물리적 상호작용을 적용하고 고품질의 레이트레이서와 앤티 앨리어싱을 효과적으로 처리 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="7">시뮬레이션 된 특정상황을 다른 목적을 위해 모델링데이터로도 출력해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">물리적 역학에 대한 지식, 컴퓨터 언어에 대한 지식, 시뮬레이션 툴에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 3D Tool의 (Modeling,Surfacing&Animating)활용 능력,
- 3D Tool의 Hair & Fur 프로그램, Cloth 프로그램 or Plug In 활용능력.</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">- 클로스, 퍼의 특성을 세심하게 관찰하려는 태도
- 원하는 이미지를 얻기 위한 끊임없이 노력하는 태도
- 컴퓨터언어로 시뮬레이션 해보려는 탐구하는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 디지털 캐릭터의 의상 제작 및 시뮬레이션 결과물. - 디지털 캐릭터의 머리카락 또는 크리쳐의 털 표현 결과물.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	캐릭터 컨셉에 맞게 의상을 제작하고 시뮬레이션 하였는지 평가함.	디지털 캐릭터의 의상 제작 및 시뮬레이션 결과물.	과제물평가
	2차 평가	40	15주	캐릭터 컨셉에 기반한 헤어를 제작하였는지 평가함.	디지털 캐릭터의 머리카락 또는 크리쳐의 털 표현 결과물.	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터시뮬레이션역량	클로쓰 움직임의 물리적 개념과 3D클로쓰 시뮬레이션을 위한 기법을 이해하여 효과적으로 의상을 제작하고 기초적인 클로쓰 시뮬레이션을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터시뮬레이션역량	헤어제작을 위한 3D툴의 사용방법을 이해하고, 컨셉디자인을 반영한 캐릭터의 헤어을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 헤어, 퍼 시뮬레이션 소프트웨어.

Class name	Korean	CFX	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	CFX	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is designed to understand the overall composition of image production and a process of production in a part of special effect, and cultivate quality talent who can plan and produce realistic CG special effect in the field of animation, game, movie, and advertisement images by conducting intensive education on special effect production such as CG characters' natural-looking hair, fur of animals and creatures, digital actors' CG costumes that can be included in movies, ads, and TV dramas.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1-1) perform basic simulation by understanding a physical phenomenon that can be applied to cloth. 1-2) design cloth by patternmaking based on characters' costume design, and apply it to characters. 2-1) perform simulation that can satisfy the characteristics of hair or fur and a physical situation. 2-2) Design and apply it to character. 3) extract a value of raw data of cloth and fur produced for another use.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D합성</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">3DComposite</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">VFX역량</td><td colspan="4">VFX후반제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">VFX전문가, 3D이미지 전문가가 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D디지털제작기법을 활용한 요소를 영상합성툴을 이용하여 보다 효율적으로 이미지를 제작하고, 이미지의 미학적 원리를 효과적으로 적용시키기 위한 수업.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영상합성툴의 원리를 이해하고 합성을 위한 렌더패스를 3D그래픽툴에서 제작할 수 있다.
2. 영상합성툴을 응용하여 3D그래픽 렌더패스와 다양한 디지털이미지를 합성하여 연출의도에 맞게 효과적으로 이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">영상합성툴의 기본 원리와 인터페이스를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3D그래픽 합성의 원리에 대해 이해하고 필요한 렌더패스를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">3D그래픽프로그램에서 추출된 각 렌더패스를 합성하는 방법을 이해하고 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">영상합성툴을 응용하여 연출 의도에 맞게 이미지를 효과적으로 수정 및 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">다양한 애니메이션 제작기법에 대한 지식, 다양한 합성 소프트웨어와 플러그인에 대한 지식, 색보정에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자료수집 및 분석 능력, 관련 소프트웨어 활용 및 구현 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력과 통찰력, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 3D렌더패스를 연출 의도에 맞게 합성한 결과물. - 실사촬영된 이미지와 3D오브젝트를 합성한 결과물.

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	3D영상작업을 위한 합성의 원리를 이해하고 합성 프로그램을 활용하여 이미지를 효과적으로 합성 및 발전 시켰는지 평가함.	3D렌더패스를 연출 의도에 맞게 합성한 결과물.	과제물평가
2차 평가	40	15주	실사 촬영된 이미지와 3D이미지를 자연스럽게 합성하고 다양한 합성 방법을 이용하여 사실적인 이미지의 완성도를 높였는지 평가함.	실사촬영된 이미지와 3D오브젝트를 합성한 결과물.	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	VFX역량	VFX후반제작역량	3D그래픽 합성의 원리에 대한 이해를 바탕으로 3D그래픽프로그램에서 추출된 각 렌더패스를 합성하는 방법을 익히고 실습할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	VFX역량	VFX후반제작역량	영상합성툴을 응용하여 연출 의도에 맞게 이미지를 효과적으로 수정 및 보완할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 합성 소프트웨어

Class name	Korean	3D합성	Credits	3	Semester/Term	2-1, 2-2
	English	3D Composite	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course focuses on the integration of live-action footage with CG elements while applying aesthetic principle and skill to 3D graphic tool.					
Learning goal	1. Students will learn basic principle of 3D compositing and the process of render-passes for post production. 2. Students will study 3D render setting, and learn to composit live-action footage and 3D render passes upon the intention of direction and image aesthetics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>매치무브</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Match Move</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">VFX역량</td><td colspan="4">VFX후반제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">VFX 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 수업은 촬영으로 만들 수 없는 요소를 컴퓨터 그래픽 기술을 이용하여 제작하고, 실사 촬영된 영상의 카메라 좌표값을 추적하여 3D 카메라로 추출하는 기술을 익혀 촬영된 영상과 합성하는 방법을 배우는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실사 촬영의 방법을 학습하고 촬영 영상을 분석한 뒤 카메라와 렌즈의 속성을 파악하여 매치무브를 계획할 수 있다.
2. 카메라트래킹 프로그램의 기본활용법을 익혀 촬영된 실사영상에 대입하여 2D, 3D 카메라값을 추출할 수 있다.
3. 실사 촬영된 오브젝트의 움직임을 추적하여 x, y, z축 애니메이션 데이터로 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">매치무브의 필요성과 기본 원리에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">매치무브를 고려한 실사촬영에서 준비하고 설정해야 할 사항들에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매치무브 툴의 세부 인터페이스를 학습하고, 다양한 카메라 움직임에 따른 트래킹방법 실습을 통해 촬영된 영상물의 공간을 추적하여 2D, 3D 카메라 좌표값을 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">트래킹 시 발생하는 문제해결 방법에 대해 학습하고 더 정확한 트래킹을 위한 방법을 연구하여 트래킹이 완성된 영상을 3D 오브젝트와 합성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">오브젝트 트래킹 방법에 대해 학습하고 정지된 카메라에서 움직이는 사물을 촬영하여 그 값을 더미 3D 오브젝트를 활용하여 데이터로 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">다양한 애니메이션 제작기법에 대한 지식, 다양한 합성 소프트웨어와 플러그인에 대한 지식, 색보정에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">자료수집 및 분석 능력, 관련 소프트웨어 활용 및 구현 기술</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">분석력과 통찰력, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 실사 촬영된 영상을 Camera Tracker 노드를 활용하여 트래킹하여 합성한 영상클립.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	2D카메라 트래킹을 하여 합성한 영상물을 제출하여 카메라값의 정확성을 평가함.	실사 촬영된 영상을 Camera Tracker 노드를 활용하여 트래킹하여 합성한 영상클립.	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실사 촬영된 영상을 매치무브하여 3D오브젝트와 합성한 영상물을 제출하여 3D 카메라값의 정확성을 평가.	실사 촬영된 영상을 Camera Tracker 노드를 활용하여 트래킹하여 합성한 영상클립.	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	VFX역량	VFX후반제작 역량	실사 촬영의 방법을 학습하고 촬영 영상을 분석할 수 있으며, 카메라트래킹 프로그램의 기본활용법을 익혀 촬영된 실사영상에 대입하여 2D, 3D 카메라값을 추출할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	VFX역량	VFX후반제작 역량	보다 복잡한 실사촬영된 영상을 분석하여 3D카메라 값을 추출할 수 있고, 실사 촬영된 오브젝트의 움직임을 추적하여 x, y, z축 애니메이션 데이터로 추출할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 매치무브 소프트웨어.

Class name	Korean	매치무브	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Match Move	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course will present the overview of 3D camera tracking on live action and the principle of the integration of live-action footage with CG elements.					
Learning goal	1. Students will learn how to prepare for a matchmove in a live action set and to analyze lens and camera. 2. Students will learnhow to extract camera motion information from live-action panning or dolly shot by using 3D camera tracking software. 3. Students will learnhow to extract camera motion information from integrated camera shot with moving objects by using 3D camera tracking software.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D라이팅II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">3DLightingII</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">3D이미지역량</td><td colspan="3">3D라이팅역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D룩디벨롭먼트역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D이미지 아티스트 또는 VFX 아티스트가 되고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">GI기반의 렌더러를 활용하여 다양한 조명연출을 실습하며 3D장면을 효과적이고 설득력 있게 표현하는 방법을 학습하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영상작품에서 라이팅의 역할과 기능을 이해하여 이를 바탕으로 주어진 시나리오를 분석하여 효과적인 라이팅 연출을 할 수 있다.
2. GI기반의 렌더러의 쉐이더, 각 라이트 종류의 특징을 이해하고, 라이팅 스케치를 3D그래픽으로 구현할 수 있도록 캐릭터, 배경 라이팅 세팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">영상작품에서 빛의 역할과 기능에 대한 이론적 이해를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">제시된 장면과 시나리오를 분석하여 연출의 계획을 세워 라이팅스케치를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">GI기반의 렌더러의 기능과 특징을 파악하고 장면 연출 의도에 맞는 재질과 라이팅을 구현하기 위한 방법을 연구하여 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">주어진 배경과 캐릭터를 활용하여 다양한 라이팅 연출을 구상하고 이를 효과적으로 표현하기 위한 3D라이팅 세팅을 실습하여 연출의도에 맞는 3D이미지를 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">3D 라이팅의 종류와 각 기능, 세부 조절자에 대한 지식, 삼점조명법에 대한 지식.</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">3D 라이팅 설계 기술, 스팟(spot), 옴니(omni), 디렉셔널(directional) 라이팅에 대한 운용 기술, 빛과 그림자 세부 설정에 대한 세팅 기술, 인물과 배경을 세팅하는 라이팅 기술.</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">빛과 그림자의 역학 관계와 여러 상황에서 라이팅의 변화를 관찰하여 기록하려는 태도, 집중력, 완성도를 높이려는 자세.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 주어진 공간 혹은 기획 의도에 맞게 제작한 공간에 쉐이딩과 라이팅연출을 하여 렌더링한 이미지. - 컬러스크립트를 바탕으로 모델링과 맵핑이 완료된 숏별 캐릭터와 배경을 사실적인 라이팅 기법으로 라이팅 및 합성한 이미지.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	기획 의도에 맞게 무드연출을 가능하게 하는 3D라이트 셋팅을 하고 컨셉디자인에 맞는 3D룩 이미지를 표현하여 렌더하였는지 평가.	주어진 공간 혹은 기획 의도에 맞게 제작한 공간에 쉐이딩과 라이팅연출을 하여 렌더링한 이미지	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	기획 의도에 맞게 무드연출을 가능하게 하는 3D라이트 셋팅하여 렌더링하고 최종 합성한 이미지의 완성도 평가.	컬러스크립트를 바탕으로 모델링과 맵핑이 완료된 숏별 캐릭터와 배경을 사실적인 라이팅 기법으로 라이팅 및 합성한 이미지.	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D이미지역량	3D라이팅역량	GI기반의 렌더러의 기능과 특징을 파악하고 장면 연출 의도에 맞는 재질과 라이팅을 구현하기 위한 방법을 연구하여 실습할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D이미지역량	3D라이팅역량	주어진 배경과 캐릭터를 활용하여 다양한 라이팅 연출을 구상하고 이를 효과적으로 표현하기 위한 3D라이팅 세팅을 실습하여 연출의도에 맞는 3D 이미지를 구현할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 합성 소프트웨어

<table>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>3D라이팅II</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>3DLightingII</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">- This course is designed to analyze setups and expression of animation scenes, and produce them in 3D.
- It offers an opportunity to study layout design that composes screen, and implement aesthetic principles and methods of image production by applying them to 3D tools.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">Students successfully completing this course will be able to
1) suggest an imageboard by analyzing given scenarios, and complete characters and background lighting based on this.
2) prepare basics of rendering, the next process, by completing lighting applied to background and character.
3) understand and utilize types and properties of lighting, and render setting based on V-ray renderer.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">애니메이션분석과비평</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Animation Critics & Review</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">운영방법</td><td colspan="4" rowspan="2">대면수업</td><td colspan="2" rowspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td rowspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">영상분석역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 연출가, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션의 예술성과 산업에 있어 주요 변곡점을 이룬 콘텐츠의 분석과 탐구 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 애니메이션 콘텐츠의 예술적 가치를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 애니메이션 콘텐츠의 산업적 가치를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">애니메이션의 다양한 예술적 기법을 탐구하고 그 가치를 보고서로 작성하여 프리젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">예술 애니메이션 감독의 작품 성향을 분석하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">주요 애니메이션 콘텐츠의 산업적 가치와 비즈니스 모델을 분석하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">주요 산업 애니메이션의 머천다이징을 분석하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 콘텐츠 전반에 대한 지식
-문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
-문화 콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-정보 검색, 활용 능력
-정보의 기록, 정리 능력
-의사 소통 기술
-정보 분석, 판단 능력
-프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
-타인의 이야기를 경청하려는 태도
-조사결과를 판단하는 객관적인 태도
-긍정적이고 자신감 있는 자세
-목표지향적인 사고
-창의적 사고와 종합적 분석 능력
-수학에 필요한 적극적인 태도
-창의적 사고와 통찰력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	탐구보고서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	콘텐츠 분석과 비평적 관점에서 다양한 애니메이션 장, 단편 작품을 감상하고, 주제별 토론 내용을 정리 및 발표 평가함	주제연구보고서	과제물평가
	2차 평가	30	15주	다양한 콘텐츠 산업으로의 확장 가능성이 있는 작품 사례들을 선정하여, 개인의 관심 분야별로 주제 연구 분석한 내용을 결과 보고서로 작성 및 발표 평가함	주제연구수행 결과 보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	영상분석역량	주요 애니메이션의 다양한 예술적 가치와 연출 기법을 탐구하고, 그룹 토의와 토론을 통해서 자신만의 생각과 관점이 드러나도록 보고서로 정리 작성 및 발표할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	연출역량	영상분석역량	주요 산업분야로 확장하고 있는 애니메이션 콘텐츠의 산업적 가치와 비즈니스 모델 그리고 애니메이션 머천다이징을 분석하고 발표할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실 , 토론 가능한 실습실
	HW	발표자료, 책, 설정집, 동영상 등 을 이용한 이론수업 환경
	SW	문서작성툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생툴

Class name	Korean	애니메이션분석과비평	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Animation Critics & Review	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	1. This class consists of analyzing and exploring the contents of the animation that has made a major inflection point on the artistry and industry. 2. It is a lesson to create and present an animation analysis report.					
Learning goal	1. Understanding and explaining the artistic value of animation contents. 1-1. Can explore various artistic techniques of animation and present the value of it in a report. 1-2. Can analyze and present the tendency of the director of the art animation director. 2. Understand and explain the industrial value of animation contents. 2-1. Analyze and present the industry value and business model of major animation content. 2-2. Analyze and explain the area of merchandising of major industrial animation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스토리보드 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Storyboardworkshop II</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출역량</td><td colspan="4">스토리보드역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 작품을 만드는 창작자 및 감독 혹은 스토리보드 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스토리보드의 기본요소인 Acting과 화면구성을 학습한 후 주어진 스토리를 분석하여 스토리보드를 제작한다. 제작한 스토리보드를 가지고 작품의 구성에 따라 타이밍을 조절한 후에 효과음과 음악 등을 편집하여 스토리릴을 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주어진 스토리에 따라 화면구성을 한 후에 캐릭터를 Acting 시켜 스토리보드 제작을 학습할 수 있다.
2. 제작된 스토리보드를 가지고 Acting 타이밍을 조절하고 효과음 및 음악을 편집하여 릴을 제작하여 스토리릴을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">주어진 스토리를 분석한 후에 이에 따른 화면구성을 다양하게 구성해 볼 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">정해진 화면구성에 따라 배경과 인물의 레이아웃을 정한 후에 인물의 감정과 움직임을 연출 해볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">완성된 스토리보드를 가지고 다양한 방법으로 타이밍을 조절하여 스토리에 적절한 연출 타이밍을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">완성된 타이밍에 적절한 효과음과 음악등을 리서치하여 편집을 완성하고 스토리릴을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">내러티브에 대한 이해, 카메라 사이즈. 앵글 및 무브먼트에 대한 이해, 컴포지션에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인체 및 배경 드로잉 능력, 투시도, 화면구성 능력.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 연기력, 표현력, 응용력, 마무리하는 능력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	35	7주	캐릭터의 볼륨감과 동세의 표현능력을 평가	스케치	실기평가
	2차 평가	35	15주	화면구성과 카메라에 따른 표현능력을 평가	스토리 릴	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	스토리보드 역량	정해진 화면구성에 따라 배경과 인물의 레이아웃을 정한 후에 인물의 감정과 움직임을 연출 해볼 수 있다.	35	●	
직무역량평가1차 합계				35		
2차 평가	연출역량	스토리보드 역량	완성된 스토리보드를 가지고 다양한 방법으로 타이밍을 조절하여 스토리에 적절한 연출 타이밍을 학습하고 편집하여 릴을 만들 수 있다	35	●	
직무역량평가2차 합계				35		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	스토리보드워크샵 II	Credits	3	Semester/Term	2-1,2-2
	English	Storyboard workshop II	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is designed to study producing a storyboard by learning acting and various compositions and also learn how to make a storyreel by using editing technique.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) learn how to storyboard by using composition skills and acting techniques. 2) learn how to make a storyreel by using editing techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">비주얼디벨롭먼트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Visual Development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">컨셉디자인역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 아트디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션 콘텐츠 제작을 위해 기획한 작품의 시나리오를 분석하여 중심이 되는 테마, 컨셉, 주요 캐릭터 및 배경을 추출하고 이를 바탕으로 자료를 수집하고 디자인을 연구 개발한다.
애니메이션 주요 장면을 선정하여 스케치하고, 매력적으로 보이도록 깊이 있게 표현해 봄으로써, 발상능력과 작품의 스타일을 만들어내는 능력을 강화하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트를 기반으로 하는 작품의 내용에서 시간의 변화, 공간의 특성, 캐릭터의 심적 상태 등 조건변화에 따른 주요 장면을 스케치하여 디자인 할 수 있다.
2. 스케치로 시각화된 키 이미지에 구체적인 묘사와 채색을 거쳐 컨셉아트 일러스트레이션으로 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">시나리오를 분석하고 자료분석을 통하여 적정한 작품의 스타일을 선택할 수 있다.
스타일가이드 이미지 구축 및 캐릭터 및 배경디자인에 대한 자료를 수집할 수 있다.
주요 캐릭터의 설정에 따라 특징을 연구, 개발하여 캐릭터 컨셉아트를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">씬 분석을 토대로 키 컨셉 이미지를 추출할 수 있다.
색채와 빛에 대한 지식, 날씨와 장소에 따라 변화하는 조명에 대하여 알 수 있다.
자연물, 인공구조물과 그에 따른 환경에 대한 색과 조명을 표현하고, 컬러키 이미지로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">컨셉디자인의 목적과 목표를 결정하여 연구조사 및 설정한 컨셉을 기반으로 작품의 분위기를 보여주는 주요 장면을 결정하고 스케치하여 디자인 할 수 있다. 다양한 키 컨셉 이미지를 스케치하고 구체적인 묘사와 컬러선택, 채색 등을 거쳐서 컨셉아트 일러스트레이션을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-자료 활용지식, 영화적 공간의 활용에 대한 지식
-색채와 빛에 대한 지식
-공간구성, 프레임, 카메라 움직임에 대한 지식
-다양한 표현재료 및 기법에 대한 지식
-원근법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-컨셉일러스트레이션 제작을 위한 색상 표현 능력
-컴퓨터 그래픽 소프트웨어 활용 및 구현기술
-장소와 시간, 날씨에 따라서 다양한 조명과 색상을 설정하는 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-작업자들 사이에서 균형을 유지하는 태도 -제작단계를 고려하여 디자인의 완성도를 높이려는 자세 -공동 작업에 따른 환경을 수용하려는 자세

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력		수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●				
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
				●
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)	
	프리프로덕션 컨셉아트 매뉴얼(컨셉아트 일러스트레이션)

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	작품의 세계관 전체를 구체적으로 디자인하고, 여러가지 요소를 이미지화하여 표현하는 능력 평가	컨셉 이미지보드(컬러 스크립트)	과제물평가
2차 평가	40	15주	작품의 핵심 장면의 분위기를 디지털페인팅 기법으로 표현하는 능력 평가	컨셉아트 일러스트레이션	과제물평가
합계	100				
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	시나리오를 분석하고 자료분석을 통하여 적정한 작품의 스타일을 선택할 수 있다. 스타일가이드 이미지 구축 및 캐릭터 및 배경디자인에 대한 자료를 수집할 수 있다. 주요 캐릭터의 설정에 따라 특징을 연구, 개발하여 캐릭터 컨셉아트를 제작할 수 있다.	40		●

				씬 분석을 토대로 키 컨셉 이미지를 추출할 수 있다. 색채와 빛에 대한 지식, 날씨와 장소에 따라 변화하는 조명에 대하여 알 수 있다. 자연물, 인공구조물과 그에 따른 환경에 대한 색과 조명을 표현하고, 컬러키 이미지로 제작할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	컨셉디자인의 목적과 목표를 결정하여 연구조사 및 설정한 컨셉을 기반으로 작품의 분위기를 보여주는 주요 장면을 결정하고 스케치하여 디자인 할 수 있다. 다양한 키 컨셉 이미지를 스케치하고 구체적인 묘사와 컬러선택, 채색 등을 거쳐서 컨셉아트 일러스트레이션을 제작할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC전용 실습실					
	HW	PC					
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)					

Class name	Korean	비주얼디벨롭먼트	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Visual Development	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	A project course of concept art course is on assembling many different situations (e.g. diverse styles of environment, different climate, a deep forest and etc.) in order to design creative visual outputs. This course is designed not only to analyze and draw up the major concept, theme, characters, and background images based on the given scenario but also to develop the ability of creative thinking and design as well.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1-1) set up major expression colors, and select expression style in accordance with established plans and work styles. 1-2) devise color design that can vary depending on change in condition such as temporal change, spatial characteristics, and metal state of character in the content of work. 2) design characters through drawing and coloring in accordance with the concept of visualized character. 3) conduct pre-production of art based on continuity.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">2D애니메이션II</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">2D animation II</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">드로잉역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">2D캐릭터애니메이션역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션의 제작원리를 바탕으로 사람의 인체구조와 움직임의 체계를 이해하고 표현하는 방법을 배우는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 걷고 뛰는 등 움직임의 기본적인 동작을 의도한 상황에 맞게 표현할 수 있다.
2. 애니메이션적인 연기연출을 위한 감정 표현과 상황표현을 위한 기초적인 요소들을 표현 할 수 있다.
3. 인체와 외부요소(장애물, 중량물 등)에 반응하는 인체를 표현할 수 있다.
4. 인체 외의 움직임의 요소(동물의 사족보행, 자연물 등)들을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">시간계획과 적절한 포즈를 통해 상황에 따른 걷기와 뛰기 등의 움직임을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">표정과 대사 연기를 위해 두상과 얼굴, 표정의 변화 등을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">인물의 페이셜, 비례 등 캐릭터 유지와 표현이 가능하고 얼굴 돌리기가 가능하다..</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">손짓과 제스쳐, 감정의 변화에 따른 포즈의 변화를 표현하고 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">장애물이나 중량 등 물리적 외부요소가 적용된 인체를 의도한 타이밍으로 자연스럽게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">인체의 움직임 이외의 동작(동물, 자연물 등)들에 대한 움직임의 속성을 이해하고, 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">2D애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임 원리에 대한 지식, 캐릭터 연기에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사물의 움직임을 설계하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세
-집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세
-캐릭터의 성격을 적극적으로 이해하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	캐릭터의 다양한 기초 동작과 표정을 자연스러운 움직임을 애니메이션으로 표현하는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
2차 평가	40	15주	캐릭터의 복잡한 물리 동작과 동물, 자연물 등의 움직임을 애니메이션으로 표현하는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트%모션그래픽역량	드로잉역량	표정과 대사 연기를 위해 두상과 얼굴, 표정의 변화 등을 표현할 수 있다.	5		●
			손짓과 제스쳐, 감정의 변화에 따른 포즈의 변화를 표현하고 응용할 수 있다.	5		
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션역량	시간계획과 적절한 포즈를 통해 상황에 따른 걷기와 뛰기 등의 움직임을 표현할 수 있다.	10		●
			인물의 페이셜, 비례 등 캐릭터 유지와 표현이 가능하고 얼굴 돌리기가 가능하다..	10		
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션역량	장애물이나 중량 등 물리적 외부요소가 적용된 인체를 의도한 타이밍으로 자연스럽게 표현할 수 있다.	20		●
		애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션역량	인체의 움직임 이외의 동작(동물, 자연물 등)들에 대한 움직임의 속성을 이해하고, 표현을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC, 라이트박스					
	SW	Adobe, 콤마돌이, TV paint					

Class name	Korean	2D애니메이션II	Credits	6	Semester /Term	2-1,2-2
	English	2D animationII	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	1. Based on the principle of animation, a human body structure and its motion system can be understood and expressed. 2. From posing a human body to movements like walking, running, jumping and application can be expressed. Facial expressions and gestures controlled by emotions and situations can be also expressed. 3. Use the appropriate digital animation production tool to make the intended animation.					
Learning goal	1. You can express the basic motion of the movements such as walking and running in the intended situation. 2. You can express basic elements for emotional and situational acting in animation. 3. You can express human body reacting to external obstacles such as heavy objects in animation. 4. You can express not only the human body but also quadruped animals and natural objects.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>3D애니메이션II</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">3D animationII</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="3">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="5">드로잉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="2">애니메이션역량</td><td colspan="5">3D캐릭터애니메이션역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 바디 메카닉스를 심층적으로 학습하고 인간 얼굴의 근육의 구성과 움직임의 이론에 대하여 학습하여 3D애니메이션으로 표현 하는 방법을 배우고 심화 캐릭터 연기를 시작하기 전 단계로 사람의 생각을 어떻게 애니메이션으로 표현하는지 학습하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 캐릭터의 동세를 분석하여 빠르게 드로잉을 할 수 있다.
2. 인간형 캐릭터의 관절의 구조와 움직임의 메커니즘을 이해하고 응용하여 간단한 동작부터 복작한 동작까지 표현할 줄 안다.
3. 레퍼런스 촬영과 썸네일 드로잉, 2D릴 제작을 통해 본인이 만들 애니메이션 클립에 대한 정확한 계획을 세울 수 있다.
4. 얼굴의 근육의 흐름과 움직임을 학습하고 응용하여 자연스러운 페이셜 애니메이션을 만들 수 있다.
5. 애니메이션의 효율적인 제작을 위해 상황에 맞는 리깅 시스템을 구성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D캐릭터로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">걷기, 점프, 공 던지기, 펀치, 넘어지기, 무거운 물체 들기 등의 애니메이션 클립 제작을 통해 인간형 캐릭터의 정확한 물리적 동작을 표현해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">정확한 애니메이션 계획을 통해 3D 제작 툴의 기능적인 면에만 기대지 않고 애니메이션의 기본 원리에 집중하고 효율적으로 애니메이션을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">페이셜 애니메이션의 기본원리를 학습하여 캐릭터의 생각의 변화를 애니메이션으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="7">joint, parent, constrain등의 기능과 원리를 이해하고 주어진 애니메이션의 가장 효율적인 제작과정을 셋업 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-바디 메카닉스에 대한 이해와 지식
-사람의 관절구조와 얼굴 근육의 움직임에 대한 지식
-3D 제작툴의 리깅 셋업 관련 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	-본인이 만들고자 하는 동작을 계획 할 수 있는 능력 -정확한 바디 메카닉스를 분석 할 수 있는 능력 -미세한 얼굴근육의 변화를 통해 생각의 변화를 읽어 낼 수 있는 능력 -3D 키프레임 애니메이션 제작 능력 -3D 리깅 셋업 제작 능력
	태도(attitude)	- 사물과 캐릭터의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세 - 컴퓨터 그래픽스의 기초가 되는 물리, 수학등을 이해하려는 자세 - 크리틱을 기꺼이 받아들이고 공유할 수 있는 건설적인 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	3D 캐릭터의 기본 물리 동작을 기획하고 제작하는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	페이셜 애니메이션의 원리를 이해하여 제작할 수 있고 3D툴을 응용할 수 있는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D캐릭터로 표현 할 수 있다.	10		●

		애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	걷기, 점프, 공 던지기, 펀치, 넘어지기, 무거운 물체 들기 등의 애니메이션 클립 제작을 통해 인간형 캐릭터의 정확한 물리적 동작을 표현해 낼 수 있다.	15		●
				정확한 애니메이션 계획을 통해 3D 제작 툴의 기능적인 면에만 기대지 않고 애니메이션의 기본 원리에 집중하고 효율적으로 애니메이션을 제작 할 수 있다.	15		
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	페이셜 애니메이션의 기본원리를 학습하여 캐릭터의 생각의 변화를 애니메이션으로 표현 할 수 있다.	20		●
				joint, parent, constrain등의 기능과 원리를 이해하고 주어진 애니메이션의 가장 효율적인 제작과정을 셋업 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Adobe, Autodesk Maya					

Class name	Korean	3D애니메이션II		Credits	3	Semester /Term	2-1,2-2
	English	3D animationII		Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a lesson to learn basic principles of 3D animation by creating ball animation, pendulum movement, tail movement, stand jumping, etc. In consequence, students are able to learn how the principles of animation can be absorbed into computer generated animation.						
Learning goal	1. Be able to understand the interface of the 3D production tool and understand the correlation between graph editor and animation. 2. The 12 basic principles of animation can be expressed in 3D keyframe animation. 3. Be able to learn the timing sense of animation through practice and apply it to express various properties and emotions. 4. Be able to understand the basic theory about the good poses of the character animation and understand it through the repetition practice.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전공역량크리틱Ⅳ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Critique on major Ⅳ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다.
2. 자기정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작자인로서 다양한 강의를 통해 애니메이션을 이해하고 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 프로젝트 제작에 적응할 수 있다.
2. 프로젝트 실무 제작을 위한 역량강화와 취,창업의 사회적 공동체를 인식하고 이행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">개인별 프로젝트 진행에 대한 개념을 이해하고 창작 기획에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각종 시행착오들을 최소화 할 수 있는 정보와 노하우를 습득하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 정보들을 익히고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">애니메이션 관련 산업에 대해 현실감 있고 실질적인 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 콘텐츠 전반에 대한 지식
-문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
-문화 콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-정보 검색, 활용 능력
-정보의 기록, 정리 능력
-의사 소통 기술
-정보 분석, 판단 능력
-학업 계획서 작성 기법
-프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
-타인의 이야기를 경청하려는 태도
-조사결과를 판단하는 객관적인 태도
-긍정적이고 자신감 있는 자세
-목표지향적인 사고</td></tr>
</table>

		-창의적 사고와 종합적 분석 능력 -수학에 필요한 적극적인 태도 -창의적 사고와 통찰력

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력	●	수리능력	
문제해결능력		자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
●								

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)	
	학기 중 수강 결과물 PPT

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	개인별 프로젝트 진행에 대한 개념을 이해하고 창작 기획 및 제작 노하우를 습득하여 자신의 작품 제작에 활용 여부	학업계획서, 작품기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	창업, 창작, 취업 등 진로와 관련된 정보습득과 이해를 바탕으로 실제에 적용하여 창작 노하우를 익히고 활용한 교육 산출물 수준 점검 및 평가	수업결과물 ppt	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	전공 기초 소양을 습득하기 위해 자신의 학습목표를 세우고 자료조사를 통해 학업계획서를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	진로탐색 과정을 통해 전공분야 산업관련 정보습득과 기술을 바탕으로 창작 노하우를 활용한 수업 결과물을 ppt로 작성, 설명 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

<table>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">강사용 PC 1대, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5">문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 툴</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">전공역량크리틱Ⅳ</td><td>Credits</td><td>1</td><td>Semester/Term</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">English</td><td rowspan="2" colspan="2">Critique on major Ⅳ</td><td rowspan="2">Class Hour</td><td rowspan="2">1</td><td rowspan="2">Type</td><td>major core</td></tr>
<tr><td>15 Weeks /1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">1. This class consists of exploring and searching for developing animation major competencies.
2. It is a lesson that shares basic information and experiences necessary for students who want to raise their literacy as a creator who can establish their own identity and vision.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="7">1. As a creator, you can learn basic skills necessary to understand animation and cultivate necessary skills
through various lectures, and adapt to project production.
2. It is possible to recognize and implement the social community of entrepreneurship and entrepreneurship,
strengthening competence for project production.
3. Understand the concept of individual project progress and utilize it in creative planning.
4. You can acquire and apply information and know-how to minimize various trial and error.
5. They can learn and understand the necessary information according to their career, such as start-up,
creative work, and employment.
6. Learn realistic and practical information about animation industry.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업창업애니메이션프로젝트 I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Production Project for Career Planners I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="5">통합적사고역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="5">기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="5">프로덕션관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="5">스토리창작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천과목: 프로젝트를위한문제해결능력SDL-I, 프로젝트를위한기술능력SDL-I 과목 연계</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 해당 프로젝트 스토리와 작품연출을 지도하는 수업이다. 반별 지도교수체계로 운영되며, SDL과목과 연계하여 진행한다. 프로젝트의 결과물은 단편 애니메이션, 웹 애니메이션 등 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 하며, 상용화를 목적으로 제작한다.
팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있으며, 2분 내외 애니메이션을 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 상용화 할 수 있는 애니메이션 콘텐츠 개발 기획서를 작성할 수 있다.
2. 기획의도에 맞는 스토리를 구성 및 연출방향을 세울 수 있다.
3. 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 연출방향대로 2분 내외 애니메이션 작품을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">애니메이션 콘텐츠 기획에 맞는 레퍼런스를 조사할 수 있다.
스토리 및 세계관을 기반으로 캐릭터를 구성하고, 시놉시스와 시나리오를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">기획과 컨셉방향에 따라 디자인 및 스토리보드에 해당하는 프리프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">기획된 연출방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 캐릭터 애니메이션 및 룩디벨롭먼트, 모션그래픽 등에 해당하는 프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">제작된 콘텐츠를 기획 방향에 맞는 결과물 포맷(전시, 상영, SNS 플랫폼 등)으로 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 기획, 스토리, 연출에 대한 지식
-애니메이션 제작 파이프라인에 대한 지식, 애니메이션 제작방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-애니메이션 연출능력, 애니메이션 제작 툴 활용능력, 스토리개발, 캐릭터창작, 상황 분석 능력, 디자인능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-창의적 사고와 비판적 사고능력을 통한 콘텐츠 분석과 창작 콘텐츠 개발의지, -팀원들과의 협업과 원활한 의사소통 능력

직업기초능력과의 연계성

직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력	●	수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성

소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
●		●		●		●	●	●

교수학습방법

강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
●		●		[ ]

산출물 (결과물)	학기 중 수강 결과물 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	애니메이션 콘텐츠 기획방향에 맞는 레퍼런스 조사 및 창작 스토리 및 디자인을 구상하고 스토리보드 등 프리프로덕션의 진행 정도와 수준	작품기획서, 시나리오, 스토리보드,	과제물평가
2차 평가	40	15주	기획된 연출 방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용한 프로덕션 및 후반제작과정 진행을 통한 결과물 발표로 계획대비 목표달성 정도	2분 내외의 단편, 웹시리즈, 모션그래픽 영상	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	스토리창작역량	기획의도에 맞게 단편애니메이션 창작 스토리를 구성하여 작품기획에 적용할 수 있다.	20		●
	프로젝트역량	기획역량	애니메이션의 이해를 바탕으로 디자인, 시나리오, 스토리보드 등 애니메이션 콘텐츠를 기획, 개발할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사	20		●

				고하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있다.			
		프로젝트역량	프로덕션관리역량	프로젝트 수행을 함에 있어 자기주도적으로 소통와 협업을 통해 창의적으로 문제해결을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	프로젝트 강의실(실습실) 및 크리틱 룸					
	HW	제작용 PC, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠					
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴					

Class name	Korean	취업창업애니메이션프로젝트 I		Credits	6	Semester /Term	2-2
	English	Production Project for Career Planners I		Class Hour	6	`Type	major core 15 Weeks /1 Semester
Class summary	Based on the technical skills and animated knowledge learned, it is the class that instructs the story development and directing of the project related to their own career path. The class is operated in conjunction with SDL class, and by each professor leads each specialized course. The results of the class are open to student's choice such as short animation and web animation, but the "use" of the output should be clear in response to the media environment. In other words, the outcome of the project should have value as content, not just a portfolio, and make it for commercialization purpose. The project can be conducted as a team or individual. The duration of the project is very various by the student's decision, however, it should be shared with the supervisor in advance.						
Learning goal	1. Development of the plan for commercialized animated content 2. Setting up the story that fits the developing and directing intent 3. Using various animated types, student trying to implement its works in what they want to direct.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>3D리깅II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">3D RiggingII</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">리깅역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D애니메이터, 애니메이션 크리에이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D캐릭터를 joint셋팅부터 시작해서　페이셜리깅까지 직접 해보면서 리깅 아티스트로서 갖춰야 할 기본 지식과 기능을 학습하고 배운 기능을 응용하여 복잡한 형태의 캐릭터 리깅까지 수행 해보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1 인간형캐릭터의기본 joint셋팅과 skin weight작업을 할 수 있다.
2 다양한움직임이가능한 기능을 가진리깅을제작 할 수 있다.
3 얼굴움직임의기본이론을이해하고 페이셜 리깅을 제작 할 수 있다.
4 4족 보행, 크리쳐등의다양한형태의　리깅을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">-트위스트 joint, IK/FK joint를 포함한 기본 골격 joint 셋팅을 할 수 있다.
-사람 골격과 근육의 흐름을 이해하고 적용하여 적합한 skin weight작업을 할 수있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">-IK FK 스위치 셋팅, 스쿼시 스트레치 셋팅을 할 수 있다.
-애니메이션 제작에 필요한 컨트롤러를　셋팅하고 어트리뷰트를 추가 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">-다양한 표정 제작을 위한 blendshape 제작을 할 수 있다.
-joint, cluster, lattice등을 이용하여 표현의 자유도가 높은 페이셜 리깅을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="7">-복잡한 형태의 캐릭터 혹은 크리쳐의리깅을 기획하고 제작 할 수 있다.
-테스트 애니메이션을 통해 리깅 아티스트의 시점이 아닌 사용자인 애니메이터의 시점에서 움직임과 리깅을기획 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-해부학(뼈, 근육)에 대한 지식
-캐릭터의 보행 방식에 따른 관절의 움직임에 관한 지식
-관절의 움직임에 따른 근육의 모양에 대한 지식
-캐릭터의 체형에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-피봇(pivot), IK(inverse kinematics) 등에 관한 기술
-조인트(joint)에 대한 기술
-일반적인 컨트롤러(controller)에 대한 기술
-스킨(skin) 활용 기술
-애니메이션　컨스트레인트(animation constraints)활용 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-관절의 움직임과 이에 따른 근육의 모양을 세밀하게 관찰하려는 자세 -다양한 체형의 캐릭터 동작을 분석하려는 자세 -난이도가 높은 기술인 컨트롤러와 스크립트를 이해하고 숙지하려는 태도

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각 과제에서 산출된 리깅들의 구동 모습을 담은 릴 형태의 비디오 클립과 작업 파일.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	3D툴의 도구를 사용하여 다양한 기능을 가진 2족 보행 캐릭터를 리깅할 수 있는 능력을 평가	리깅클립	과제물평가
	2차 평가	30	15주	3D툴의 도구를 사용하여 다양한 모습의 캐릭터와 크리쳐를 리깅할 수 있는 능력을 평가	리깅클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	애니메이션역량	리깅역량	-트위스트 joint, IK/FK joint를 포함한 기본 골격 joint 셋팅을 할 수 있다. -사람 골격과 근육의 흐름을 이해하고 적용하여 적합한 skin weight작업을 할 수 있다.	15		●
		리깅역량	-IK FK 스위치 셋팅, 스쿼시 스트레치 셋팅을 할 수 있다. -애니메이션 제작에 필요한 컨트롤러를	15		●

				셋팅하고 어트리뷰트를 추가 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	애니메이션역량	리깅역량	-다양한 표정 제작을 위한 blendshape 제작을 할 수 있다. -joint, cluster, lattice등을 이용하여 표현의 자유도가 높은 페이셜 리깅을 제작 할 수 있다.	15		●
			리깅역량	-복잡한 형태의 캐릭터 혹은 크리쳐의리깅을 기획하고 제작 할 수 있다. -테스트 애니메이션을 통해 리깅 아티스트의 시점이 아닌 사용자인 애니메이터의 시점에서 움직임과 리깅을기획 할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
수업환경	강의실유형	PC실					
	HW	PC,					
	SW	Autodesk Maya					

Class name	Korean	3D리깅II	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	3D Rigging II	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	It is a lesson that learns basic knowledge and functions for those who want to be a rigging artist by performing from joint setting to facial rigging, and performs complex character rigging by applying the learned function.					
Learning goal	1. Be able to set basic joints on a human character and finish skin weight. 2. Be able to produce rigging with various moveable functions. 3. Understand the basic theory of facial movement and create facial rigging. 4. Be able to make various types of rigging such as four-legged creatures					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">프로젝트를위한문제해결능력 SDL Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Problem Solving Skills for Project SDLⅡ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트역량</td><td colspan="5">통합적사고역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="5">사고력, 문제처리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음. 병행추천: 취업창업애니메이션프로젝트 II, 또는 자기주도 프로젝트 I 중 택1</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 프로젝트를 제작하는 취업창업애니메이션프로젝트 II 또는 ,자기주도 프로젝트 I 수업과 연계하여 제작 파이프라인에 따라 크리틱을 제공하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 시장 환경을 분석하고 프로젝트의 목표 명확화 하여 기획서를 작성 할 수 있다
2. 기획의도(문제)에 맞는 컨셉디자인과 캐릭터디자인, 배경디자인 등 컨셉 매뉴얼을 제작 할 수 있다.
3. 애니메이션의 스타일 조사하고 이를 바탕으로 문제해결을 통한 애니메이션 제작을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">시장 환경을 분석하고 프로젝트의 목표 명확화하여 아이디어 찾기와 스토리개발을 할수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">컨셉만들기와 비쥬얼 개발을 통해 프로젝트 기획의도에 맞는 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">기획의도에 맞는 스타일 가이드 제작, 캐릭터 디자인, 배경디자인 등 컨셉매뉴얼을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">애니메이션의 스타일 조사 및 연구를 통해 문제해결을 통한 최종 애니메이션 기획 매뉴얼을 개발 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-미디어 환경과 애니메이션 산업에 대한 이해, 스토리 구조 및 시나리오의 이해,
-영상문법의 이해, 애니메이션 연출기법의 이해, 타이밍의 이해, 캐릭터 연기의 이해,
-애니메이션 제작 공정 및 제작기법의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-스토리 분석 능력, 캐릭터 분석 능력, 상황 분석 능력, 디자인 능력, 사운드 제작, 녹음, 편집 툴 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">- 애니메이션 창작에 대한 흥미와 의지, 반복되는 작업의 인내, 완성하는 끈기, 제작 동기와 활용목적에 대한 자기 확신</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	기획서, 애니메이션 제작 바이블, 사운드 파일

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	프로젝트의 목적에 맞게 아이디어와 스토리를 개발하고 비주얼 설계를 방영한 기획서 작성 능력 및 수준	애니메이션 기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	애니메이션프로젝트 기획/제작에 필요한 문제 해결능력	애니메이션 프로젝트 문제해결 결과보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	프로젝트의 목적에 맞게 아이디어와 스토리를 개발하고 비주얼 설계를 반영한 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 애니메이션 프로젝트 개발에 필요한 문제해결을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

<table>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="6">제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="6">문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">프로젝트를위한문제해결능력SDL II</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="2">Problem Solving Skills for Project SDL II</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major elective
15 Weeks /1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">It is a class that provides review in accordance with the Self-directed Project I and Content production Project for Career Planners II that produce projects related to their own career using animation technology. Classes are offered in five sections: Planning, Art & Design, Animation & Rigging, Modeling & Lighting, Editing & Sound and consists of lectures and individual critics. Students must have at least four individual credits required.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="7">1. Analyze the market environment and clarify the objectives of the project and prepare a plan
2. Finding ideas and development storyline
3. Building up the concept and Visual development
4. Investigate the style of animation
5. Using the finished image, you can complete the project through the sound work.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">프로젝트를위한기술능력
SDL I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Animation Skills for
Project SDL I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명/직업기초</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">기술능력</td><td colspan="4">기술선택능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">기술적용능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천: 취업창업 애니메이션프로젝트 I, 또는 자기주도 프로젝트 II 중 택 1</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 프로젝트를 제작하는 취업창업애니메이션프로젝트 I 또는 ,자기주도 프로젝트 II 수업과 연계하여 제작 파이프라인에 따라 크리틱을 제공하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 애니메이션의 스타일을 조사하고 이를 바탕으로 애니메이션 제작을 위한 적당한 기술을 선택할 수 있다.
2. 디자인을 토대로 애니메이션 제작을 수행하고 시나리오를 분석하여 효과적인 기술연출방향을 세울 수 있다.
3. 연출의도에 맞게 애니메이션 기술을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">특성에 맞는 가장 효율적인 기술을 이해하여 해당 애니메이션 기술을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">룩디벨롭먼트 제작, 라이팅스케치 작업 등을 통해서 효과적인 기술연출방향을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">렌더링 방법 연구 및 3합성을 통해 기술연출방향에 맞는 테스트작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">연출의도에 맞게 애니메이션 기술을 적용하여 완성된 애니메이션을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-영상문법의 이해, 애니메이션 연출기법의 이해, 타이밍의 이해, 캐릭터 연기의 이해, 애니메이션 제작 공정 및 제작기법의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-스토리 분석 능력, 캐릭터 분석 능력, 상황 분석 능력, 디자인 능력, 기법에 따른 제작 툴 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 애니메이션 창작에 대한 흥미와 의지, 반복되는 작업의 인내, 완성하는 끈기, 제작 동기와 활용목적에 대한 자기 확신</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	완성된 애니메이션 영상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로젝트의 특성과 효율성을 고려한 제작기술 선택하여 기술연출방향을 설정하는 능력 및 수준	제작기술 적용 중간 과정물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	기술연출 방향에 맞는 렌더링 방법 및 합성 테스트 거쳐 연출의도에 맞는 애니메이션을 제작하는 능력 및 수준	애니메이션 영상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	기술능력	기술선택능력	프로젝트의 특성과 효율성을 고려한 제작기술 선택하여 기술연출방향을 설정하여 계획 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 기술적문제들을 연구할 수 있다.	20		●
	기술능력	기술적용능력	프로젝트에 적합한 기술을 적용하여 애니메이션을 제작 발표 할 수 있다.	20		
직무역량평가2차 합계				40		

<table>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="6">제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="6">문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">프로젝트를위한기술능력SDL I</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="2">Animation Skills for Project SDL I</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major elective
15 Weeks /1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">It is a class that provides review in accordance with the Self-directed Project II and Content production Project for Career Planners I that produce projects related to their own career using animation technology. Classes are offered in technical four sections: Rigging, Modeling, 3D Lighting & Composition, 2D Composition & Editing and consists of lectures and individual critics. Students must have at least four individual credits required.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="7">1. Investigate the style of animation and build animation and rigging assets
2. Create 3D models and design effective lighting
3. Using the finished image, you can make the work through composition and editing.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D룩디벨롭먼트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2, 3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">3D Look Development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">3D이미지역량</td><td colspan="5">3D룩디벨롭먼트역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출역량</td><td colspan="5">레이아웃역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션연출가, 3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업은 주어진 시나리오나 주제 상황 등을 분석하여 3D룩 개발을 위한 이미지 컨셉 도출 과정을 단계별로 학습한다. 최종적으로 작품의 3D룩을 기획 및 설정하여 비주얼 목표에 맞는 3D CGI(컴퓨터그래픽스 이미지) 장면으로 제작 완성해보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 주어진 시나리오 혹은 주제상황을 고려하여 장면 연출 의도에 맞는 3D 룩(look)을 시각 표현 요소별로 설정 및 개발하는 제작 과정을 학습한다.
2. 기획과 키 비주얼 이미지보드를 바탕으로 3D 룩을 텍스쳐와 쉐이더, 쉐이더와 조명 관계를 고려해서 시각화 개발 과정을 거쳐 최종 3D CGI로 제작 완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">3D 룩 디벨롭먼트 작업 공정을 사전 시각화 제작 단계부터 효과적인 3D 제작을 위한 설정 및 설계 과정으로 이해하고, 다양한 스타일의 3D 룩 개발 사례를 분석하여 이미지 제작 단계별 과정을 학습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3D 룩 개발을 위한 기획 및 자료조사를 통해 룩 개발의 방향과 제작 방법을 계획할 수 있다. 필요에 따라 특정한 룩을 개발하는데 필요한 3D 텍스쳐링 및 쉐이딩, 서페이싱 관련 플러그 인이나 CG툴을 개별적으로 학습함으로써 3D CGI의 기술적, 예술적 표현 방법을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">제시된 시나리오 혹은 주제를 분석하여 캐릭터와 공간의 상황과 연기와 감정 표현의 문제 및 무드 연출의 극적 분위기를 컨셉트에 맞게 설정할 수 있다.
이를 주어진 3D 그래픽 소스와 모델링 어셋을 활용해서 3D 룩으로 개발하고, 최종적인 3D CG이미지로 (Computer graphic image)로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">맵 좌표와 쉐이더(shader)에 대한 지식, 다양한 재질 표현과 질감을 구현하는 것에 관한 지식, 3D 라이팅 기능과 종류별 쓰임에 대한 지식, 라이팅과 쉐이딩 간의 물리학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">2D와 3D CG를 활용한 드로잉 능력,, 배경 및 소품의 모델링 배치 혹은 3D 레이아웃을 통한 장면 연출 능력, 다양한 3D라이팅과 렌더링 기반의 시각적 표현력</td></tr>
<tr><td>태도</td><td colspan="7">시각적인 표현 요소들의 재질감과 색감에 대한 관찰력, 디지털 그래픽 및 3D CG를 통</td></tr>
</table>

	(attitude)	한 물체 표면의 광학적인 속성들을 분석하려는 태도,

직업기초능력과의 연계성				
직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력		수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성									
소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●				
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●			
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물 (결과물)	
	- 3D룩(Look) 개발 과정별 이미지 결과물 5장 이내 - 주어진 Scene을 활용하여 3D룩(Look)을 도출하여 제작한 이미지 결과물.

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	주어진 장면의 주제와 연출 포인트를 도출하고 이를 장면 시각화 과정을 거쳐 다양한 스타일의 3D룩을 도출하였는지 평가함.	3D룩(Look) 개발 과정별 이미지 결과물 5장 이내	과제물평가
2차 평가	40	15주	주어진 장면의 주제와 연출의도에 맞는 시각콘셉트를 도출하고 이를 반영하는 효과적인 3D룩을 개발하여 이미지를 제작하였는지 평가함.	주어진 Scene을 활용하여 3D룩(Look)을 도출하여 제작한 이미지 결과물.	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	레이아웃역량	3D 룩 디벨롭먼트 작업 공정을 사전 시각화 제작 단계부터 효과적인 3D 제작을 위한 설정 및 설계 과정으로 이해하고, 다양한 스타일의 3D 룩 개발 사례를 분석하여 이미지 제작 단계별 과정을 학습 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트역량	제시된 시나리오 혹은 주제를 분석하여 도출한 연출 컨셉트를 주어진 3D 그래픽 소스와 모델링 어셋을 활용해서 3D 룩으로 개발하고, 최종적인 컴퓨터 그래픽 이미지로 표현 할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어					
Class name	Korean	3D룩디벨롭먼트	Credits	3	Semester /Term	2-2, 3-1	
	English	3D Look Development	Class Hour	3	Type	major elective	
Class summary	This class is designed to learn how to develop 3D look and style by analyzing given script and theme of the film. Students will have an opportunity to test out and to experiment 3D Look, and complete 3D CGI scene prouced based on the visual goal.						
Learning goal	1. Design 3D look development upon a given scenario or them of the film. 2. Based on the image-board and concept design, students will learn how to create final 3DCGI after developing 3D look with textures, shaders and 3D lights.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3DFX</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2, 3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3DFX</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">VFX역량</td><td colspan="4">FX역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">VFX 아티스트, 3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">애니메이션제작에서 요구되는 폭파, 물, 불, 먼지 등의 시각효과를 제작하기 위한 수업으로 컴퓨터시뮬레이션 과정에서의 물리적인 특성을 이해하여 의도한 애니메이션이나 이펙트를 생성, 제작하는 방법을 익히는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3D애니메이션 제작에 필요한 폭파, 불, 연기 등의 입자움직임의 특징을 분석하고 제작방법의 원리를 이해하여 방법을 기술할 수 있다.
2. 다양한 상황에 맞도록 파티클을 제어하고 연출하여 시뮬레이션 하여 합성을 위한 데이터값을 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">폭파, 연기, 불 등의 현사을 분석하고 입자의 움직임과 특성에 대해 이해하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">분석된 입자 움직임을 바탕으로 3D 그래픽 제작 프로그램의 파티클 시스템을 활용하여 재현하는 방법을 익혀 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">설정된 상황의 효과를 재현하기 위해 파티클 시뮬레이션을 제어하여 결과물을 만들어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">제작된 시뮬레이션 데이터값을 최종 합성을 위한 결과물로 출력해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">연기, 폭파, 불 등의 자연현상과 물리적 현상의 분석과 이해, 물, 바다, 구름, 회오리 등의 자연현상의 분석과 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능
(skill)</td><td colspan="7">3D Tool의 (Modeling, Surfacing & Animating)활용 능력, 파티클 플러그인 활용능력, 이펙트관련 툴 사용법, 영상편집툴(에프터이펙트, 프리미어 등)활용능력.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도
(attitude)</td><td colspan="7">완벽한 시뮬레이션을 해보려는 탐구하는 자세, 자연현상이나 레퍼런스를 분석하려는 자세, 끈기있게 완성하려는 인내하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 파티클과 다이나믹을 활용한 연기, 폭파, 불 등의 FX 애니메이션 클립. - 파티클과 다이나믹을 활용한 유체 애니메이션 클립.

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	파티클과 다이나믹을 활용한 연기, 폭파, 불 등의 FX 애니메이션 수준 평가.	파티클과 다이나믹을 활용한 연기, 폭파, 불 등의 FX 애니메이션 클립.	과제물평가
2차 평가	40	15주	파티클과 다이나믹 시뮬레이션을 제어하여 산출한 결과물의 완성도 평가.	파티클과 다이나믹을 활용한 유체 애니메이션 클립.	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	VFX역량	FX역량	입자 움직임의 제어방법과 물리적인 현상을 학습하여 애니메이션 연출 의도에 맞게 3D툴에서 입자들을 제어할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	VFX역량	FX역량	설정된 상황의 효과를 재현하기 위해 파티클 시뮬레이션을 제어하고 제작된 시뮬레이션 데이터값을 최종 합성을 위한 결과물로 출력해 낼 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어

Class name	Korean	3DFX	Credits	3	Semester /Term	2-2, 3-1
	English	3DFX	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Although there is a way to obtain sources through actual shooting to apply visual effect, it is not easy to shoot effect appropriate for animation or specific situations. Therefore, there is a need to produce computer graphic for difficult shooting or the effect attuned to image directing. Recently the image content applied to visual effect is on the rise, and accordingly, the role and the demand of special effect is also increasing. Therefore, this course is designed to learn the basics to produce simulation effect that can be utilized in the field of image animation.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1-1) describe methods by analyzing the characteristics of particle movement such as fire, dust, snow, rain, and fog, and understanding the principles of production methods. 1-2) conduct simulation by controlling and directing particle to suit for diverse situations. 2-1) plan and produce production methods by understanding material movement and physical principles. 2-2) simulate produced materials to satisfy the intention of directing. 3) output a final outcome for synthesis, and extract a value of raw data of material for the use of other usage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업창업애니메이션프로젝트Ⅱ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Production Project for Career Planners Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">기획역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">프로덕션관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출역량</td><td colspan="4">스토리창작역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천과목: 프로젝트를위한문제해결능력SDL-II, 프로젝트를위한기술능력SDL-II 과목 연계</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 해당 프로젝트 스토리와 작품연출을 지도하는 수업이다. 반별 지도교수체계로 운영되며, SDL과목과 연계하여 진행한다. 프로젝트의 결과물은 단편 애니메이션, 웹 애니메이션 등 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 하며, 상용화를 고려하여 제작한다.
팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있으며, 제작기간은 3개월~ 1년으로 학생 본인이 선택하여 진행할 수 있다. 단, 기획 발표시 프로젝트 종료시점을 미리 지도교수와 공유해야 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 상용화 할 수 있는 애니메이션 콘텐츠 개발 기획서를 작성할 수 있다.
2. 기획의도에 맞는 스토리를 구성 및 연출방향을 세울 수 있다.
3. 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 연출방향대로 사전 테스트 작품을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">애니메이션 콘텐츠 기획에 맞는 레퍼런스를 조사할 수 있다.
스토리 및 세계관을 기반으로 캐릭터를 구성하고, 시놉시스와 시나리오를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">기획과 컨셉방향에 따라 디자인 및 스토리보드에 해당하는 프리프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">기획된 연출방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 파이널 룩과 애니메이션을 테스트한 작업을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-애니메이션 기획, 스토리, 연출에 대한 지식
-애니메이션 제작 파이프라인에 대한 지식, 애니메이션 제작방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-애니메이션 연출능력, 애니메이션 제작 툴 활용능력, 스토리개발, 캐릭터창작, 상황 분석 능력, 디자인능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-창의적 사고와 비판적 사고능력을 통한 콘텐츠 분석과 창작 콘텐츠 개발의지,
-팀원들과의 협업과 원활한 의사소통 능력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	학기 중 수강 결과물 PPT

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	애니메이션 콘텐츠 기획방향에 맞는 레퍼런스 조사 및 창작 스토리 및 디자인을 구상하고 스토리보드 등 프리프로덕션의 진행 정도와 수준	애니메이션 콘텐츠 기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	기획된 연출 방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용한 파이널 룩과 애니메이션 테스트작업의 진행 정도 및 수준	단편, 웹시리즈, 모션그래픽, 설정집 등 애니메이션 콘텐츠 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	스토리창작역량	기획의도에 맞게 단편애니메이션 창작 스토리를 구성하여 작품기획에 적용할 수 있다.	20		●
	프로젝트역량	기획역량	애니메이션의 이해를 바탕으로 디자인, 시나리오, 스토리보드 등 애니메이션 콘텐츠를 기획, 개발할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있다.	20		●

		프로젝트역량	프로덕션관리역량	프로젝트 수행을 함에 있어 자기주도적으로 소통와 협업을 통해 창의적으로 문제해결을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상					
	HW	제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠					
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴					

Class name	Korean	취업창업애니메이션프로젝트Ⅱ		Credits	6	Semester /Term	3-1
	English	Production Project for Career Planners II		Class Hour	6	Type	major core
							15 Weeks /1 Semester
Class summary	Based on the technical skills and animated knowledge learned, it is the class that instructs the story development and directing of the project related to their own career path. The class is operated in conjunction with SDL class, and by each professor leads each specialized course. The results of the class are open to student's choice such as short animation and web animation, but the "use" of the output should be clear in response to the media environment. In other words, the outcome of the project should have value as content, not just a portfolio, and make it for commercialization purpose. The project can be conducted as a team or individual. The duration of the project is very various by the student's decision, however, it should be shared with the supervisor in advance.						
Learning goal	1. Development of the plan for commercialized animated content 2. Setting up the story that fits the developing and directing intent 3. Using various animated types, student trying to implement its works in what they want to direct.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">프로젝트를위한문제해결능력 SDL Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Problem Solving Skills for Project SDLⅡ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="4">통합적사고역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력, 문제처리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천: 취업창업애니메이션프로젝트 II, 또는 자기주도 프로젝트 I 중 택1</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 프로젝트를 제작하는 취업창업애니메이션프로젝트 II 또는 ,자기주도 프로젝트 I 수업과 연계하여 제작 파이프라인에 따라 크리틱을 제공하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시장 환경을 분석하고 프로젝트의 목표 명확화 하여 기획서를 작성 할 수 있다
2. 기획의도(문제)에 맞는 컨셉디자인과 캐릭터디자인, 배경디자인 등 컨셉 매뉴얼을 제작 할 수 있다.
3. 애니메이션의 스타일 조사하고 이를 바탕으로 문제해결을 통한 애니메이션 제작을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">시장 환경을 분석하고 프로젝트의 목표 명확화하여 아이디어 찾기와 스토리개발을 할수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">컨셉만들기와 비쥬얼 개발을 통해 프로젝트 기획의도에 맞는 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">기획의도에 맞는 스타일 가이드 제작, 캐릭터 디자인, 배경디자인 등 컨셉매뉴얼을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">애니메이션의 스타일 조사 및 연구를 통해 문제해결을 통한 최종 애니메이션 기획 매뉴얼을 개발 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-미디어 환경과 애니메이션 산업에 대한 이해, 스토리 구조 및 시나리오의 이해,
-영상문법의 이해, 애니메이션 연출기법의 이해, 타이밍의 이해, 캐릭터 연기의 이해,
-애니메이션 제작 공정 및 제작기법의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-스토리 분석 능력, 캐릭터 분석 능력, 상황 분석 능력, 디자인 능력, 사운드 제작, 녹음, 편집 툴 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 애니메이션 창작에 대한 흥미와 의지, 반복되는 작업의 인내, 완성하는 끈기, 제작 동기와 활용목적에 대한 자기 확신</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	기획서, 애니메이션 제작 바이블, 사운드 파일

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	프로젝트의 목적에 맞게 아이디어와 스토리를 개발하고 비주얼 설계를 방영한 기획서 작성 능력 및 수준	애니메이션 기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	애니메이션프로젝트 기획/제작에 필요한 문제 해결능력	애니메이션 프로젝트 문제해결 결과보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	프로젝트의 목적에 맞게 아이디어와 스토리를 개발하고 비주얼 설계를 반영한 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력, 문제처리 능력	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 애니메이션 프로젝트 개발에 필요한 문제해결을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상
	HW	제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠
	SW	문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴

<table>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>프로젝트를위한문제해결능력SDL II</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Problem Solving Skills for Project SDL II</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major elective
15 Weeks /1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">It is a class that provides review in accordance with the Self-directed Project I and Content production Project for Career Planners II that produce projects related to their own career using animation technology. Classes are offered in five sections: Planning, Art & Design, Animation & Rigging, Modeling & Lighting, Editing & Sound and consists of lectures and individual critics. Students must have at least four individual credits required.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">1. Analyze the market environment and clarify the objectives of the project and prepare a plan
2. Finding ideas and development storyline
3. Building up the concept and Visual development
4. Investigate the style of animation
5. Using the finished image, you can complete the project through the sound work.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">프로젝트를위한기술능력 SDL Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Animation Skills for Project SDL Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">통합적사고역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">기술능력</td><td colspan="3">기술선택능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">기술적용능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음. 병행추천: 취업창업애니메이션프로젝트 II, 또는 자기주도 프로젝트 I 중 택1</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">그동안 배운 기술과 지식을 바탕으로 애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 프로젝트를 제작하는 취업창업애니메이션프로젝트 II 또는 ,자기주도 프로젝트 I 수업과 연계하여 제작 파이프라인에 따라 크리틱을 제공하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 애니메이션의 스타일을 조사하고 이를 바탕으로 애니메이션 제작을 위한 적당한 기술을 선택할 수 있다.
2. 디자인을 토대로 애니메이션 제작을 수행하고 시나리오를 분석하여 효과적인 기술연출방향을 세울 수 있다.
3. 연출의도에 맞게 애니메이션 기술을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">특성에 맞는 가장 효율적인 기술을 이해하여 해당 애니메이션 기술을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">룩디벨롭먼트 제작, 라이팅스케치 작업 등을 통해서 효과적인 기술연출방향을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">렌더링 방법 연구 및 3합성을 통해 기술연출방향에 맞는 테스트작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">연출의도에 맞게 애니메이션 기술을 적용하여 완성된 애니메이션을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-영상문법의 이해, 애니메이션 연출기법의 이해, 타이밍의 이해, 캐릭터 연기의 이해, 애니메이션 제작 공정 및 제작기법의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-스토리 분석 능력, 캐릭터 분석 능력, 상황 분석 능력, 디자인 능력, 기법에 따른 제작 툴 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 애니메이션 창작에 대한 흥미와 의지, 반복되는 작업의 인내, 완성하는 끈기, 제작 동기와 활용목적에 대한 자기 확신</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝 발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">모델링 데이터, 완성된 영상</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>프로젝트의 특성과 효율성을 고려한 제작기술 선택하여 기술연출방향을 설정하는 능력 및 수준</td><td>제작기술 적용 중간 과정물</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>기술연출 방향에 맞는 렌더링 방법 및 합성 테스트 거쳐 연출의도에 맞는 애니메이션을 제작하는 능력 및 수준</td><td>애니메이션 영상</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>프로젝트역량</td><td>기술선택능력</td><td>프로젝트의 특성과 효율성을 고려한 제작기술 선택하여 기술연출방향을 설정하여 계획 할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td>프로젝트역량</td><td>통합적사고역량</td><td>다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 고급 기술적 문제들을 연구할 수 있다.</td><td>40</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">●</td></tr>
<tr><td>기술능력</td><td>기술적용능력</td><td>프로젝트에 적합한 고급기술을 적용하여 애니메이션을 제작 발표 할 수 있다.</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="7">프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="7">제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="7">문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴</td></tr>
</table>

Class name	Korean	프로젝트를위한기술능력 SDL II	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Animation Skills for Project SDL II	Class Hour	3	Type	major elective
						15 Weeks /1 Semester
Class summary	It is a class that provides review in accordance with the Self-directed Project II and Content production Project for Career Planners I that produce projects related to their own career using animation technology. Classes are offered in technical four sections: Rigging, Modeling, 3D Lighting & Composition, 2D Composition & Editing and consists of lectures and individual critics. Students must have at least four individual credits required.					
Learning goal	1.Investigate the style of animation and build animation and rigging assets 2. Create 3D models and design effective lighting 3. Using the finished image, you can make the work through composition and editing.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">매트페인팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Matte painting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">VFX역량</td><td colspan="5">매트페인팅역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="2">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="5">색채디자인역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">VFX 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 수업은 디지털 페인팅기법을 바탕으로 합성기술을 익혀 이를 응용하여 사실적인 배경이미지를 제작하는 방법을 배우는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영상제작에 쓰이는 매트페인팅 기술에 대해 이해하고 본 기법을 활용할 수 있는 다양한 방법을 학습할 수 있다.
2. 이미지 연출에 필요한 시각언어를 바탕으로 CG장면을 기획하고 매트페인팅제작에 필요한 배경 Clean Plate를 제작할 수 있다.
3. 기초적인 3D그래픽 기법과 합성기술을 익히고 카메라프로젝션 기법을 활용하여 배경이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">매트페인팅 워크플로어를 이해하고 다양한 영상작품에 활용된 매트페인팅 사례를 학습하여 매트페인팅 기법을 응용할 수 있는 방법을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매트페인팅 Plate의 특징을 이해하고 배경이미지를 수집한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">매트페인팅 이미지 제작을 위한 디지털 페인팅기법과 디지털 편집 기술을 익혀 Clean Plate를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">메트페인팅 제작에 활용될 수 있는 전문 합성툴의 기능을 익혀 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">카메라프로젝션 기법에 필요한 기초 3D그래픽 기술을 익히고 합성툴을 응용하여 사실적인 배경영상을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-레이아웃에 대한 지식, 합성에 대한 지식, 영상 포맷에 대한 지식, 시각 디자인에 대한 지식
-자료 활용지식, 영화적 공간의 활용에 대한 지식, 색채와 빛에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능 (skill)</td><td colspan="7">-레이아웃 디자인 능력, 페인팅 능력, 디자인툴 활용 능력, 영상 편집툴 활용 능력
-장면을 설계하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도 (attitude)</td><td colspan="7">-창의적인 디자인을 하려는 태도, 영상그래픽 소스를 정리하고자 하는 태도
- 미적 감각을 활용한 접근 태도,</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-사진, 디지털 이미지를 활용한 클린 플레이트 -자신이 계획한 컨셉디자인에 맞춰 합성툴을 활용하여 제작한 디지털 매트페인팅 영상클립

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	연출의도를 반영한 이미지 컨셉을 도출하고 디지털이미지 편집 프로그램을 활용하여 제작한 매트페인트 이미지의 완성도를 평가.	사진, 디지털 이미지를 활용한 클린 플레이트	과제물평가
2차 평가	40	15주	컨셉디자인과 장면 연출 계획을 수립하고 디지털이미지 편집툴과 영상 합성 프로그램을 활용하여 이를 미학적 원리에 근거하여 제작한 매트페인트 영상 클립의 완성도를 평가.	자신이 계획한 컨셉디자인에 맞춰 합성툴을 활용하여 제작한 디지털 매트페인팅 영상클립	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	매트페인팅 워크플로어를 이해하고 매트페인팅 이미지 제작을 위한 디지털 페인팅기법과 디지털 편집 기술을 익혀 미학적 원리에 맞는 Clean Plate를 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	VFX역량	매트페인팅역량	메트페인팅 제작에 활용될 수 있는 기초 3D그래픽 기술과 전문 이미지 합성툴, 편집 기술을 익히고 응용하여 사실적인 배경영상을 제작할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 합성 소프트웨어					
Class name	Korean	매트페인팅	Credits	3	Semester /Term	3-1	
	English	Matte painting	Class Hour	3	Type	major elective	
Class summary	This class is about learning how to create a realistic CG image utilizing compositing workflow and digital painting techniques.						
Learning goal	1. Students will explore various way of matte painting techniques based on the understanding of the principle of digital matte painting. 2. Students will create their own concept design for digital image, and learn how to make clean plates based on film aesthetics and visual language. 3. Students will learn basic 3D compositing techniques for 3D camera projection, and create CG background image utilizing matte painting techniques						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>애니메이션컬러앤스타일링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Animation Color & Styling</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">색채디자인역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 아트디렉터, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">창작 프로젝트의 프로덕션 과정 중 애니메이션의 전체적인 색감을 결정하는 컬러스크립트를 제작한다.
컨셉아트와 관련한 실무 영역을 정확히 이해하고 파악하여, 관련한 컬러배색 능력을 학습하고 계획에 따라 주요장면들의 색감과 흐름을 알 수 있는 컨셉아트 이미지로 제작하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 색채와 빛에 대한 지식, 공간구성, 프레임, 카메라 움직임에 대하여 알 수 있다.
2. 설정된 기획에 따라 스토리와 캐릭터에 적합한 컬러를 결정하고, 장면별 컬러스크립트를 제작할 수 있다.
3. 컨셉아트에 필요한 컬러를 연구하여 개성 있는 스타일의 아트워크 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">기초적인 색채학에서 필름메이킹에 효과적으로 응용할 수 있는 컬러 조합을 학습한다.
영상과 출판(비영상)에서의 컬러 표현의 차이점과 특징을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">상업적으로 많이 사용하는 색 배합, 실험적이고 다양한 색 배합, 개인의 스타일을 특징적으로 보여줄 수 있는 색의 배합까지 이론과 실습을 진행한다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">필름메이킹을 위한 색상 사용의 특징을 학습하고, 작품에 흐르는 전반적인 색채의 흐름을 고려하여 컬러키를 연구하여 자신만의 컬러스크립트를 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-컬러에 대한 지식, 레이아웃에 대한 지식, 영상 포맷에 대한 지식
-공간구성과 컬러의 상관관계에 대한 지식
-색채와 빛에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-필름메이킹을 위한 매체의 특성에 맞는 색상 표현 능력
-프리프로덕션 컬러앤스타일링 설정 능력
-다양한 채색도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-필름메이킹을 위한 표현요소에서 컬러의 중요성과 역할을 이해하려는 태도
-기존 콘텐츠에서 사용된 컬러의 의도를 적극적으로 분석하는 자세
-제작단계에서 컬러를 의도하고 설정하여 콘텐츠의 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	컬러스크립트(컬러키)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	영상의 톤 앤 매너에 관한 레퍼런스 제시 및 분석 결과를 토대로 색채 팔레트를 구축하는 능력 평가	학습과제로 제시한 주제에 대한 연구조사 리포트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	작품의 컨셉에 따른 컬러스킴을 작성하고, 제작에 필요한 라이팅 정보를 포함한 컬러스크립트로 제작하는 능력 평가	컬러스크립트(컬러키)	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	기초적인 색채학에서 필름메이킹에 효과적으로 응용할 수 있는 컬러 조합을 학습한다. 영상과 출판(비영상)에서의 컬러 표현의 차이점과 특징을 학습한다. 상업적으로 많이 사용하는 색 배합, 실험적이고 다양한 색 배합, 개인의 스타일을 특징적으로 보여줄 수 있는 색의 배합까지 이론과 실습을 진행한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	색채디자인역량	필름메이킹을 위한 색상 사용의 특징을 학습하고, 작품에 흐르는 전반적인 색채의 흐름을 고려하여 컬러키를 연구하여 자신만의 컬러스크립트를 제작한다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	강의용 PC, 실습 가능한 데스크
	SW	-

Class name	Korean	애니메이션컬러앤스타일링	Credits	3	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Animation Color & Styling	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This class is for animators to design advanced composition along with practical color studies. It involves creative expression through one's unique color palette.					
Learning goal	The goal is to successfully visualize color in one's storytelling. To come up with a tasteful color combination that can enhance communication of viewers. Students will need to complete a color script for their project as a final assignment.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제스처드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Gesture Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">드로잉역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션스쿨의 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 표현 방법 등을 익히기 위하여 인체구조에 대한 심도 있는 학습과 그것을 바탕으로 한 인체의 다양한 움직임과 동세를 표현하는데 중점을 둔 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 남자와 여자 노인과 어린이들의 인체 구조적 차이를 학습하고 그러한 뼈와 근육들이 어떻게 변화를 일으켜 다양한 자세들을 만들게 되는 지 학습할 수 있다.
2. 다양한 포즈들을 실제 모델을 보고 그리는 작업을 통해 학습한 인체구조의 각 부분들이 어떻게 상호 작용하는 지 공부하고 실습해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">남자, 여자, 노인과 어린이들의 인체구조와 근육들의 차이점에 대해 학습 할 수 있다.
나이와 성별, 동작에 따라 뼈와 근육들로 이루어진 인체구조가 어떻게 상호 작용하여 움직임을 이루는 지 학습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">다양한 제스처의 누드모델을 보고 1분, 3분, 5분 정도의 퀵 스케치를 해 봄으로 이론적으로 학습한 인체구조가 어떻게 표현될 수 있는 지 학습해 볼 수 있다.
10분 이상의 롱 포즈를 보고 누드모델의 디테일한 부분까지 묘사해 봄으로 보다 심도있는 표현 방법 등을 시도해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-인체의 구조에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-스케치 능력, 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-대상을 깊이 있게 관찰하는 자세
-효과적인 표현 방법을 개발하기 위한 실험 정신</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업시간에 그린 드로잉들과 학습노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	인물의 해부학적 구조를 이해하고, 이를 구조와 공간의 시점에 맞게 자연스럽게 드로잉하는 능력 평가	드로잉과 학습노트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	코스튬을 한 인물과 동물의 구조적 특징을 이해하고 다양한 동작을 자연스럽게 드로잉하는 능력 평가	드로잉 실습과제	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	남자, 여자, 노인과 어린이들의 인체구조와 근육들의 차이점에 대해 학습 할 수 있다. 나이와 성별, 동작에 따라 뼈와 근육들로 이루어진 인체구조가 어떻게 상호 작용하여 움직임을 이루는 지 학습 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	다양한 제스처의 누드모델을 보고 1분, 3분, 5분 정도의 퀵 스케치를 해 봄으로 이론적으로 학습한 인체구조가 어떻게 표현될 수 있는 지 학습해 볼 수 있다. 10분 이상의 롱 포즈를 보고 누드모델의 디테일한 부분까지 묘사해 봄으로 보다 심도있는 표현 방법 등을 시도해 볼 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	모델 드로잉이 가능한 실습실
	HW	이젤
	SW	동영상재생툴

Class name	Korean	제스처드로잉	Credits	3	Semester/Term	3-1, 3-2
	English	Gesture Drawing	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This class provides advanced information of human structure which is essential for animation production and students will be given many chances to practice life-drawing during the class in order to achieve the skills and sense of expression in motion.					
Learning goal	1. Studying advanced human anatomy in male and female, old and young, and understanding how each parts of human body change and make different poses. 2. Drawing a nude model in various poses in order to study how each human parts function together.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">2D애니메이션III</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1,3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">2D animation III</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="4">드로잉역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="4">2D캐릭터애니메이션역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">초급과 중급과정을 통해 얻은 동작표현의 파편적 지식과 기능을 장면을 통해 조합하고 응용하는 방법을 배우는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3컷 이상의 연속된 컷에 등장하는 인물의 대사와 감정을 움직임을 통해 표현할 수 있다.
2. 장면 안 인물의 움직임과 동선을 화면에 배치하고 구성할 수 있다.
3. 다양한 애니메이션 스타일을 연구하고 특성을 이해할 수 있다.
4. 애니메이터로서 필요한 포트폴리오를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">연속된 컷에 등장하는 인물의 상황과 감정에 적합한 표정과 제스처를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">배경을 포함한 연속된 컷에 등장하는, 공간 안의 인물을 구현하고, 움직임과 동선을 효과적으로 구성하고 배치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">classic/anime, cartoonic/realistic style animation의 특징과 표현을 이해하여 애니메이션으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">애니메이터로서 필요한 포트폴리오를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">2D애니메이션 제작 과정에 대한 지식, 애니메이션 움직임 원리에 대한 지식, 캐릭터 연기에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사물의 움직임을 설계하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-사물의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세
-집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세
-캐릭터의 성격을 적극적으로 이해하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	8주	연속된 애니메이션 컷 안에서 캐릭터 연기와 영화 연출을 통해 스토리텔링 하는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	다양한 스타일을 학습하여 포트폴리오를 구성하는 능력	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	연속된 컷에 등장하는 인물의 상황과 감정에 적합한 표정과 제스처를 완성할 수 있다.	15		●
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션역량	배경을 포함한 연속된 컷에 등장하는, 공간 안의 인물을 구현하고, 움직임과 동선을 효과적으로 구성하고 배치할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	classic/anime, cartoonic/realistic style animation의 특징과 표현을 이해하여 애니메이션으로 제작할 수 있다.	20		●
	애니메이션역량	2D캐릭터애니메이션역량	애니메이터로서 필요한 포트폴리오를 구성할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 라이트박스
	SW	Adobe, 콤마돌이, TV paint

Class name	Korean	2D애니메이션III	Credits	6	Semester /Term	3-1,3-2
	English	2D animationIII	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	1. Combine and apply all the skills obtained through 2D animation I and II. 2. Express emotions and telling a story through expressions and gestures of characters in a series of cuts. 3. Make a portfolio for your career.					
Learning goal	1. You can express a character's emotions through a movement that appears in a series of cuts of three or more. 2. You can stage a person in the scene and arrange a movement of the person in the scene. 3. You can study various animation styles and understand their characteristics. 4. You can make a portfolio as an animator.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D애니메이션III</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1,3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">3D animationIII</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="3">드로잉역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">애니메이션역량</td><td colspan="3">3D캐릭터애니메이션역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D애니메이터, 애니메이션 크리에이터, 애니메이션 연출가, 애니메이션 아트 디렉터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">3D애니메이션의 최종 심화 과정으로 카메라 연출과 대사 연기를 포함한 복잡한 구성의 애니메이션 연기 클립을 만들고 다양한 스타일의 애니메이션을 연구한다. 또한 희망하는 진로에 따른 포트폴리오를 구성하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터의 동세를 분석하여 빠르게 드로잉을 할 수 있다.
2. 대사 애니메이션의 이론과 원리를 실습을 통해서 학습하고 다양한 감정과 상황의 캐릭터 대사 애니메이션을 제작 할 수 있다.
3. 카투니 애니메이션부터 리얼리스틱한 애니메이션까지 다양한 스타일의 애니메이션 클립을 제작 할 수 있다.
4. 카메라 레이아웃과 컷 연출을 통해 하나의 시퀀스 애니메이션을 제작 할 수 있다.
5. 희망하는 진로 분야에 맞춰 애니메이터 포트폴리오 제작을 마무리 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1</td><td colspan="8">다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D캐릭터로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">인간 입 주변의 근육의 움직임을 이해하고 발음과 정확한 입모양의 상관관계를 학습하여 자연스러운 대사 애니메이션을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">다양한 스타일의 애니메이션을 리서치하고 각 스타일의 제작방식의 차이를 이해하여 실제 제작에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">대사 사운드 클립을 선택하고 그에 맞춘 카메라 움직임과 캐릭터의 동선, 캐릭터의 연기를 구성하여 연출된 하나의 시퀀스 애니메이션을 프로페셔널 수준으로 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="8">게임, 크리쳐, 피쳐 애니메이션 등 다양한 진로분야에 맞춘 애니메이션 포트폴리오를 선책하고 제작하여 취업에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-입모양과 발음의 상관관계에 대한 지식
-카메라의 레이아웃과 동선에 따른 연출의 차이점에 대한 지식
-각 분야별 애니메이션의 특징과 차이점에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	-하나의 시퀀스를 구성하고 제작 할 수 있는 능력 -본인이 만들고자 하는 동작을 계획 할 수 있는 능력 -3D 키프레임 애니메이션 제작 능력 -3D 카메라의 움직임 제어 능력
	태도(attitude)	- 사물과 캐릭터의 움직임을 관찰하는 적극적인 자세 - 영화 연출을 분석하고 이해하려는 자세 - 크리틱을 기꺼이 받아들이고 공유할 수 있는 건설적인 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	립싱크 애니메이션의 원리를 이해하고 제작할 수 있는 능력 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	2차 평가	40	15주	시퀀스 애니메이션을 제작할 수 있고 포트폴리오를 구성하는 능력을 평가	애니메이션 클립	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	드로잉역량	다양한 캐릭터의 동세를 빠르게 분석하여 애니메이션 드로잉을 하고 3D 캐릭터로 표현 할 수 있다.	10		●
	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	인간 입 주변의 근육의 움직임을 이해하고 발음과 정확한 입모양의 상관관계를 학습하여 자연스러운 대사 애니메이션을 제작 할 수 있다.	15		●
			다양한 스타일의 애니메이션을 리서치하고 각 스타일의 제작방식의 차이를 이해하여 실제 제작에 적용할 수	15		

				있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	애니메이션역량	3D캐릭터애니메이션역량	대사 사운드 클립을 선택하고 그에 맞춘 카메라 움직임과 캐릭터의 동선, 캐릭터의 연기를 구성하여 연출된 하나의 시퀀스 애니메이션을 프로페셔널 수준으로 제작 할 수 있다.	20		●
				게임, 크리쳐, 피쳐 애니메이션 등 다양한 진로분야에 맞춘 애니메이션 포트폴리오를 선책하고 제작하여 취업에 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Adobe, Autodesk Maya					

Class name	Korean	3D애니메이션III	Credits	6	Semester /Term	3-1,3-2
	English	3D animationIII	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	As a final step in 3D animation, students create animated clips of complex acting performances including camera directing and study various styles of animation. Also students are able to create a portfolio according to the desired career path.					
Learning goal	1. Be able to learn the theory and principles of dialogue animation through exercises and produce character animation in various emotions and situations. 2. Be able to create animation clips of various styles, from cartoony animation to realistic animation. 3. A single sequence animation can be created through camera layout and cut production. 4. Be able to finalize your animation portfolio for your desired career path.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기주도프로젝트Ⅱ(capst one design)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-directed Project Ⅱ(capstone design)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">통합적사고역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">기획역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로젝트역량</td><td colspan="3">프로덕션관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 크리에이터로 성장하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 해당 프로젝트의 기획과 연출을 지도하는 수업이다. 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다.
프로젝트 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다.
팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있으며, 3학년 2학기 종료를 목표로 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신의 진로와 연관된 애니메이션 콘텐츠 개발 기획서를 작성할 수 있다.
2. 다양한 애니메이션 제작방법으로 애니메이션 프로덕션 단계를 제작할 수 있다.
3. 콘텐츠가 활용되는 매체를 고려하여 최종 편집하여 결과물을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">본인의 진로에 맞는 애니메이션제작역량 개발 기획서를 작성하고, 이를 프로젝트와 연계하여 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">기획된 연출방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용하여 해당하는 애니메이션 프러덕션 과정을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">제작된 콘텐츠를 기획 방향에 맞는 결과물 포맷(전시, 상영, SNS 플랫폼 등)으로 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-애니메이션 기획, 스토리, 연출에 대한 지식
-애니메이션 제작 파이프라인에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-애니메이션 연출능력, 애니메이션 제작 툴 활용능력, 스토리개발, 캐릭터창작, 상황 분석 능력, 디자인능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">-창의적 사고와 비판적 사고능력을 통한 콘텐츠 분석과 창작 콘텐츠 개발의지, 팀원들과의 협업과 원활한 의사소통 능력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	1분 내외 단편애니메이션, 웹애니메이션, 모션그래픽, 애니메이션 설정집 등 애니메이션 콘텐츠 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	진로설정에 맞는 애니메이션 제작역량 기획서를 작성하고 기획연출 방향에 맞는 프리프로덕션과정 진행 정도 및 수준	애니메이션 콘텐츠 기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	기획된 연출 방향에 따라 다양한 애니메이션 제작방법을 활용한 애니메이션 프로덕션을 진행 하여 결과물을 포맷에 맞춘 발표 정도 및 수준	단편, 웹시리즈, 모션그래픽, 설정집 등 애니메이션 콘텐츠 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로젝트역량	기획역량	애니메이션의 이해를 바탕으로 디자인, 시나리오, 스토리보드 등 애니메이션콘텐츠를 기획, 개발할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로젝트역량	통합적사고역량	다양한 사고와 분석, 토론을 통해 열린 관점과 지식과 기능들을 연결 지어 사고하여 실제 프로젝트에 적용할 수 있다.	20		●
	프로젝트역량	프로덕션관리역량	프로젝트 수행을 함에 있어 자기주도적으로 소통와 협업을 통해 창의적으로 문제해결을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

<table>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">프로젝트 강의실(PC 실습실) 및 크리틱 룸, 디자인 책상</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="6">제작용 PC, 라이트박스, 라인테스터, 스캐너, 프로젝터, 스크린, 마이크, 스피커, 웹캠</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="6">문서작성 툴(한글, 워드), 파워포인트, 동영상재생 및 애니메이션전문 제작 툴</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">자기주도프로젝트 II</td><td>Credits</td><td>6</td><td>Semester/Term</td><td>3-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="2">Self-directed Project II</td><td>Class Hour</td><td>6</td><td>Type</td><td>major elective
15 Weeks/1 Semester</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">Using his(hers) own animated skills, it is the class that instructs planning, story development and directing of the his(hers) own project.
The results of the class are open to student’s choice such as short animation and web animation, but the "use" of the output should be clear in response to the media environment. In other words, the outcome of the project should have value as content, not just a portfolio, and make it for commercialization purpose.
The class is operated under the advisor system, and can be conducted as a team or individual.
The goal is to complete the results within a semester.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="7">1. Making an animation bible including story development, if possible
2. Can be produced by various animation types
3. Finally editing and publishing the result in consideration of the medium in which the content is utilized.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스토리분석</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Analysis of Story & Plot</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출역량</td><td colspan="4">영상분석역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">애니메이션 감독이 되고자 하거나 콘텐츠 창작에 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">영화, 애니메이션, 드라마 등 영상콘텐츠의 스토리를 다양한 분석틀을 활용하여 분석하고, 간단한 스토리를 개발해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.영화, 드라마, 애니메이션 등 컨텐츠의 스토리를 분석하여 주인공, 설정, 장르 등의 요소를 분석할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7"><플롯 및 스토리의 기본 정보 수집하기>
-스토리의 주요 인물을 식별하고 중요한 사건을 나열할 수 있다.
-주요 갈등을 식별할 수 있다.
-줄거리를 시작, 준간, 끝으로 나눌 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7"><테마, 톤, 스타일 탐색하기>
-작가의 경험과 관점, 문화적, 시대적 환경, 지리적 맥락, 작가의 철학을 이해할 수 있다.
-암시, 은유, 상징을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7"><장르 분석>
-설정이 스토리에 미치는 영향을 분석할 수 있다.
-픽션과 논픽션, 판타지, 로맨스, 스릴러, 실험 등의 장르의 사례 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7"><분석 작성하기>
-스토리의 맥락을 파악하여 효과적으로 표현된 부분 등에 대해 토론, 발표할 수 있다.
-같은 스토리를 다른 환경에 놓이게 작성하여 토론, 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="7"><스토리를 작성하기>
-지리, 날씨, 시간, 사회조건 등을 고려하여 환경을 만들 수 있다.
-외모, 생각, 사상, 동기, 욕망 등을 고려하여 스토리의 주인공을 설정할 수 있다.
-스토리의 관점을 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스토리에 대한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">컨텐츠의 스토리를 분석하고 토론, 발표할 수 있는 지식, 스토리를 작성하는 지식</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기존의 컨텐츠를 집중력있고 비판적인 시각으로 분석할 수 있는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력		●		수리능력				
	문제해결능력		●		자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●							●	
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	●		●						
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물 (결과물)	-스토리를 분석한 리포트 -스토리를 작성한 리포트								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	7주	스토리의 주인공과 갈등을 분석하고 주요사건들에 대한 분석 리포트를 평가	스토리를 분석한 리포트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	흥미있는 스토리를 만들기 위한 주인공의 설정과 사건들의 구성에 대한 리포트를 평가	스토리를 작성한 리포트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출역량	영상분석역량	스토리의 맥락을 파악하여 효과적으로 표현된 부분 등에 대해 토론, 발표 하고 분석한 리포트를 작성할 수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	연출역량	영상분석역량	캐릭터를 만드는 여러 요소들을 활용하여 스토리의 주인공을 설정하고 갈등을 구조화하여 스토리를 만들고 그에 대한 리포트를 작성할 수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	실습강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	스토리분석	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Analysis of Story & Plot	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	Analyze and write the story.					
Learning goal	This class is designed to analyze the story of contents such as movies, dramas, and animations and to learn elements such as the main characters, settings, and genres.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">아트앤디자인워크숍</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Art & Design
Workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아트&모션그래픽역량</td><td colspan="3">기초디자인역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터디자인역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">컨셉디자인역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 아트디렉터, 일러스트레이터로 성장하고 싶은 인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">창작 프로젝트의 프로덕션 과정 중 컨셉아트의 역할을 목적에 알맞게 구분하고 다양한 방법으로 디자인한다.
컨셉아트와 관련한 제작기술과 능력을 발전시켜 상품화를 고려한 디자인 능력을 갖추는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작 프로젝트를 기획하여, 컨셉아트와 관련한 작업영역을 구분하고, 이를 바탕으로 이미지를 제작한다.
2. 컨셉아트에 필요한 제작기술을 심화학습 연구하여 개성 있는 스타일 표현능력을 강화한다.
3. 프로젝트의 목적에 따라 상품화할 수 있는 형식을 고려하여 디자인한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로젝트 기획안을 바탕으로 관련자료를 수집 조사하고 이를 통해 스타일 가이드, 디자인 관련한 작업량과 제작방식을 문서파일로 작성 한다.
프로젝트의 목적과 완성 후 활용계획을 수립하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">캐릭터를 프로젝트의 목적과 활용방식에 알맞게 심화 연구하여 디자인하고 추가정보를 이미지화하여 매뉴얼로 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">창작 프로젝트를 출판물로 기획할 경우, 스토리를 텍스트로 구체화하고 이를 바탕으로 장면을 선택하여, 개발한 방법으로 스토리텔링이 담긴 일러스트레이션으로 표현한다.
인쇄를 위한 컬러모드 전환시 색보정의 방법을 학습하고, 컬러스크립트와 다양한 컨셉아트를 구성 편집하여 간단한 아트북의 형태로 출판할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">연구 개발한 방법으로 다양한 상품화를 고려한 디자인을 수행하고 이를 매뉴얼화 할 수 있다. 매뉴얼을 바탕으로 굿즈를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-기존 작품의 캐릭터 분석 및 연구
-창작 프로젝트의 제작 공정에 알맞은 컨셉아티스트의 역할을 규정하고, 디자인할 요소에 대한 특성을 파악하여 설정을 구체화하는 프로파일링 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-제작 공정 이해력과 기술
-캐릭터 디자인 능력, 아트워크 매뉴얼 제작 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-창작 프로젝트에 대한 흥미, 제작동기와 활용목적에 대한 자기 확신
-일상과 주변에서 다양한 캐릭터 소재를 발굴해내려는 도전정신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●						●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터를 중심으로 한 프로젝트 계획서, 굿즈 등

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	7주	컨셉에 맞는 캐릭터를 디자인 하고 의식적으로 형태를 부분 강조하거나 왜곡하여 변형할 수 있으며, 활용 목적에 따라 다양한 형식으로 구현할 수 있다.	프로젝트 제작 계획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	기획 및 연출의도에 맞게 캐릭터를 디자인 하고 의식적으로 형태를 부분 강조하거나 왜곡하여 변형할 수 있으며, 활용 목적에 따라 다양한 형식으로 구현할 수 있다.	굿즈, 창작 일러스트 북, 북아트 등 택1	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아트&모션그래픽역량	기초디자인역량	프로젝트 기획안을 바탕으로 관련자료를 수집 조사하고 이를 통해 스타일 가이드, 디자인 관련한 작업량과 제작방식을 문서파일로 작성 한다. 프로젝트의 목적과 완성 후 활용계획을 수립하고 설명 할 수 있다.	15		●
		캐릭터디자인역량	캐릭터를 프로젝트의 목적과 활용방식에 알맞게 심화 연구하여 디자인하고 추가정보를 이미지화하여 매뉴얼로 제작 할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	아트&모션그래픽역량	컨셉디자인역량	창작 프로젝트를 출판물로 기획할 경우, 스토리를 텍스트로 구체화하고 이를 바탕으로 장면을 선택하여, 개발한 방법으로 스토리텔링이 담긴 일러스트레이션으로	40		●

				표현한다. 연구 개발한 방법으로 다양한 상품화를 고려한 디자인을 수행하고 이를 매뉴얼화 할 수 있다. 매뉴얼을 바탕으로 굿즈를 제작할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	드로잉과 PC 사용이 가능한 실습실					
	HW	PC					
	SW	디지털저작툴(Adobe패키지)					

Class name	Korean	아트앤디자인워크숍	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Art & Design Workshop	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	1. This course is designed to create concept art for the production in various way. 2. Also develop the skill sets for concept art to be able to commercialize the product from its project.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1. plan a creative project and design each process to specify concept art work area and create images based on it. 2. research advanced skill sets for concept art to enhance the ability of creating unique style. 3. design commercial products upon purpose of its project.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D이미지워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">3D Image workshop</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">3D이미지역량</td><td colspan="4">3DCG장면설계역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">3D룩디벨롭먼트역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">3D라이팅역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D 애니메이션에 적합한 3D CGI의 주요 장면의 비주얼 목표를 설정하는 능력과 3D 이미지의 전반적인 룩(Look)을 개발하는 3D 이미지 아티스트로서의 능력을 배양하기 위한 수업이다. 3D CGI(컴퓨터그래픽스 이미지 제작) 아티스트를 위한 3D 이미지 포트폴리오 제작을 위해 창작 3D애니메이션 작업 결과물 및 개별 교과목의 과제물을 리소스로 활용하여 최종적인 3D 이미지를 작업 단계별로 개발 및 완성 제작하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 3D 애니메이션 및 3D CG영상물의 주요 장면들을 3D CG(컴퓨터그래픽스) 및 디지털 그래픽 툴을 활용해 분석된 주제 상황과 비주얼 컨셉의 목표에 맞게 3D 이미지 보드로 설계할 수 있다.
2. 주어진 혹은 기 제작된 3D 결과물들을 활용해 키 비주얼 이미지에 맞게 3D 레이아웃 및 텍스쳐 페인팅 작업을 수행함으로써 3D CGI의 샷들(Shots)의 시각화 개발 및 3D 객체들의 룩(Look)을 개발 할 수 있다.
3. 본인의 기획을 바탕으로 3D CGI 비주얼 목표와 의도에 맞게 제작된 이미지 작업 결과물들을 최종적으로 수정, 편집, 정리하여 3D CGI분야의 3D 이미지 아티스트 포트폴리오로 제출 및 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표</td><td>1</td><td colspan="7">3D CG를 활용한 3D 이미지 분야의 우수 작품 사례를 고찰하고, 3D 이미지 산업의 동향을 파악한다. 사전 조사 및 연구를 토대로 자신의 진로 방향을 확정하고, 그에 맞는 포트폴리오를 구상할 수 있다. 본인의 포트폴리오 기획 설정에 따른 비주얼 플랜과 목표를 설정하고, 3D 이미지 자료의 수집과 자료 분석을 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">3D CG영상물의 주제 상황과 비주얼 컨셉에 맞는 3D 이미지 제작 방향과 스타일을 썸네일 보드 형태로 제작 할 수 있다. 3D 이미지 보드에 근간해서 주요 장면의 3D 샷들(Shots)을 시각적으로 구축하고, 다양한 2D, 3D그래픽 툴을 활용해서 최종 비주얼 목표에 맞는 3D 룩(Look)을 설정 및 개발 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">기 개발된 3D 캐릭터와 배경.소품 이미지 소스들을 기반으로 적합한 카메라의 숏(shot)과 워킹(working)을 통해서 하나의 장면으로 구성할 수 있다. 필요에 따라서 3D CG 모델링, 텍스쳐링과 디지털 페인팅, 쉐이딩 & 라이팅, 렌더링 & 합성 등의 다양한 CG이미지 제작 기법들을 선택적으로 사용 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3	본인의 기획을 바탕으로 3D CGI 비주얼 목표와 의도에 맞게 제작된 이미지 작업 결과물들을 최종적으로 수정, 편집, 정리하여 3D 이미지 아티스트 포트폴리오로 제출 및 발표 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	이미지 기획과 연출 제작, 화면 구도에 대한 지식, 3D 컴퓨터그래픽스에 대한 지식
	기능 (skill)	3D 컴퓨터 그래픽스 및 디지털 그래픽 관련 소프트웨어 활용 및 구현 기술 화면 구도 표현 기술 및 카메라 운용 기술, 조명과 카메라 운용 기술
	태도 (attitude)	이미지 관찰 및 표현력을 기르려는 자세, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 작업 단계별 과정을 포함한 3D 이미지 제작 10컷 내외 제출 - 제작 기획서 및 3D 이미지(포트폴리오) 북 혹은 영상 1개 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	본인의 포트폴리오 기획 설정에 따른 비주얼 플랜과 목표에 맞게 3D 이미지를 제작하였는지 평가.	작업 단계별 과정을 포함한 3D 이미지 제작 10컷 내외 제출	과제물평가
	2차 평가	40	15주	본인의 기획 하에 3D CGI 비주얼 목표를 설정하고 최종적으로 수정, 편집하여 제작된 3D이미지 아티스트 포트폴리오의 완성도를 평가	제작 기획서 및 3D이미지(포트폴리오) 북 혹은 영상 1개 제출	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	3D이미지역량	3DCG장면설계 역량	3D CG영상물의 주제 상황과 비주얼 컨셉에 맞는 3D 이미지 제작 방향과 스타일을 썸네일 보드 형태로 제작 할 수 있다. 3D 이미지 보드에 근간해서 주요 장면의 3D 샷들(Shots)을 시각적으로 구축하고, 다양한 2D, 3D그래픽 툴을 활용해서 최종 비주얼 목표에 맞는 3D 룩(Look)을 설정 및 개발 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	3D이미지역량	3D룩디벨롭먼트 역량	기 개발된 3D 캐릭터와 배경.소품 이미지 소스들을 기반으로 적합한 카메라의 숏(shot)과 워킹(working)을 통해서 하나의 장면으로 구성할 수 있다.	20		●
			3D라이팅역량	본인의 기획을 바탕으로 3D CGI 비주얼 목표와 의도에 맞게 제작된 이미지 작업 결과물들을 최종적으로 수정, 편집, 정리하여 3D 이미지 아티스트 포트폴리오로 제출 및 발표 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 합성 소프트웨어					

Class name	Korean	3D 이미지 워크숍	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	3D Image Workshop	Class Hour	3	Type	major elective
Class summary	This course is to create a 3D image portfolio for 3D CGI artists. Develop and complete the final 3D image step by step using digital graphic tools. This course aims to cultivate the ability to set visual targets of 3D CGI's main scenes suitable for 3D animation and to develop 3D image artists as a 3D image artist					
Learning goal	1. Major scenes of 3D animation and 3D CG images can be designed as 3D image boards using 3D CG (computer graphics) and digital graphic tools to match the analyzed subject situation and the goal of visual concept. 2. By using 3D layouts and texture painting on the key visual image board using given or pre-made 3D outputs, it is possible to develop visualization of 3D CGI shots and look of 3D objects. . If necessary, the 3D CGI mapping, shading, lighting and rendering, and image modification can be completed. 3. Based on your own plans, you can finally modify, edit, and organize the results of the image work produced according to the 3D CGI visual goals and intentions, and submit it to the 3D image artist portfolio in the 3D CGI field.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D모델링워크숍</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D Modeling workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D캐릭터역량</td><td colspan="4">3D캐릭터모델링역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D캐릭터 아티스트, 3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">3D 캐릭터, 배경 모델러를 지망하는 학생들을 위한 교과목으로서, 주어진 시나리오를 분석하여 캐릭터를 설정하고, 설정된 컨셉디자인을 3D툴을 활용해 구현하는 교과목이다.
3D Sculpting Tool을 활용하여 높은 수준의 모델링 포트폴리오를 제작할 수 있도록 하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 설정된 디자인을 토대로 애니메이션 작품에 등장하는 캐릭터와 배경 및 소품을 모델링을 할 수 있고, 움직임과 형태에 근거한 모델링을 바탕으로 셋업 공정에 적합한 면 구조의 모델링을 할 수 있다.
2. 3D Sculpting Tool을 활용하여 모델링을 할 수 있으며, 다양한 Normal map. displacement map을 추출하고 이를 3D Modeling Tool로 적용할 수 있다.
3. 2D 디지털 페인팅 표현력에 의거하여 완성된 캐릭터 및 배경, 소품 모델링에 다양한 재질의 매핑소스를 만들 수 있고, 오브젝트의 크기와 비례에 적합한 맵좌표를 추출하여 맵핑소스를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="8">3D 컴퓨터 그래픽스 모델링의 방식과 원리를 이해하여 3D 애니메이션에서 요구되는 하이 폴리곤 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">인체 해부학 지식을 근거로 하여 캐릭터 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">형태와 구조에 근거한 모델링을 바탕으로 셋업 공정에 적합한 면 구조의 캐릭터 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">3D Sculpting Tool을 이용하여 완성도 높은 모델링을 제작하는 방식을 습득하여 3D 캐릭터 및 하드 서페이스의 디테일을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">3D Sculpting Tool과 Maya모델링의 워크플로우를 이해하고 3D Sculpting에서 추출한 Displacement, Normal Map등을 Maya에 적용하여 모델링의 완성도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">오브젝트의 크기와 비례에 적합한 맵 좌표를 추출하여 매핑 소스를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">재질 편집기에서 맵 타입, 셰이더의 속성, 머티리얼 타입의 이해를 근거로 연출의도에 적합한 맵소스를 제작하여 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">o 동작의 원리에 대한 지식
o 캐릭터의 체형 비율에 대한 지식
o 해부학(뼈, 근육)에 대한 지식
o 사물의 구조와 형태를 분석하는 지식
o 3D컴퓨터그래픽스에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>기능
(skill)</td><td>o 3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력
o 캐릭터의 얼굴에서 나타나는 다양한 표정과 성격들을 반영한 모델링과 머리카락을 제작 진행 할 수 있는 기술
o 해부학적인 측면에서 이해하고 관절 및 근육들을 바디(body)모델링 작업과정에 표현하는 기술
o 사물의 구조와 형태를 분석하여 3D툴을 사용하여 적합한 면의 구조를 만들어내는 기술</td></tr>
<tr><td></td><td>태도
(attitude)</td><td>o 다양한 캐릭터 및 사물의 형태에 관한 관찰력
o 캐릭터 모델링 작업과정에서 해부학적 지식을 반영하려는 태도
o 사물을 관찰하여 3D오브젝트의 면 구성에 반영하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성

직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
의사소통능력		수리능력	
문제해결능력	●	자기개발능력	
자원관리능력		대인관계능력	
정보능력		기술능력	
조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성

소통협력			자기주도			창의문화		
자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		

교수학습방법

강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
●	●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
				[ ]

산출물(결과물)

-3D(스컬핑 툴 및 여타 플러긴을 활용한) 모델링 제작 완성 이미지와 턴어라운드 동영상
-Normal맵이 적용된 미디엄데이터 3D 모델링 턴어라운드 동영상 클립

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	깔끔한 로우폴리 토폴로지와 하이폴리 디테일의 모델링 완성도를 평가	모델링 중간과정 렌더 이미지 제출	과제물평가
2차 평가	40	15주	완성된 모델링에 텍스쳐와 라이팅을 포함한 포트폴리오 퀄리티의 이미지와 턴테이블 무비를 평가	모델링 렌더 이미지와 턴테이블 클립	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링 역량	형태와 구조에 근거한 모델링을 바탕으로 셋업 공정에 적합한 면 구조의 캐릭터 모델링을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	3D캐릭터역량	3D캐릭터모델링 역량	재질 편집기에서 맵 타입, 셰이더의 속성, 머티리얼 타입의 이해를 근거로 연출의도에 적합한 맵소스를 제작하여 적용할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	3D 제작용 PC					
	SW	관련 2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어					

Class name	Korean	3D모델링워크숍	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	3D Modeling workshop	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	It is a subject for students who want to 3D character Modelers. It analyzes a given scenario and sets a character, and implements a character using 3D tools with a set concept. Utilizing the 3D Scaling Tool, the medium data modeling in Maya is refined to a higher quality to represent it as a high-polygon modeling, and the scrolling surface is extracted as a normal map and then applied again to the medium data character model to educate the technology to demonstrate it as a high-level modeling with less data.					
Learning goal	1. Based on the set character design, the characters appearing in animation works can be modeled and the face structure modeled suitable for the setup process based on posture and motion. 2. The basic interface of the 3D Scaling Tool can be described, the Scaling Modeling can be performed, and various Normal map. displacements maps can be extracted and applied as 3D Modeling Tool. 3. Based on the finished character modeling, one can design joints suitable for the shape and movement of a character, and based on understanding the character's muscle structure, the skin suitable for the shape and movement of various characters can be designed. 4. Mapping sources of various materials can be created for character modeling completed according to 2D digital painting expressive power, and mapping sources can be applied by extracting map coordinates suitable for the size and proportion of the object. It can also express the texture that conforms to the design set in the modeled object based on shader technology.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">VFX워크숍</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">VFX Workshop</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">3D이미지역량</td><td colspan="5">3DCG장면설계역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="5">3D라이팅역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">VFX역량</td><td colspan="5">VFX후반제작역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">VFX아티스트, 3D이미지 아티스트가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">사실적인 3D장면연출을 위한 재질의 표현 방법과 3D라이트 세팅 방법을 익히고 합성기법을 응용하여 연출 의도에 맞는 완성도 높은 3D그래픽 이미지를 제작하는 방법을 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 실사 촬영된 영상 혹은 스틸 이미지를 활용하여 장면을 시각화 할 수 있다.
2. 사실적인 이미지를 만들기 위한 재질표현을 할 수 있다.
3. 연출의도를 효과적으로 표현할 수 있는 사실적인 라이팅 환경을 만들어 렌더링 하고 산출된 렌더패스를 합성툴을 활용하여 실사 이미지와 합성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1</td><td colspan="9">실사 촬영 또는 3D그래픽제작 기법을 활용하여 제작하기 위한 장면을 구상하여 이미지를 시각화하고 제작 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="9">연출 의도에 맞는 장면을 제작하기 위해 텍스쳐 및 쉐이더를 연구하여 라이팅 환경 내에서 표현하고자 하는 재질을 Look Development를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">구상하는 내용에 맞는 라이팅을 위한 컬러스크립트를 제작하고 GI기반의 3D라이트의 종류와 특징을 파악하여 연출 의도에 맞는 라이팅 세팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">전문 합성툴을 익히고 응용하여 실사합성 이미지, 디지털이미지, 3D그래픽이미지등을 연출 의도에 맞게 합성하여 보다 완성도 높은 영상 이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">사실적인 이미지를 3D컴퓨터 그래픽스 상에 표현할 수 있는 지식, 라이팅과 연관된 렌더링 알고리즘에 대한 지식, 색보정에 대한 지식.</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="9">다양한 렌더링 활용 기능, 광역조명기법 (GI, global illumination) 대한 기술, 제작기법에 따른 합성기술, 현실감이 높은 영상을 구현하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="9">영상 분석에 대한 창의적 사고, 집중력을 기반으로 완성도를 높이려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 본인이 기획한 3DCGI 장면 콘셉트에 맞게 제작된 3D룩 디벨롭먼트 이미지. - 렌더링이 완료된 실사 합성된 영상 클립 혹은 완성도 높은 3D디지털 이미지.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	본인의 기획 설정에 따른 비주얼 플랜과 목표에 맞게 3D 룩 디벨롭먼트 연구를 거쳐 이미지를 제작하였는지 평가.	본인이 기획한 3DCGI 장면 콘셉트에 맞게 제작된 3D룩 디벨롭먼트 이미지.	과제물평가
	2차 평가	40	15주	본인의 기획 하에 사실적인 3DCGI 비주얼 목표를 설정하여 라이팅 및 합성 과정을 거쳐 제작된 3D장면의 완성도를 평가	렌더링이 완료된 실사 합성된 영상 클립 혹은 완성도 높은 3D디지털 이미지.	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	3D이미지역량	3DCG장면설계역량	실사 촬영 또는 3D그래픽제작 기법을 활용하여 제작하기 위한 장면을 구상하여 이미지를 시각화하고 제작 계획을 세울 수 있다.	20		●
		3D라이팅역량	구상하는 내용에 맞는 라이팅을 위한 컬러스크립트를 제작하고 GI기반의 3D라이트의 종류와 특징을 파악하여 연출 의도에 맞는 라이팅 세팅을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	VFX역량	VFX후반제작역량	전문 합성툴을 익히고 응용하여 실사합성 이미지, 디지털이미지, 3D그래픽 이미지등을 연출 의도에 맞게 합성하여 보다 완성도 높은 영상 이미지를 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	2D/3D 컴퓨터 그래픽스 소프트웨어, 합성 소프트웨어

Class name	Korean	VFX워크숍	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	VFX Workshop	Class Hour	6	Type	major elective
Class summary	This course is designed to produce digital-synthesized 3D animation. It offers an opportunity to implement aesthetic principles and methods of image production by applying them to 3D tools, and produce realistic, high-quality image and video clips focusing on path rendering technique and synthesis.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1) understand rendering properties to create realistic 3D animation atmosphere, and complete rendering image like photo image based on understanding and analysis of realistic image. 2) learn detailed configuration of renderer and create image-format type rendering outcomes. 3) acquire effective image composition technique by using rendering technique by layer and mask extraction technique.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북
만화콘텐츠스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

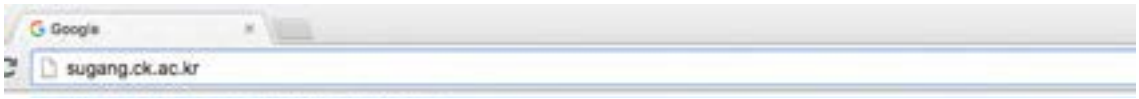
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

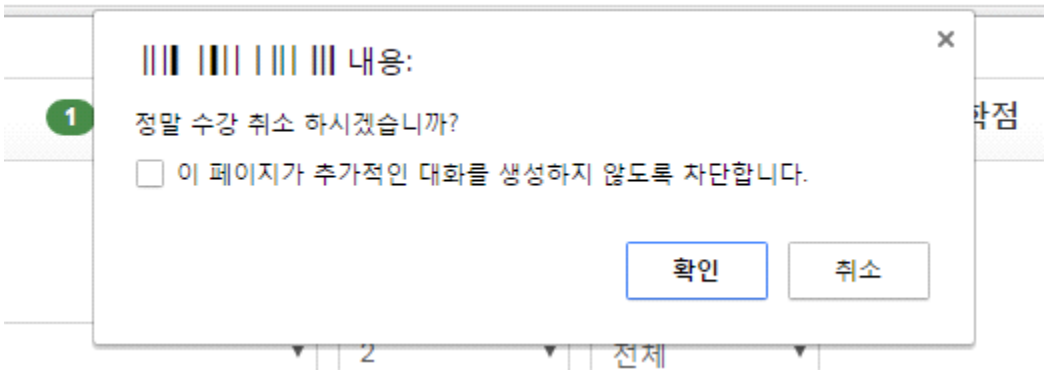
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

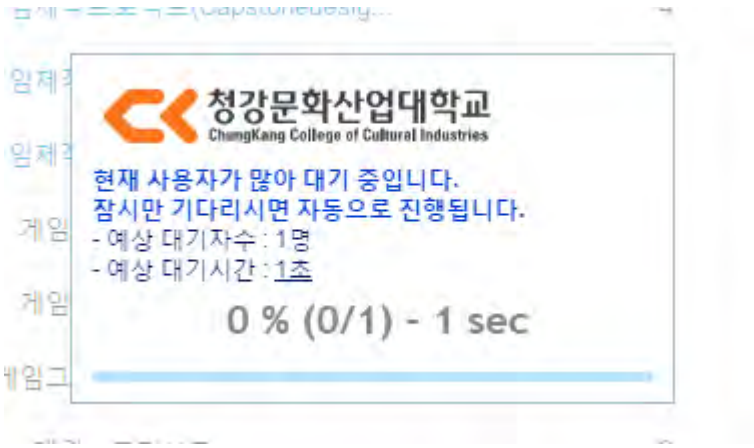
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

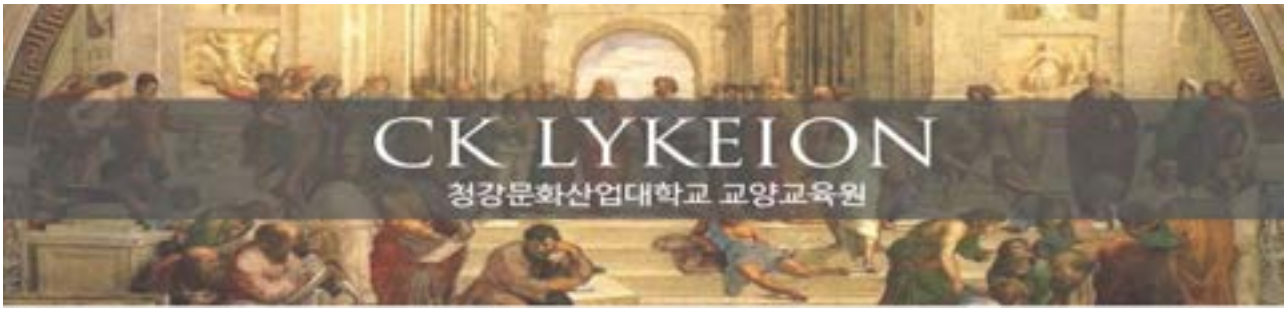
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

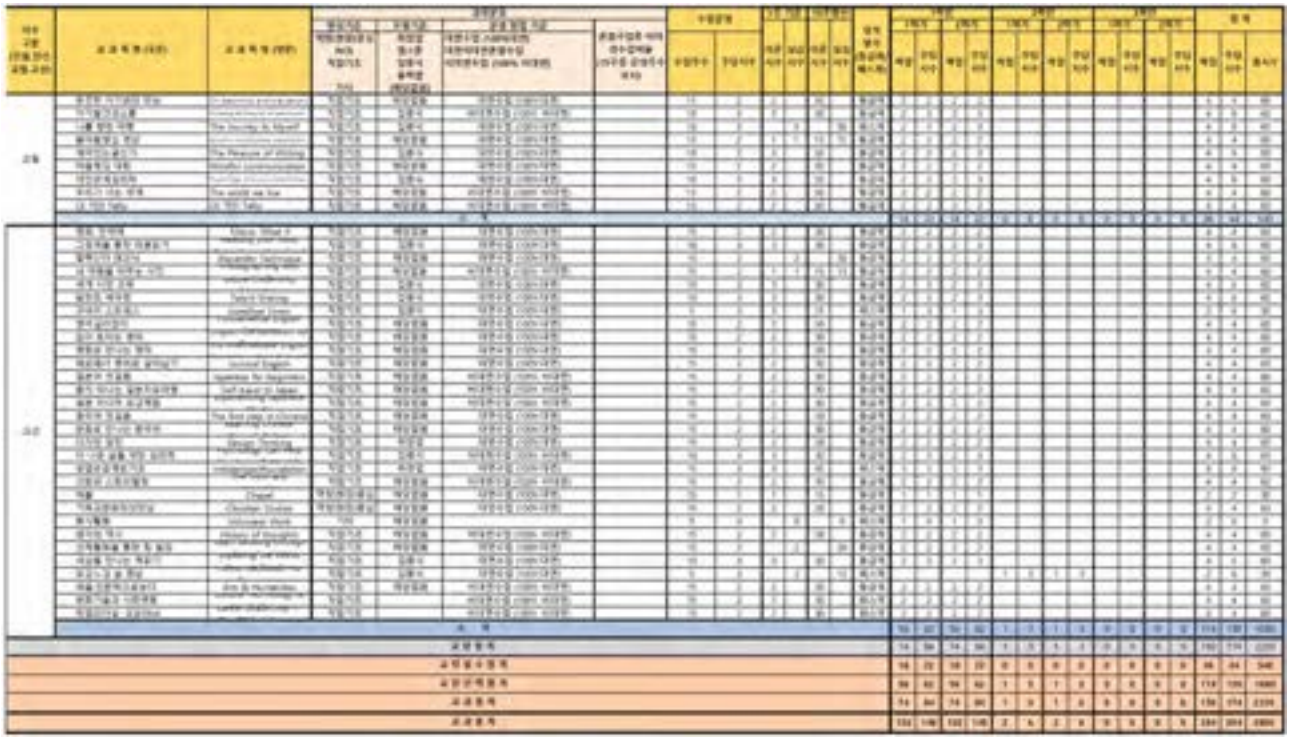
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

만화콘텐츠스쿨

만화콘텐츠스쿨

School of Manhwa Contents

세상의 모든 콘텐츠, 만畵, 만話, 만花

현장중심교육을 선도하는 세계적인 만화콘텐츠 교육 공동체

디지털 시대를 맞이해 인터넷 환경에 가장 적합한 콘텐츠로 각광받고 있는 만화와 웹소설은 대중문화콘텐츠를 선도하고 있습니다. 만화콘텐츠스쿨은 만화, 웹툰, 기획만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 출판, 평론, 웹소설, 시나리오, 라이트노벨 등 인터넷 콘텐츠 산업 현장에서 현역으로 활발하게 활동하고 있는 강사진과 전문화된 커리큘럼을 통해 웹툰과 만화, 웹소설 등 콘텐츠의 모든 영역을 아우르는 전문교육을 실천하고 있습니다. 학생 개개인의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작을 지원합니다.

다양한 인문교양수업 및 창작에 도움이 되는 프로그램과 특화된 전공수업은 총 6학기 동안 내실 있는 강의로 웹 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 또한 매 학기 크리틱 수업을 통해 담당 교수님과 일대일 멘토링을 받을 수 있으며 다양한 산학협력 업체들과의 긴밀한 연계를 통해 디지털 플랫폼과 출판사를 초청해 리쿠르팅 프로젝트도 시행합니다.

■ 졸업 후 진로 및 졸업생 참여 작품

● 졸업 후 진로

* 웹툰만화콘텐츠전공: 웹툰작가, 만화작가, 기획만화작가, 교양학습만화작가, 카투니스트, 스토리작가, 일러스트레이터, 만화기획자, 웹툰PD, 만화비평가, 만화교육자, 만화콘텐츠에이전시
* 웹소설창작전공: 웹소설가, 장르소설가, 만화(웹툰)/애니메이션/영화/게임 시나리오 작가, 방송 구성작가, 문화평론가, 관련분야 프로듀서, 콘텐츠 기획자

● 졸업생 참여 작품

- 미국 옌플러스 <맥시멈라이드> 이나래 / 만화단행본, 유럽수출 <열아홉> 앙꼬(최경진) / <이런 영웅은 싫어, 네이버> 이지은 / <죽음에 관하여, 네이버> 김신희, 정현호 / <11번가의 기적, 레진코믹스> 유이현 / <메이플 스토리 역사본부, 넥슨> 진아라 / <똥장군 토룡이 실종사건, 뜨인돌> 이수정 / <교과서 넘나들기, 살림> 나연경 / <후레자식, 네이버> 김칸비(김민태) / <스위트홈, 네이버> 김칸비, 황영찬 / <경성빵집, 올레마켓> 왕보라(김보라) / <짝과홀, 레진코믹스> 녹차(박상미) / <내 ID는 강남미인, 네이버> 기맹기(김향기) / <마이너스의 손, 네이버> 김뎐(김대현) / <청춘연가, 코미코> 지민(김가람) / <김빵내빵, 배틀코믹스> 박시내 / <오! 주예수여, 네이버> 아현 / <제로게임, 네이버> 즐바센 / <킹스메이커, 레진코믹스> 하가 / <미시령, 네이버> 모코넛 / <아테네콤플렉스, 네이버> 카이사르 / <열정호구, 네이버> 솔뱅이 / <헬로 미스터테디, 네이버> 아지 / <마술사, 네이버> 김세래 / <부암동 복수자 소셜클럽, 다음> 사자토끼 / <조선팔도 최강아이돌, 네이버> 햄쥐주먹 등 다수

■ 2018~2020년도 주요 수상 실적

* 2020년
- 2020 네이버웹툰 최강자전 : 그림자의 밤(융/대상)
- 2020 대한민국창작만화공모전 대상 : 누군가의 이야기(송다현/대상)
- 1등 1억 리디 웹툰 공모전 : 식사가 필요해(담장/최우수상)
- 1등 1억 리디 웹툰 공모전 : 너의 초상화(헛둘/우수상), 불사의 저주(황지/우수상)
- 카카오페이지 콘티 공모전 : 피할 수 없으면 도망쳐라(Harin/우수상)
- 2020 네이버 지상최대공모전 2기 : 스포트트랙(김아람/장려상)
- 제3회 서울시 동물 그리고 사람이야기 웹툰 공모전 : 안녕 또 만나(정또깡/우수상)
- 2020 오늘의 우리만화상 선정 : ONE(이은재)

* 2019년
- 2019 네이버웹툰 최강자전 : 아침을 지나 밤으로(손지은/2위)
- 2019 네이버 지상최대 공모전 1기 : 저승사자 출입금지(심웅섭/대상)
- 2019 네이버 지상최대 공모전 2기 : 나쁜 쪽으로(햄사모회장,이세릴/장려상)
- 다음웹툰 공모대전7 : 현세이의 보이는 라디오(이제환,하래/우수상)
- WAF2019 제15회 웹툰·웹애니메이션 공모전 : 북극곰썸머(권혁빈/대상-웹툰 대학생 부문)
- 제1회 NC버프툰 글로벌웹툰스타오디션 : 빼앗긴 들에도 봄은 오는가(공명/장려상)
- 제9회 일요신문 만화공모전 : 야수의 날(이승우/우수상)

* 2018년
- 2018 스팀잇-고팍스 웹툰공모전 : 사라진기억(조현우/우수상), 양자택이(김성필/입선)
- 제7회 미스터블루 웹툰공모전 : 내일부터 고백(비소/우수상)
- 2018 다음웹툰 공모대전6 : 이대로 멈출순 없다(자룡,골왕/우수상), 세로토닌(강희석/장려상)
- 제8회 일요신문 만화공모전 : 영월동 534번지(임성훈,정보근/대상) , 디아볼릭(고리/가작)
- 제27회 장애인 고용 인식 개선 콘텐츠 공모전 : 보이지 않는 것(우승재/장려상)

■ 주요교과목

* 웹툰만화콘텐츠전공

만화기초드로잉 / 발상법 / 포토샵과클립스튜디오 / 만화의이해 / 만화조형 / 관찰과표현 / 퍼스펙티브 / 장르연구 / 클래식음악과서양문화사 / 디지털원고창작 / 만화연출과창작 / 스토리텔링의이해 / 인체드로잉 / 캐릭터와의상 / 역사속캐릭터 / 비쥬얼씽킹 / 웹툰창작 / 만화스토리텔링 / 독립만화창작 / 예술만화읽기 / 모션코믹스 / 일러스트레이션워크숍 / 캘리그라피 / 신화와내러티브 / 액션드로잉 / 인체해부학 / 장면설계와연출 / 만화와색채 / 출판만화창작 / 디지털표현기법 / 프로젝트 / 장르스토리창작 / 시퀀스디자인 / 스케치업 / 창작자의길 / 콘텐츠비평워크숍 / 만화설정 / 콘텐츠비평 / 콘티제작워크숍 / 컨셉일러스트레이션 / 문화예술교육사 자격 교과목 등

* 웹소설창작전공

웹소설의이해 / 문장과어휘표현 / 웹소설창작을위한고전강독 / 헐리우드장르스터디 / 캐릭터심리학 / 플롯의이해와적용 / 장르공간워크숍 / 일본서브컬처스터디 / 세계의민속과전승 / 이미지와시나리오 / 웹소설창작실습 / 장르연구 / 장르고전강독 / 드라마창작워크숍 / 웹소설프로젝트 / 디지털출판과창업 / 게임스토리텔링실습 / 장르문학을위한과학스터디 / 공동창작실습 / 전쟁사와군사학 / 장르문학비평 등

교육과정표

◎ 웹툰만화콘텐츠전공

이수구분 (전필,전선,교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업운영		성적평가 (절대평가/패스/제)	1학년				2학년				3학년				합계		
						1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
전선	스토리텔링이해	Understanding Storytelling	15	3	학점제	3	3	3	3									3	3	45
	인체드로잉	Figure Drawing	15	3	학점제	3	3	3	3									3	3	45
	캐릭터의상	Character & Costume	15	3	학점제	3	3	3	3									3	3	45
	역사속인물	A character in history	15	3	학점제	3	3	3	3									3	3	45
	비주얼씽킹	Visual thinking	15	3	학점제	3	3	3	3									3	3	45
	캘리그라피	Calligraphy	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	신화와내러티브	Mythology and Narrative	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	액션드로잉	Action Drawing	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	만화가용두전신해체분석	Human anatomy for Cartoonists	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	만화연출과콘티	Scene design and direction of Comics	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	만화와애니	Cartoon and Color	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	출판만화창작	Creating Graphic Novels	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	디지털표현기법	Digital Expression	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	문화예술교육현장이해와실습	Understanding and Practice of arts education	15	3	패스제					3	3	3	3					3	3	45
	만화캐릭터실습	Character Design for Comics	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	만화세계관실습	Worldview Design for Comics	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	콘텐츠비평	Contents of Critical Review	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	콘티제작워크숍	Comic Storyboard Workshop	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	만화일러스트레이션	Concept Illustration	15	3	학점제					3	3	3	3					3	3	45
	출판편집	Editorial	15	3	학점제									3	3	3	3	3	3	45
	만화콘텐츠비즈니스모델	Comics contents Business Model	15	3	학점제									3	3	3	3	3	3	45
	지식만화	Cultural comics	15	3	학점제									3	3	3	3	3	3	45
전선	CK창의프로젝트	CK Creative Project	15	0	패스제							15	0	15	0			15	0	0
전선	현장실습2-동계	Field Placement 2-Winter	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-1	Field Placement 3-1	12	40	패스제									2	40			2	40	480
	현장실습3-하계	Field Placement 3-Summer	4	40	패스제									2	40			2	40	160
	현장실습3-2	Field Placement 3-2	12	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-동계	Field Placement 3-Winter	4	40	패스제											2	40	2	40	160
전선	만화스토리드로잉	Basic Drawing for Comics	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	발상법	Building ideas for cartoon	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	포토샵과클립스튜디오	Photoshop and Clip studio	15	3	학점제	3	3											3	3	45
전필	만화이해와	Understanding Comics	15	1	학점제	1	1											1	1	15
	만화조형	Basic Design for Comics	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	CK pathfinder	CK pathfinder	1	15	패스제	1	15											1	15	15
	창작자의길1	How to be a creator 1	15	1	패스제	1	1											1	1	15
전선	관찰과표현	Observation and Expression	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	퍼스펙티브	Perspective for Comics	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	장르연구	Research on Genre	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	웹툰역사와산업현황	Cultural Value & history of webtoon industries	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	디지털웹교정지	Digital techniques for comics	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	문화예술교육개론	Introduction to arts education	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	만화애니메이션교육론	Introduction to Cartoon & Animation Education	15	3	학점제			3	3									3	3	45
전필	만화연출과창작	Directing of comics	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	창작자의길2	How to be a creator 2	15	1	패스제			1	1									1	1	15
전선	웹툰제작1	Webtoon Creation 1	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	만화스토리텔링1	Comics Storytelling 1	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	만화애니메이션교수학습방법	Cartoon & Animation Teaching Methods	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	만화애니메이션교육프로그램기획	Planning of Arts education program for Cartoon & Animation	15	1	학점제					1	3							1	3	45
전필	창작자의길3	How to be a creator 3	15	1	패스제					1	1							1	1	15
전선	독립만화창작	Creating various comics	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	웹툰창작2	Webtoon Creation 2	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	만화스토리텔링2	Comics Storytelling 2	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	예술만화읽기	Reading Art Comics	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	모션코믹스	Motion Comics	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	일러스트레이션워크숍	Outsourcing Illustration workshop	15	3	학점제							3	3					3	3	45
전필	창작자의길4	How to be a creator 4	15	1	패스제							1	1					1	1	15
전선	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트1	Project-based Comics Project for Career Planning 1	15	6	학점제									6	6			6	6	90
	장르스토리창작(미스터리/호러/액션)	Creating genre for comics (genre: Mystery/Horror/Action)	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	시퀀스디자인	Sequence Design	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	스케치업1	Sketchup 1	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	취업창업을위한디지털포트폴리오1	Digital Portfolio for Career Planners 1	15	3	학점제									3	3			3	3	45
전필	취업창업과커리어플래닝1	Career Planning as a Successful Creator 1	15	2	패스제									2	2			2	2	30
전선	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트2	Project-based Comics Project for Career Planners 2	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	장르스토리창작(미스터리/호러/액션)	Creating genre for comics (genre: Mystery/Horror/Action)	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	콘텐츠비평워크숍	Comics criticism workshop	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	스케치업2	Sketchup 2	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	취업창업을위한디지털포트폴리오2	Digital Portfolio for Career Planners 2	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	취업창업과커리어플래닝2	Career Planning as a Successful Creator 2	15	2	패스제											2	2	2	2	30
소 계						32	46	40	46	33	33	39	101	46	109	33	109	205	394	4140
스 물 소 계						32	46	40	46	33	33	39	101	46	109	33	109	205	394	4140
스 물 교 양 계						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
전 공 합 계						32	46	40	46	33	33	39	101	46	109	33	109	205	394	4140
교 과 계						32	46	40	46	33	33	39	101	46	109	33	109	205	394	4140

◎ 웹소설창작전공

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/ 패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
						1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
전선 (웹툰 동일)	장르연구	Research on Genre	15	3	등급제	3	3	3	3									3	3	45
	클래식음악과서양문화사	Classical music & history of western civilization	15	3	등급제	3	3	3	3									3	3	45
	역사속인물탐구	A character in history	15	3	등급제	3	3	3	3									3	3	45
	신화와내러티브	Mythology and Narrative	15	3	등급제					3	3	3	3					3	3	45
	문장과어휘표현2	Sentence and Vocabulary Expressions 2	15	3	등급제					3	3	3	3					3	3	45
전선	CK창의프로젝트	CK Creative Project	15	0	패스제							1.5	0	1.5	0			1.5	0	0
전선	현장실습2-동계	Field Placement 2-Winter	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-1	Field Placement 3-1	12	40	패스제									2	40			2	40	480
	현장실습3-하계	Field Placement 3-Summer	4	40	패스제									2	40			2	40	160
	현장실습3-2	Field Placement 3-2	12	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-동계	Field Placement 3-Winter	4	40	패스제											2	40	2	40	160
전선	웹소설의이해	Understanding the Web Novel	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	문장과어휘표현	Sentence and Vocabulary Expressions	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	웹소설창작을위한고전강독1	Classic Reading for Web Novel Writing 1	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	할리우드장르스터디	Hollywood Genre Study	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	캐릭터심리학	Character Psychology	15	3	등급제	3	3											3	3	45
전필	CK pathfinder	CK pathfinder	1	1.5	패스제	1	1.5											1	1.5	1.5
전필	크리틱1	Critic 1	15	1	패스제	1	1											1	1	15
전선	플롯의이해와작용	Understanding and Applying the plot	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	웹소설창작을위한고전강독2	Classic Reading for Web Novel Writing 2	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	장르공간워크숍	Genre Space Workshop	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	일본서브컬처스터디	Japanese Subculture Study	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	세계의민속과전승	World Folklore	15	3	등급제			3	3									3	3	45
전필	크리틱2	Critic 2	15	1	패스제			1	1									1	1	15
전선	이미지와시나리오	Images and Scenario	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	웹소설창작실습1	Web Novel Writing Training 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	장르연구1(로맨스)	Research on Genre 1 (Romance)	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	장르연구2(SF)	Research on Genre 2 (SF)	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	장르고전강독1	Genre Classic Reading 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
전필	크리틱3	Critic 3	15	1	패스제					1	1							1	1	15
전선	드라마창작워크숍	Drama Creation Workshop	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	웹소설창작실습2	Web Novel Writing Training 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	장르연구3(판타지무협)	Research on Genre 3 (Fantasy & Martial Arts Novels)	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	장르연구4(미스터리스릴러호러)	Research on Genre 4 (Mystery, Thriller & Horror)	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	장르고전강독2	Genre Classic Reading 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
전필	크리틱4	Critic 4	15	1	패스제							1	1					1	1	15
전선	웹툰창업을위한웹스토리프로젝트1 (CapstoneDesign)	Web Novel Project 1	15	6	등급제									6	6			6	6	90
	디지털출판과창업	Digital Publishing & Start Business	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	게임스토리텔링실습	Game Story Telling Training	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	장르문학을위한과학스터디	Science Study for Genre literature	15	3	등급제									3	3			3	3	45
전선	웹툰창업을위한웹스토리프로젝트2 (CapstoneDesign)	Web Novel Project 2	15	6	등급제											6	6	6	6	90
	공동창작실습	Co-Creation Training	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	전쟁사와군사학	War History & Military Science	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	장르문학비평	Genre Literature Review	15	3	등급제											3	3	3	3	45
소 계						26	40	25	25	22	22	19	62	24	95	19	95	135	324	3090
소 계						26	40	25	25	22	22	19	62	24	95	19	95	135	324	3090
소 계						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
전 공 합 계						26	40	25	25	22	22	19	62	24	95	19	95	135	324	3090
교 과 총 계						26	40	25	25	22	22	19	62	24	95	19	95	135	324	3090

만화콘텐츠스쿨 웹툰만화콘텐츠전공 교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스토리텔링의이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Understanding
Storytelling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스토리텔링을 이해하고 습득하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스토리텔링의 개념을 이해하여 만화 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 스토리텔링의 기본 개념을 이해할 수 있다.
2. 만화스토리텔링의 문법을 연습하고 그 원리를 설명할 수 있다.
3. 만화스토리텔링을 분석하고, 이를 자신의 서사에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 스토리텔링의 특징과 차이점을 구분하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">현재 만화, 영화, 소설 등에서 자주 사용되는 스토리텔링들을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 장르의 서사이론과 스토리텔링의 기법을 습득하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">만화에 적용되는 스토리텔링의 기법과 활용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">만화의 특징에 따른 스토리텔링의 적용사례를 분석 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">스토리 창작을 위한 기본적인 작법을 활용하여 이야기를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">스토리 구조를 이해하고 활용해 창작에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식</td></tr>
</table>

		인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해 스토리텔링에 대한 전반적인 이해 시나리오 작성방법에 대한 지식 이미지 표현방법에 대한 지식
	기능(skill)	효율적인 취재 기법 의사소통 기술 스토리텔링 창작기술 대사 작성 기술 암시 및 상징 활용 기술 문서작성 프로그램 활용 능력
	태도(attitude)	타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적인 사고 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●		●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	15개의 작품을 한 작품당 한 줄로 분석한 작품 분석문

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	35	8주	스토리의 뼈대가 되는 욕망과 장애물의 구조 이해도 평가	7개의 작품을 한 작품당 한 줄로 분석한 작품 분석문	지필평가, 과제물평가

	2차 평가	35	15주	스토리의 뼈대가 되는 욕망과 장애물의 구조 이해도 평가	8개의 작품을 한 작품당 한 줄로 분석한 작품 분석문	지필평가, 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	만화에 적용되는 스토리텔링의 기법과 활용을 이해할 수 있다.	20		●
		0803020702_16v2.2 시나리오집필하기	스토리 구조를 이해하고 활용해 창작에 적용할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				35		
2차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	만화에 적용되는 스토리텔링의 기법과 활용을 이해할 수 있다.	20		●
		0803020702_16v2.2 시나리오집필하기	스토리 구조를 이해하고 활용해 창작에 적용할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				35		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name						
	Korean	스토리텔링의이해	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Understanding Storytelling	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course focuses on the concept of storytelling to help students enhance their ability to make new stories.					
Learning goal	1. To grasp the concept of storytelling; 2. To understand and practice the grammar of comics story telling; 3. To be able to analyze the storytelling and apply the results to make up new stories					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">인체드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Figure Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.1
스케치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">1학년학생 전체, 인체드로잉에 관심이 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 기초 조형 원리에 바탕을 두고 남녀모델을 통해 인체 크로키 및 인체 드로잉을 학습한다.
빛과 명암을 통해 투시도와 대기원근법을 이해하고 인체를 통해 입체적인 표현할 수 있는 실기력 배양을 학습하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 성별, 나이별 인체의 차이점을 이해하고 이를 인체 크로키로 표현할 수 있다.
2. 빛과 명암을 이해하고 입체적으로 인체를 그리는 능력을 배양 할 수 있다.
3. 투시도와 대기원근법을 이해하고 인체를 그리는 능력을 배양 할 수 있다.
4. 다양한 동세에 따른 포즈를 이해하고 명암에 따른 강,중,약을 표현하는 능력을 배양 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">모델을 관찰하고 크로키를 통해서 표현하며 순발력 있는 인체를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">제시된 시간에 따라 계획을 세우고 계획에 따라 인체를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">빛과 명암을 표현하는 방법을 활용하여 인체를 효과적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">투시도와 대기 원근법을 활용하여 인체를 원근감 있게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">동세와 명암을 활용하여 인체가 표현하는 다양한 수준의 자세, 행동, 감정, 성격 등을 그림으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">명암표현
빛의 이해
입체감 표현
형태구성
인체와 중력관계
인체 투시도
인체와 대기 원근법
인체의 강조와 생략</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 능력
순발력(크로키)
시간조절능력
이미지 구현 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	관찰력 창의력 표현력 응용력 순발력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	A4기준 누드 드로잉 50장

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	수업 중간 제출하는 드로잉 평가와 이론 평가	A4기준 누드 드로잉 30장	과제물평가
	2차 평가	40	16주	과제 제출 및 드로잉 완성도 평가	A4기준 누드 드로잉 30장	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v201 스케치하기	모델을 관찰하고 크로키를 통해서 표현하며 순발력 있는 인체를 그릴 수 있다. 제시된 시간에 따라 계획을 세우고 계획에 따라 인체를 그릴 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v201 스케치하기	모델을 관찰하고 크로키를 통해서 표현하며 순발력 있는 인체를 그릴 수 있다. 제시된 시간에 따라 계획을 세우고 계획에 따라 인체를 그릴 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 조명기구, 모델 수업용 냉난방기구, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	인체드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Figure Drawing	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. These activities consist of human interaction (30 %) and phantom expression (70 %) using model. 2. Lee Soo-sup learns based on the principle of foundation forming. 3. The Company will study human croquette and body drawing. 4. The Company is designed to learn how to draw a human body through male and female models. 5. The Company can learn how to understand light and light, and learn how to express the human body in a three-dimensional manner.					
Learning goal	1. To grasp the concept of storytelling; 2. To understand and practice the grammar of comics story telling; 3. To be able to analyze the storytelling and apply the results to make up new stories					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>캐릭터와의상</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Character & Costume</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020712_16v2
만화캐릭터디자인</td><td colspan="4">0803020712_16v2.2
캐릭터스타일디자인하기</td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시대별 동양과 서양의 의상에 관심이 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 조형예술의 기본 구성 원리와 작품에 응용 가능한 이론 강의와 실습으로 구성되어 있다.
작품의 스타일과 캐릭터 설정에 맞는 의복/신발 등의 디자인을 도출 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터에 맞는 시대별/지역별 의복의 역사와 스타일, 기능 등을 알 수 있다.
2. 시대별/지역별 의복의 역사를 응용하여 캐릭터와 세계관의 설정에 맞게 디자인 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">유럽 지역의 시대별 복식사를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">동양 지역의 시대별 복식사를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">동서양의 시대별 복식사를 통해 작품에 맞는 복식을 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">캐릭터 스타일링에 대한 지식
트렌드에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자료 분석 능력
정보검색 및 활용능력
구체적인 이미지 도출 능력
디자인 콘셉트 설정 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사물의 특성과 상징성을 발견하는 태도
자료를 수집하고 분류하려는 자세
균형 있는 디자인 감각을 키우는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 시대별 상황이 반영된 캐릭터 설정표 10종 이상 2. 시대별 복식이 반영된 캐릭터 설정 묘사 10종 이상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	제시된 시대를 바탕으로 한 만화캐릭터 기획 역량 평가, 제시된 시대를 바탕으로 설정한 캐릭터에 해당 시대 복식적용 디자인 역량 평가	캐릭터 설정표 및 캐릭터 설정 묘사6종 이상	발표평가, 과제물평가
2차 평가	40	16주	제시된 시대를 바탕으로 한 만화캐릭터 기획 역량 평가, 제시된 시대를 바탕으로 설정한 캐릭터에 해당 시대 복식적용 디자인 역량 평가	캐릭터 설정표 및 캐릭터 설정 묘사6종 이상	발표평가, 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	유럽 지역의 시대별 복식사를 이해할 수 있다.	20		●
	0803020712_16v2 만화 캐릭터 디자인	0803020712_16v202 캐릭터 스타일 디자인하기	동서양의 시대별 복식사를 통해 작품에 맞는 복식을 디자인할 수 있다.	20		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	동양 지역의 시대별 복식사를 이해할 수 있다.	20		●
		0803020712_16v2 만화 캐릭터 디자인	0803020712_16v202 캐릭터 스타일 디자인하기	동서양의 시대별 복식사를 통해 작품에 맞는 복식을 디자인할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블					
	SW						

Class name	Korean	캐릭터와의상	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2	
	English	Characters and Costume	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	The classes consist of the basic building blocks of formative arts and practical theories and practical lectures. Design styles such as clothing and shoes that match the style of work are derived.						
Learning goal	1. It can be discussed in the entrance creators of the comic artistry. 2. Read the comic works of Artistic cartoon and discuss the appreciation of their own. And it can write the analysis, critical articles about topics, directing style.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">역사속캐릭터</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A character in history</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">역사를 바탕으로 작품의 아이디어를 얻고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">역사에 대한 이해를 바탕으로 실제 있었던 인물을 가상의 캐릭터로 재탄생시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 세계사를 근간으로 시대별 주요한 사건에 대하여 알 수 있다.
2. 역사적 사건들 속에 인상적인 인물을 발견하여 가상의 캐릭터로 재탄생시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">세계사 흐름에 대한 전반적인 이해를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">세계사에서 주요한 사건에 대한 이해와 비판적 시각을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">역사 속 인상적인 실제 인물을 발견하여 인간에 대한 탐구를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">역사 속 실제 인물 분석을 통해 가상의 캐릭터로 재구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">역사 속 캐릭터를 통해 작품의 세계관 혹은 스토리 시놉시스를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문학적 교양에 대한 지식
사회적 배경에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">다각적인 연상 능력
정보 검색, 활용 능력
아이디어 기록, 정리 능력
정보 분석, 판단 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
창의적 사고와 통찰력
아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터 설정 스케치 7점 이상 역사 기반의 만화 웹툰 시놉시스 1편

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	35	8주	토픽별 역사적 사건 및 인물의 내러티브를 파악 역량 평가	역사 사건 및 인물 자료조사 리포트	발표평가, 지필평가
2차 평가	35	16주	실화 모티프 시놉시스 평가	역사 기반 만화 웹툰 시놉시스 1편	과제물평가
3차 평가	10	16주	캐릭터 설정스케치 및 수업 참여 평가	캐릭터 설정 스케치 7점 이상	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	세계사 흐름에 대한 전반적인 이해를 할 수 있다. 세계사에서 주요한 사건에 대한 이해와 비판적 시각을 가질 수 있다. 역사 속 인상적인 실제 인물을	35		●

				발견하여 인간에 대한 탐구를 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				35		
	2차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	역사 속 캐릭터를 통해 작품의 세계관 혹은 스토리 시놉시스를 만들 수 있다.	35		●
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	역사 속 실제 인물 분석을 통해 가상의 캐릭터로 재구성할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				10		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블
	SW	

Class name	Korean	역사속캐릭터	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	A character in history	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Based on the understanding of history, the real character is reborn as a fictional character.					
Learning goal	1. Based on the world history, one can learn about the major events of the era. 2. You can discover memorable characters in historical events and recreate them as fictional characters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">비쥬얼씽킹</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Visual Thinking</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.4
만화기획안제작하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020712_16v2
만화캐릭터디자인</td><td colspan="4">0803020712_16v2.1
캐릭터디자인하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화적 표현기법과 제작능력을 활용해 VISUAL THINKING 제작능력을 습득하려는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">VISUAL THINKING은 정보를 시각적으로 표현하는 것이다. 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력이 필요하다. 만화기법을 활용한 그림문자를 통한 커뮤니케이션 방법과 표현 기법을 학습한다. VISUAL THINKING은 강연, 보고서, 기획안, 스토리보드, 영상, 교육 등 다양한 콘텐츠 제작에 활용되고 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 특정 정보를 사물·시설·행위·개념 등으로 상징화하고 그림문자(pictograph)로 표현할 수 있다.
2. 정보가 빠르고 쉽게 인지할 수 있도록 정보내용을 프레임워크로 디자인할 수 있다.
3. 프레임워크의 특성을 반영한 표현기법의 그림문자를 적용해 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">사물·시설·행위·개념 등을 시각적으로 상징화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">시각적 이미지를 만화적 상상력과 표현 기법으로 그림문자(pictograph)로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">주어진 정보를 분석하여 프레임워크로 재구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">프레임워크로 재구성된 정보를 그림문자로 디자인하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">강연, 보고서, 기획안, 스토리보드, 영상, 교육 등 다양한 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">상징과 기호
분석과 구성
아이디어 발상과 표현
커뮤니케이션
디자인</td></tr>
</table>

	기능(skill)	드로잉 채색 프레젠테이션 정보검색
	태도(attitude)	창의적 사고 객관적 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 사물·시설·행위·개념 등을 상징화한 그림문자(pictograph) 결과물(총 200개 이상) 2. 주제에 따른 비쥬얼 씽킹 결과물(5 페이지 이상 혹은 20초 이상 영상)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	시각적 이미지를 만화적 상상력과 표현 기법으로 그림문자로 표현력 평가	사물, 시설, 행위, 개념 등을 상징한 그림문자 결과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	강연, 보고서, 기획안, 스토리 보드, 영상, 교육 등 콘텐츠 제작 역량 평가	비쥬얼 씽킹 결과물 5페이지 이상 혹은 20초 이상 영상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020712_16v	0803020712_16v2.1	시각적이미지를 만화적상상력과	40		●

		2 만화 캐릭터 디자인	캐릭터디자인하기	표현기법으로 그림문자(pictograph)로 표현할수있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020701_16v2 만화작품기획	0803020701_16v2.1 만화아이디어구상하기	강연,보고서,기획안,스토리보드,영상,교육등다양한콘텐츠를제작할수있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	오일파스텔(펜텔 49색), 칠판페인트(블랙), 스펀지 브러시, 칠판제작용 MDF(A3_1장, A2_4장) 강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블
	SW	

Class name	Korean	비쥬얼씽킹	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Visual Thinking	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this class, students learn how to express the information visually. Students need creativity, practical ability and abilities of visualization(drawings and designs). Visual thinking abilities are using widely in the field of lecture, report making, presentations, storyboard, educations and etc.					
Learning goal	Students can symbolize given information into drawing and pictograph which can be easily understood by viewers.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캘리그라피</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Calligraphy</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020719_16v2
만화원고편집</td><td colspan="4">0803020719_16v2.3
표지디자인 작업하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">캘리그라피와 레터링디자인을 적용하여 본인의 창작물에 활용하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">한글 캘리그라피와 레터링 디자인을 통해서 사물이나 의성어, 의태어를 표현한다. 또한 선행디자인을 연구하고 만화의 제목과 대사 그리고 표지와 포스터까지 만들어 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캘리그라피와 레터링디자인을 이해할 수 있다.
2. 펜과 붓펜을 사용하여 캘리그라피를 만들 수 있다.
3. 나만의 한글을 만들고 창작물의 다양한 글씨를 디자인하고 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">한글 캘리그래피와 레터링 디자인의 개념을 파악하고 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">내가 가지고 있는 펜이나 붓펜으로 표현 가능한 캘리그라피를 직접 써볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">젠탱글과 오너먼트 디자인을 본인 창작물에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">사물을 글씨의 형태로 표현하거나 글씨를 사물의 형태로도 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">만화 속 의성어와 의태어를 실감나게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">나만의 한글을 만들고 레터링을 활용하여 만화의 표지와 포스터를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">한글 창제 원리를 활용하여 레터링 디자인
캘리그라피와 레터링디자인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">붓펜과 펜을 활용한 캘리그라피 제작능력
젠탱글과 오너먼트를 디자인 능력
레터링을 디자인을 통해서 표지와 포스터를 디자인하는 능력
실감나는 의성어와 의태어를 쓰는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">국내외 기성작품의 선례를 찾아보고 연구하는 자세
자신의 부족한 부분을 직접 찾아보고 개선하려는 자세
의견을 수렴하여 창작물에 반영하는 자세
사물이나 소리의 특징을 관찰하는 자세
재료에 대해 연구하려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●		●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	A4기준 캘리그라피 창작품 5점

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	한글 조형원리와 일관성, 가독성의 표준지식에 대한 이해도 평가	캘리그라피 창작품 시안 5점	과제물평가
	2차 평가	40	15주	한글 캘리그라피의 다양한 표현기법 습득과 컨셉별 타이틀 제작 완성도 평가	캘리그라피 창작품 완성 5점	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020719_16v2 만화원고편집	0803020719_16v2.3 표지디자인 작업하기	한글 캘리그래피와 레터링 디자인의 개념을 파악하고 이해한다. 내가 가지고 있는 펜이나 붓펜으로 표현 가능한 캘리그라피를 직접 써볼 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	0803020719_16v2 만화원고편집	0803020719_16v2.3 표지디자인 작업하기	만화 속 의성어와 의태어를 실감나게 표현할 수 있다. 나만의 한글을 만들고 레터링을 활용하여 만화의 표지와 포스터를 제작할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	중간.기말과제에 컴퓨터실 수업함 재료:스케치북A4 , 붓펜 강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	캘리그라피	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Calligraphy	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Through Hangul Caligraphy and Lettering designs, they represent objects, onomatopoeia, and mimic language. Study the preceding design and make sure that you have the title and dialogue lines and the cover and posters					
Learning goal	1. I understand Korean Character Caligraphy and Lettering design. 2. Learn Caligraph using pen and brush pens. 3. I can create my own alphabet and create the title writing of the original. 4. Expressions, Onomatopoeia, mycology, etc. 5. You can design the title, lines, and posters of cartoons and posters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신화와내러티브</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Mythology and Narrative</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">신화를 바탕으로 작품의 아이디어를 얻고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">신화에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 신화의 사례를 통해 이야기의 전형적 모티프를 알 수 있다.
2. 동일한 모티프가 시대에 따라 변화하는 흐름을 알 수 있다.
3. 신화를 각색한 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">다양한 신화에 대한 사례를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">신화에 나타나는 모티프들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">시대에 따라 변화하는 이야기의 모티프를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">변화하는 이야기를 관통하는 주제의식을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">효율적인 취재 기법
의사소통 기술
스토리텔링 창작기술
문서작성 프로그램 활용 능력
기획서 작성 기법
프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도
창의적인 사고</td></tr>
</table>

		사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 기획안의 완성도를 높이려는 자세 긍정적이고 자신감있는 자세 설득력있는 기획안을 작성하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 다양한 신화 사례에 대한 10분 분량 발표자료 2. 신화를 각색한 만화/웹툰 시놉시스 1편

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	알고싶은 신화에 대한 이해와 ppt를 이용한 발표 평가	10분 내외 분량의 발표자료	발표평가
2차 평가	30	15주	필기시험을 통한 강의 내용에 대한 이해와 해당 지식을 응용한 서술 능력을 평가	강의내용을 기반하여 서술한 시험지	지필평가
3차 평가	20	15주	신화 해석을 활용한 시놉시스가 포함된 기획안 혹은 작품 비평글 평가	스토리기획안 1부	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	다양한 신화의 사례와 공통의 모티프를 확인할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	변화하는 이야기를 관통하는 주제의식을 알 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	신화와내러티브	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Mythology and Narrative	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Build the ability to create a comic book based on the myth of mythology.					
Learning goal	1. Through the examples of myths, the typical motif is known. 2. The same motif can be seen by the same motif as the times. 3. You can create myths about myths.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">액션드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Action Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.1
스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화콘텐츠스쿨의 2,3학년 학생 중 인체의 액션을 중심으로 모델드로잉을 하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">만화 및 웹툰에 많이 쓰이는 기본 동세와 액션이 강한 동작들을 모델 드로잉과 교재를 통해 익히는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 앉고 서고 걷는 기본 동작을 이해하고 활용해서 그릴 수 있다.
2. 달리고 넘어지는 액션과 상대와의 관계 지향적 포즈를 이해하고 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">입상의 자세를 바탕으로 중력에 작용하는 동작변화를 관찰하여 그릴 수 있고 그것을 캐릭터화해서 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">좌상, 와상의 자세를 바탕으로 중력에 작용하는 응용동작의 인체를 그릴 수 있고 그것을 캐릭터화해서 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">걷고 달리는 동작 등 중력에 작용하는 동적인 포즈의 인체를 그리고 캐릭터에 적용 시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">격투, 포옹, 논쟁등 상대가 있는 관계 지향적 포즈의 인체를 그리고 캐릭터에 적용 시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">캐릭터의 특성에 대한 지식
인체와 동물 드로잉에 대한 지식
인체 해부학적 지식
크로키 대한 지식
동작과 연기에 관한지식
인체의 무게중심과 중력에 대한 지식
성격유형 분석에 의한 캐릭터 성격에 대한 지식
캐릭터의 스타일링에 대한 지식
인체드로잉을 위한 필기구에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">인물, 동식물, 사물 분류 능력
효율적으로 라이트박스나 포토샵의 레이어를 활용하여 캐릭터를 디자인하는 기술</td></tr>
</table>

		캐릭터의 특징과 역할 분석 능력 동세 표현 능력 인물 및 공간 드로잉 능력 캐릭터 매뉴얼 만드는 능력 사물의 관찰과 심리묘사 능력
	태도(attitude)	인간의 본질에 대한 호기심으로 캐릭터의 다양성을 구현하려는 태도 인체를 관찰을 통해 그리는 것에 만족하지 않고 캐릭터로 활용될 때까지 연습하는 태도 일상에서 소재를 발굴하려는 태도 평소에 자기 작업을 객관적으로 바라보는 비평가적 태도 잘 하려는 것보다 의도대로 되었는지 늘 되돌아보는 자세 작업 후 날짜 서명 및 후기를 적어놓는 습관을 가지려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 모델드로잉한 A4기준 30페이지 분량 이상의 크로키북(날짜와 서명, 소감 기재할 것) 2. 평소 과제로 수행한 A4기준 20페이지 분량 이상의 인물 크로키북 3. 동작을 활용하여 남녀노소캐릭터에 적용시킨 A4기준 10페이지 이상의 캐릭터 포즈집

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	8	상체의 액션과 팔과의 관계 이해도 및 드로잉 역량 평가	모델드로잉 크로키북	실기평가
	2차 평가	25	16	하체의 액션과 골반과의 관계 이해도 및 드로잉 역량 평가	캐릭터 포즈집	실기평가
	3차 평가	30	12	팔과 골반,다리의 액션 드로잉 레포트 평가	인물 크로키북	과제물평가
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.1 스케치하기	입상의 자세를 바탕으로 중력에 작용하는 동작변화를 관찰하여 그릴 수 있고 그것을 캐릭터화해서 그릴 수 있다.	25		●
	직무역량평가1차 합계				25		
	2차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.1 스케치하기	좌상, 와상의 자세를 바탕으로 중력에 작용하는 응용동작의 인체를 그릴 수 있고 그것을 캐릭터화해서 그릴 수 있다.	25		●
	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.1 스케치하기	걷고 달리는 동작 등 중력에 작용하는 동적인 포즈의 인체를 그리고 캐릭터에 적용 시킬 수 있다. 격투, 포옹, 논쟁등 상대가 있는 관계 지향적 포즈의 인체를 그리고 캐릭터에 적용 시킬 수 있다.	30		●
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 모델 수업용 냉난방기구, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	액션드로잉	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Action Drawing	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	A basic course of action The character poses a character pose to the character of the characters and characters and characters, and the character poses a character raising character.					
Learning goal	1. You can understand and use the basic steps of sitting and walking. 2. You can understand and draw a relationship between running and sliding action versus relative positions.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화가를위한인체해부학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Human anatomy for Cartoonists</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.1
스케치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">1학년학생 전체, 인체와 해부학에 관심이 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인체해부학적 지식을 바탕에 두고 남녀노소의 다양한 모델을 통해 인체를 해부학적으로 해석하는 원리를 학습하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인체해부학을 이해하여 인체의 구조와 기본 형태에 맞게 그려낼 수 있다.
2. 다양한 동세에 따른 포즈를 이해하고 비례에 따라 그리는 능력을 배양 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인체해부학 - 골격의 구조를 이해하고 설명할 수 있다.
(두개골, 척추, 흉곽, 골반, 남녀의 차이)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">인체해부학 - 근육의 구조를 이해하고 설명할 수 있다.
(얼굴근육, 팔다리근육, 몸통근육)</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">모델 동세에 따른 골격의 변화와 형태의 변화를 이해하고 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">모델 동세에 따른 근육의 변화와 형태의 변화를 이해하고 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">골격구조와 명칭
근육구조와 명칭
인체구조와 역할</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 능력
순발력
시간조절능력
이미지 구현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">반복 학습을 수행하는 인내력
관찰력
세밀한 표현력
응용력
순발력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	A4기준 해부학 스케치 30장 이상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	인체의 비례 상체와 팔라인 평가	A4기준 해부학 스케치 10장	실기평가
2차 평가	30	15주	인체의 비례와 골반, 하체라인 평가	A4기준 해부학 스케치 10장	실기평가
3차 평가	20	13주	인체의 골격과 부위별 근육의 형태 평가	A4기준 해부학 스케치 10장	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.1 스케치하기	인체해부학 - 골격의 구조를 이해하고 설명할 수 있다. (두개골, 척추, 흉곽, 골반, 남녀의 차이) 인체해부학 - 근육의 구조를 이해하고 설명할 수 있다. (얼굴근육, 팔다리근육, 몸통근육)	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020716_16v2	0803020716_16v2.1 스케치하기	인체해부학 - 골격의 구조를 이해하고 설명할 수 있다.	30		●

		만화캐릭터작화		(두개골, 척추, 흉곽, 골반, 남녀의 차이) 인체해부학 - 근육의 구조를 이해하고 설명할 수 있다. (얼굴근육, 팔다리근육, 몸통근육)			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.1 스케치하기	모델 동세에 따른 골격의 변화와 형태의 변화를 이해하고 그릴 수 있다. 모델 동세에 따른 근육의 변화와 형태의 변화를 이해하고 그릴 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 모델 수업용 냉난방기구					
	SW						

Class name	Korean	만화가를위한인체해부학	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Human anatomy for Cartoonists	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course provides theoretical knowledge of human anatomy and practices of drawing models. Students are expected to acquire the principles of interpretation of human figures through repetitive practice of drawing real human male/ female models of various ages based on the proper understanding of human anatomy.					
Learning goal	1. To understand the basic knowledge of human anatomy and to be able to apply the knowledge to expressing the structure of human body; 2. To enhance the ability to understand and express various kinds of moves and poses.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장면설계와연출</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Scene design and direction of Comics</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">0803020714_16v2
만화장면연출</td><td colspan="5">0803020714_16v2.1
캐릭터배치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020714_16v2.3
배경구도설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">투시원근법을 바탕으로 만화작업에 필요한 공간설정과 인물배치, 연기 등의 미장센을 연구하여 장면연출에 활용하는 능력을 키우는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장면연출을 위해 공간 설정 및 설계, 캐릭터 연기 및 배치, 카메라 운용을 할 수 있고 같은 상황의 장면을 스크롤 연출을 포함하여 여러가지 각도의 이미지로 만들 수 있다.
2. 빛과 색의 연출법을 활용하여 스타일을 선택, 결정할 수 있고 프레임을 조절하여 한 장면을 다양하게 컷 연출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기존만화의 장면을 분석하고 장면설계의 원리와 연출의도를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">투시원근법을 활용하여 의도에 맞는 밑그림을 간단하게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">갈등관계의 A와B를 중립적, 또는 각자의 입장에서 본, 장면을 3가지 각도로 스크롤 포함하여 5장의 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">스타일과 개성의 차이를 이해하고 색과 빛의 원리에 입각하여 채색실험을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">작업의 스타일을 결정하기 위해 그림을 구성하는 요소(선,색,빛등)에 성격을 부여할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">의도대로 연출된 이미지를 프레임으로 나누어 컷 연출을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">눈높이, 평행선, 소실점등 투시원근법의 이해
화각에 대한 이해와 기본적 카메라렌즈에 관한 지식
명암지식, 빛 연출에 관한 이론
색채학, 배색에 관한 이론
공기원근법과 인상파 등 근대 미술사조에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">눈높이, 평행선, 소실점등의 투시원근법을 활용한 공간드로잉 기능</td></tr>
</table>

		화각에 따른 공간 드로잉능력 카메라렌즈 활용기술 조명연출기술 등장인물의 특성에 대한 지식 정보 수집·분석 기술 자료 정리 분류 기술 캐릭터연기, 배치기술
	태도(attitude)	꼼꼼함, 자긍심 같은 공간을 여러 각도로 계속 그릴 수 있는 실험성과 끈기 평소에 자기 작업을 객관적으로 바라보는 비평가적 태도 잘 하려는 것보다 의도대로 되었는지 늘 되돌아보는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	- 자기만화의 한 장면을 선택, 그 장면의 공간설계, 캐릭터배치등의 설정집 - 자신의 만화에 들어갈 장면연출 이미지를 5가지이미지로 표현 - 같은 장면에서 다양하게 연출된 조명의 흑백명암및 컬러채색그림

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	수업 이해도 및 과제 이행의 성실성 평가	드로잉 과제	실기평가 및 과제물평가
	2차 평가	30	15주	최종 제출된 과제의 완성도 및 성실성 평가	만화 원고 형식으로 편집된 드로잉	실기평가 및 과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020714_16v2 만화 장면 연출	0803020714_16v203 배경구도 설정하기	투시원근법을 활용하여 의도에 맞는 밑그림을 간단하게 표현할 수 있다.	15		●
			0803020714_16v201 캐릭터배치하기	갈등관계의 A와B를 중립적, 또는 각자의 입장에서 본, 장면을 3가지 각도로 스크롤 포함하여 5장의 이미지로 표현할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	0803020714_16v2 만화 장면 연출	0803020714_16v201 캐릭터배치하기	의도대로 연출된 이미지를 프레임으로 나누어 컷 연출을 할 수 있다.	15		●
			0803020714_16v203 배경구도 설정하기	작업의 스타일을 결정하기 위해 그림을 구성하는 요소(선,색,빛 등)에 성격을 부여할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	장면설계와연출	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Scene design and direction of Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course helps students draw the images in their mind onto the paper or screen, and reorganize them into completed scenes. Students take a scene from the story created during the course [Comics Storytelling 1], and draw 4 different scenes reflecting proper space design, character placement, acting, camera directing and lighting. Repetitive training and experiments are required to systematically connect scene design and direction, and style development.					
Learning goal	1. To be able to analyze various scenes of existing comics and explain the principles of scene design and the director’s intention; 2. To be able to draw 4 different images from one source reflecting space design, character placement, acting, camera directing, and lighting; 3. To be able to draw a variety of rough sketches using proper perspective and shading, and select the most appropriate style					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>만화와색채</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Cartoon and Color</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020707_16v2
채색</td><td colspan="4">0803020707_16v2.1
색채설계하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020707_16v2.2
채색하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="4">0803020708_16v2.4
화면효과구현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">디지털 색채를 이해하고 만화콘텐츠 제작 시 작품에 효과적인 채색을 구현할 수 있게 학습하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 채색에 대한 두려움을 극복하고 디지털 채색능력을 적극적으로 배양하는 수업디다. 디지털 기반의 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색을 연구하고 활용하는 능력을 키워 효율적인 채색을 구현할 수 있는 소양을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.디지털 채색 능력을 통하여 만화콘텐츠 제작의 바탕이 되는 디지털 색채계획을 디자인하고, 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색을 설계 할 수 있다.
2. 색채의 감정효과와 이미지 등을 고려하여 효율적인 배색들을 활용하여 설계된 디지털 색채에 따라 작품에 효과적인 채색을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">디지털 채색의 원리와 이론을 습득할 수 있으며, 해당 디지털 툴의 메뉴들을 활용하여 디지털 색채 관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">포토샵, 클립스튜디오 등 디지털툴을 사용한 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색 방법을 익히고 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">이미지와 색채의 감정효과를 복합적으로 활용하여 독자들에제 전달하고자 하는 감정을 효과적으로 전달하는 배색들을 선택하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신만의 컬러맵과 활용기법을 설계하고 이를 작품채색에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">색채학, 배색에 관한 이론
디지털 채색의 원리와 이론에 대한 지식
디지털 기반의 색채현상에 대한 지식
디지털 기반의 색채효과에 대한 지식
디지털 기반의 조색에 대한 지식
디지털 기반의 색채속성에 대한 지식</td></tr>
</table>

		색조와 입체감의 표현법의 깊이에 대한 지식 색채와 심리에 대한 지식 색채의 연상과 상징에 대한 지식 배색과 조화에 대한 지식 배색기법에 대한 지식 명암과 빛 연출에 대한 이론 캐릭터의 스타일링에 대한 지식
	기능(skill)	디지털 색채분석능력 디지털 색채표현능력 디지털색채의 조색능력 디지털색채의 배색능력 디지털색채의 명도표현능력 디지털색채의 색상표현능력 디지털색채의 채도표현능력 디자인 콘셉트 설정 능력 캐릭터의 특징과 역할 분석 능력
	태도(attitude)	색의 중요성을 인식하고 적극적으로 표현하려는 능동적인 자세 다양한 디지털 색채를 탐구하고 활용하려는 적극적인 자세 색채에 대한 미학적인 자세 캐릭터의 다양성을 구현하려는 자세 이미지를 비롯하여 다양한 자료를 수집하고 적극 활용하려는 자세 작품의 완성도를 높이려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	디지털 컬러맵(색채 팔레트 및 디지털 배색표). 색상기준의 배색, 명도 기준의 배색, 채도 기준의 배색, 톤 기준의 배색(동일 톤, 유사 톤, 반대 톤 배색), 톤 온 톤 배색과 톤 인 톤 배색 실습등 각 1점씩 결과물 제출(총 8점) 캐릭터예제들을 가지고 실전 채색실습.(총 12점) 색채구현 및 공간연출 (6점)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결

	1차 평가	30	8주	8주차까지 수업결과물을 토대로 한 채색 및 배색에 대한 이해도 평가	필기평가(30분) 및 실기평가(톤인톤 배색 평가_90분)	실기평가
	2차 평가	40	16주	인공광과 자연광의 이해도 평가 및 발표 평가	만화와 색채 실기평가(1장의 일러스트레이션 or 인공광과 자연광의 연출이 돋보이는 4컷 만화_캐릭터 꼭 포함) 및 14주차 수업결과물 PPT발표	실기평가, 발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v2 만화 디지털 활용	0803020708_16v204 화면효과 구현하기	포토샵, 클립스튜디오 등 디지털툴을 사용한 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색 방법을 익히고 응용할 수 있다. 이미지와 색채의 감정효과를 복합적으로 활용하여 독자들에게 전달하고자 하는 감정을 효과적으로 전달하는 배색들을 선택하고 활용할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020708_16v2 만화 디지털 활용	0803020708_16v204 화면효과 구현하기	디지털 채색의 원리와 이론을 습득할 수 있으며, 해당 디지털 툴의 메뉴들을 활용하여 디지털 색채 관리를 할 수 있다. 포토샵, 클립스튜디오 등 디지털툴을 사용한 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색 방법을 익히고 응용할 수 있다. 이미지와 색채의 감정효과를 복합적으로 활용하여 독자들에게 전달하고자 하는 감정을 효과적으로 전달하는 배색들을 선택하고 활용할 수 있다. 자신만의 컬러맵과 활용기법을	40		●

				설계하고 이를 작품채색에 활용할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	PC실습실, 액정태블릿(신티크), 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	만화와색채	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Cartoon and Color	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is offered to help students get over the fear of digital coloring and enhance their capability of digital coloring. Students study and explore the digital-based color phenomena/ effects/ mixing, etc. and practice how to apply those things to creating comics for the digital platforms.					
Learning goal	To cultivate and acquire the ability of digital coloring, and to be able to plan and design digital coloring for comics contents					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">출판만화창작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Creating Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="4">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2학년 학생 전체</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화기초드로잉, 만화연출과창작</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">출판만화를 위한 원고 제작 기술 및 지식들을 강의와 실습을 통해 습득하고 이를 실제원고에 다양하게 활용한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 출판만화형태를 인지하고 창작하기 위하여 스토리가 있는 만화를 연구하고 스토리를 구상할 수 있다.
2. 24페이지의 완결된 단편원고를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">스토리 전개와 시간 구성에 대한 지식
만화연출에 대한 전반적인 지식
매체별 편집에 대한 지식
효과적이고 안정적인 구도에 대한 지식
효과적인 화면 완성을 위한 이미지에 대한 지식
캐릭터의 감정에 대한 지식
말풍선의 종류에 대한 지식
대사의 흐름에 따른 말풍선의 위치에 대한 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">콘티 해석 능력
연출된 이미지의 표현 능력
도구를 사용하는 기술
조형적인 구도 표현 능력
캐릭터 표현 능력
콘티 해석 능력
연출된 이미지의 표현 능력
도구를 사용하는 기술</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">스토리를 정확하게 파악하려는 진지한 태도
지문 묘사를 위해 화면을 정확하게 설명하려는 적극적인 태도
이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력
글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">디지털 색채분석능력</td></tr>
</table>

		디지털 색채표현능력 디지털색채의 조색능력 디지털색채의 배색능력 디지털색채의 명도표현능력 디지털색채의 색상표현능력 디지털색채의 채도표현능력 디자인 콘셉트 설정 능력 캐릭터의 특징과 역할 분석 능력
	태도(attitude)	색의 중요성을 인식하고 적극적으로 표현하려는 능동적인 자세 다양한 디지털 색채를 탐구하고 활용하려는 적극적인 자세 색채에 대한 미학적인 자세 캐릭터의 다양성을 구현하려는 자세 이미지를 비롯하여 다양한 자료를 수집하고 적극 활용하려는 자세 작품의 완성도를 높이려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	24페이지의 완성된 단편만화책 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	출판만화 연출에 대한 이해도 및 콘티 제작 역량 평가	24페이지분량 콘티완성	실기평가
	2차 평가	40	16주	출판만화 연출에 대한 이해도 및 원고 완성도 평가	24페이지분량 원고완성	실기평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	스토리를 만화원고로 제작하는데 있어 페이지 내에서의 만화적 연출 방법들을 익히고 활용할 수 있다.	15		●
		0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	스토리를 만화원고로 제작하는데 있어 페이지 내에서의 만화적 연출 방법들을 익히고 활용할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	한정된 페이지 내에서 전체적인 이야기흐름을 조정하며 만화원고를 완성할 수 있다.	20		●
		0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	한정된 페이지 내에서 전체적인 이야기흐름을 조정하며 만화원고를 완성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 액정태블릿(신티크)					
	SW						

Class name	Korean	출판만화창작	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Creating Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to help students create short comics with an understanding of the entire process of comics production, which includes idea development, planning, synopsis, covering, research, thumbnail, continuity, drawing, and publishing. Repetitive practice is emphasized.					
Learning goal	To be accustomed to the existing comics and to be able to make up stories for published comics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디지털표현기법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Digital Expression</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="4">0803020708_16v2.4
화면효과구현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">디지털(비트맵) 프로그램으로 다양한 표현기법을 익히고 디지털 작업의 효율성을 극대화시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화기초드로잉</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 만화와 디지털 일러스트레이션 작업에 필요한 다양한 디지털 표현 기법을 익히는 것을 주목적으로 한다. 다양한 디지털 표현기법들을 익히며 시각적 효과들을 자연스럽게 표현하고 디지털 표현기법을 자유롭게 구현할 수 있다. 디지털 표현기법을 활용하여 다양한 컨셉 아트를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 컴퓨터를 이용하여 무한히 변형된 이미지를 창조하고 특수효과를 만들어내는 등 자신의 작품영역을 넓히고 새로운 시각적 효과들을 극대화시켜 디지털 표현기법을 자유롭게 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">디지털 표현기법의 개요를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">수작업 효과 기법(목탄, 수채화, 파스텔, 동양화), URBAN ART 스타일, 마스크와 원더랜드 스타일을 학습하여 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">빈티지 스타일, 초현실주의 스타일, 블랜딩 모드를 이용한 몽타주 효과를 학습하여 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">캐릭터와 배경이 있는 드로잉을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="8">창작 디지털 만화/일러스트레이션을 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">빛과 색채이론에 대한 이해, 레이아웃디자인에 대한 이해, 미디어 색채의 이해, 디지털 페인팅의 이해, 드로잉의 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 페인팅 능력, 디지털이미지 소스 제작능력, 보정능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">표현력, 인내력, 관찰력, 창의력, 응용력, 꼼꼼함</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●				●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	디지털 툴을 활용한 디지털 표현기법 결과물(시간마다의 표현방법으로 제시된 결과물), 간단한 컨셉 일러스트레이션 이미지표현의 결과물 - 컨셉 디지털 표현기법 습작: 6점 이상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	이미지 편집을 통해 제작한 만화 배경의 완성도 평가	완성된 배경 일러스트	실기평가
2차 평가	20	15주	디지털 표현 기법을 활용한 작품 표지의 완성도 평가	작품 표지	실기평가
3차 평가	40	매주	각 주차별 실습 결과물을 통한 디지털 표현의 이해도 평가	컨셉 디지털 표현 기법 습작 6점 이상	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v2 만화디지털활용	0803020708_16v2.4 화면효과구현하기	디지털 표현기법의 개요를 이해하고 설명할 수 있다. 수작업효과기법(목탄,수채화,파스텔,동양화),URBANART스타일,마스크와원더랜드스타일을학습하여 활용할수있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	0803020708_16v2 만화디지털활용	0803020708_16v2.4 화면효과구현하기	창작 디지털 만화/일러스트레이션을 정리하여 발표할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	0803020708_16v2 만화디지털활용	0803020708_16v2.4 화면효과구현하기	수작업 효과 기법(목탄, 수채화, 파스텔, 동양화), URBAN ART 스타일, 마스크와 원더랜드	40		●

				스타일을 학습하여 활용할 수 있다. 빈티지 스타일, 초현실주의 스타일, 블랜딩 모드를 이용한 몽타주 효과를 학습하여 활용할 수 있다. 캐릭터와 배경이 있는 드로잉을 할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실,					
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	디지털표현기법	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Digital Expression	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to acquire basic knowledge of Adobe Photoshop as an ultimate tool for digital image expression. Students are expected to create vaarious characters and characters with background images as well as make a try of imitation of art works.					
Learning goal	To be able to achieve an effective ability to handle Adobe Photoshop with understanding of characteristics of layers.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>문화예술교육현장의
이해와실습</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Understanding and
Practice
of arts education</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문화예술교육</td><td colspan="5">문화예술교육현장의이해와실습수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문화예술교육사 2급 교육을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인체험 및 실습 과정이다. 실습에 앞서 교육현장에 대한 조사, 분석의 과정을 통해 교육 대상의 요구를 파악하고 문화예술교육 현장에 적절한 교육의 내용과 방법을 선정할 수 있는 능력을 기른다. 이러한 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한자체 평가서를 작성하면서 지속적해서 자신의 교육 실천을 반성하고 개선하는 문화예술교육사로서의 태도를 형성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 문화예술교육사 2급으로 현장에 배치되었을 때 효과적으로 적응하고 프로그램을 수행할 수 있는 능력을 키우는 체험 및 실습을 목적으로 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">문화예술교육 이론을 문화예술교육 현장에 적용, 실천하는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">예비 문화예술교육 전문가로서 문화예술교육 영역에서의 교육 활동을 경험한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">예비 문화예술교육사로서의 적성과 능력에 대한 자기 성찰과 평가의 기회를 가진다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">현장에 적응력을 키우고 상황에 따른 순발력을 키운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
문화예술교육에 대한 폭넓은 이해
문화예술창작에 대한 종합적인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">학생, 동료들과 의사소통 하려는 노력과 기술
문서 작성 프로그램 활용 능력
기획서 작성 기법
프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	학생 및 타인의 이야기를 경청하려는 태도 창의적인 교육을 하려는 태도 학생에 대한 관찰과 이해하려는 태도 긍정적이고 자신감 있는 태도 설득력 있는 기획안을 작성하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●		●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	중간과제: 학습지도 과정안, 수업지도안 작성 및 발표 기말과제: 현장실습 이수 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	문화예술교육사로서의 적성과 역량 및 수업지도 안 완성도 평가	학습지도 과정안 수업지도안	과제물평가
	2차 평가	60	15주	문화예술교육사로서의 적성과 역량 및 현장실습 이수 보고서의 성실도 평가	현장실습 이수 보고서	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150205 문화예술교육현장의 이해와 실습 수행하기	예비 문화예술교육사로서의 적성과 능력에 대한 자기 성찰과 평가의 기회를 가진다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		

	2차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150205 문화예술교육현장의 이해와 실습 수행하기	예비 문화예술교육사로서의 적성과 능력에 대한 자기 성찰과 평가의 기회를 가진다.	30		●
				현장에 적응력을 키우고 상황에 따른 순발력을 키운다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				60		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	문화예술교육현장의이해와실습	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Understanding and Practice of arts education	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	The educational theory and principles learned practical applications in the education field have aimed at trying to verify, improve, internalize its validity. Through the understanding and experience of direct interaction with the target for on-site training in the field adapt effectively when placed in culture and arts education and hands-on experience and a comprehensive process to develop the ability to perform creative educational programs.					
Learning goal	Adapt effectively when deployed in the field and raise the ability to carry out programs for the purpose of experience and practice.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화캐릭터설정</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Character Make-up for Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">0803020711_16v2
만화캐릭터구상</td><td colspan="5">0803020711_16v2.1
개요설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020711_16v2.2
성격설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020711_16v2.3
행동양식설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화콘텐츠 창작을 위한 캐릭터 구상 역량을 획득하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">만화콘텐츠에 활용할 수 있는 역할, 성격, 행동양식이 있는 캐릭터를 구상하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 인물의 다양성을 설명하는 이론을 학습할 수 있다.
2. 만화콘텐츠에 활용할 수 있는 만화캐릭터를 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">인물의 다양성을 설명하는 이론을 통해 캐릭터를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">만화캐릭터의 역할을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">만화캐릭터의 성격을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">만화캐릭터의 행동양식을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">구분되는 역할, 성격, 행동양식을 가진 다양한 만화캐릭터를 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">분류학적 지식
글쓰기 작법 지식
사회, 문화, 역사, 지리 등 교양 일반분야 이해
등장인물의 특성에 대한 지식
기초 인문학 지식
기초 심리학 지식
성격유형 분석에 대한 지식
등장인물의 특성에 대한 지식
사회학적 이해
등장인물의 특성에 대한 이해
인간 및 동물에 대한 지식
작품에 대한 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>기능(skill)</td><td colspan="11">정보 수집·분석 기술
자료 정리 분류 기술
아이디어 발상능력
인물, 동식물, 사물 분류 능력
캐릭터의 특징과 역할 분석 능력
인물 유형 분석 능력
캐릭터 분석 능력
작법 및 단어 선별 능력
객관적 사고 능력
정보분석, 판단능력
인간의 심리 파악 능력
사물의 관찰과 심리묘사 능력
사회학적 행동 분석 능력
인물, 동식물, 사물 분류 능력
인문학적 관찰 및 이해 능력
인물 유형 분석 능력
캐릭터 분석 능력
논리적 자세와 통찰력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="11">등장인물의 특성에 대한 지식
다양한 시각의 아이디어를 도출하는 태도
캐릭터의 다양성을 구현하려는 태도
폭넓은 시각으로 사고하려는 자세
독창적인 캐릭터를 개발하려는 태도
타인의 성격을 이해하려는 태도
인간의 내면을 탐구하려는 자세
새로운 아이디어를 창출하려는 자세
정보를 정확히 조사 분석하려는 자세
사물의 특징을 관찰하고 정확하게 표현하려는 자세
타인을 이해하려는 자세
다양한 시각으로 사고하는 태도
다양한 캐릭터를 구현하려는 자세
인간의 본질에 대해 연구하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="3">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="3">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="3">문제기반학습법</td><td colspan="3">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="3">팀 티칭</td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

산출물 (결과물)	만화콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 다양한 캐릭터 설정 10점 이상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	60	5주	캐릭터 분석 역량 및 캐릭의 다양성에 대한 이해도 평가	과제물	과제물평가
2차 평가	20	8주	캐릭터 설정 이해도 및 설정 창작 역량 평가	기말고사 시험지	과제물평가, 지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020711_16v2 만화 캐릭터 구상	0803020711_16v201 개요설정하기	인물의 다양성을 설명하는 이론을 통해 캐릭터를 이해하고 설명할 수 있다. 만화캐릭터의 역할을 이해하고 설정할 수 있다. 구분되는 역할, 성격, 행동양식을 가진 다양한 만화캐릭터를 설정할 수 있다.	60		●
직무역량평가1차 합계				60		
2차 평가	0803020711_16v2 만화 캐릭터 구상	0803020711_16v202 성격설정하기	만화캐릭터의 성격을 이해하고 설정할 수 있다.	10		●
		0803020711_16v203 행동양식 설정하기	만화캐릭터의 행동양식을 이해하고 설정할 수 있다.	10		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	PC실습실,
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name						
	Korean	만화캐릭터설정	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Character Make-up for Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	You can set up comics character with role and personality and behavior style.					
Learning goal	1. You can set the role of various characters. 2. You can set the personality of various characters. 3. You can set the behavior style of various characters.					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화세계관설정</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Worldview Make-up for Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">0803020704_16v2
만화세계관설정</td><td colspan="5">0803020704_16v2.1
공간배경설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020704_16v2.2
시간배경설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠 창작을 위한 세계관 설정 역량을 획득하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화콘텐츠를 위한 세계관을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인식론을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 인식론을 바탕으로 세상을 보는 여러 관점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">세상의 탄생에 대한 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">우주(cosmos, 자연 질서)에 대한 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">지적생명체에 대한 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">역사에 대한 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">결정된 작품의 역사적 사실 전반에 관한 지식
시대별 지리의 구체적인 이해
시대 전반에 걸친 철학, 복식, 건축양식 등에 대한 파악
미래 변화에 관한 예측이론 참고
작품의 시간적 특성에 대한 풍부한 지식
천체 관측학 또는 지구물리학적 참고 자료
시간배경에 따른 종교적, 문화적 특성 이해
기존 역사에 대한 다양한 고증 참고</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보검색, 활용 능력
다각적인 연상 능력
창의적인 발상 기법
구체적인 이미지 도출 능력
정보검색 및 활용 능력
입체적인 사건 배치 능력
창의적인 발상 기법
다양한 참고자료에 대한 비교 분석 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 기성작품들에 대한 수용적 혹은 비판적 자세 풍부한 상상력과 통찰력 세계관적 완성도를 위한 열정적이고 탐구적인 태도 작품전반의 시간적 배치에 대해 열정적으로 집중하는 태도 기존 역사관에 대한 수용적, 혹은 비판적 자세 미래의 가치관을 창의적이고 효과적으로 상상할 수 있는 탐구적인 태도 시대적 특성에 따른 종교, 철학, 문화전반의 학습 이해 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●			●	●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	만화콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 세계관 설정 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	45	7주	세계 질서를 구축하여 세계관의 확장 가능성 평가	세계관 기획서 초안	과제물평가
	2차 평가	35	15주	완성된 설정집 하에 세계관 내에서 캐릭터 및 사건 관계의 개연성 평가	세계관 기획서 수정 및 시놉시스	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020704_16v2 만화 세계관 설정	0803020704_16v201 공간배경설정하기	다양한 인식론을 바탕으로 세상을 보는 여러 관점을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●

				지적생명체에대한다양한세계관을 이해하고설정할수있다.			
			0803020704_16v202 시간배경설정하기	우주(cosmos, 자연 질서)에 대한 다양한 세계관을 이해하고 설정할 수 있다. 역사에대한다양한세계관을이해하고설정할수있다.	25		●
	직무역량평가1차 합계				45		
	2차 평가	0803020704_16v2 만화 세계관 설정	0803020704_16v201 공간배경설정하기	다양한 인식론을 바탕으로 세상을 보는 여러 관점을 이해하고 설명할 수 있다. 세상의탄생에대한다양한세계관을 이해하고설정할수있다.	35		●
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	빔프로젝트, 신티크
	SW	

Class name	Korean	만화세계관설정	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Worldview Make-up for Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	You can set a world view for comics content.					
Learning goal	1. You can understand and explain epistemology. 2. You can understand and set various worldviews.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>콘텐츠비평</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Contents of Critical Review</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문화콘텐츠 창작에 필요한 기초적 소양을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 다양한 콘텐츠에 대한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 창작자로서 알아야 할 다양한 콘텐츠의 종류를 습득하고 특성을 이해할 수 있는 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생들이 다양한 콘텐츠의 종류와 특성을 이해하고 비판적 사고능력을 배양한다.
2. 각 콘텐츠의 특징을 고려하여 발전적인 비평문을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 콘텐츠의 종류와 특성을 분석하고 이해할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">수용자 입장에서 각 콘텐츠의 장점과 단점을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 콘텐츠의 특징과 가치를 명확히 이해하고 말로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 생각을 객관적 근거에 의거하여 문장으로 서술할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">콘텐츠 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화비평에 대한 기초적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
창의적 사고와 통찰력
분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●	●	●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	비평문 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	10-12주차까지 이어지는 지정주제에 대한 학생 개인발표	지정주제에 대한 10분가량의 발표	발표평가
	2차 평가	30	15주	콘텐츠비평 역량에 대한 이해도 평가	강의 내용 정리 및 기술한 시험지	지필평가
	3차 평가	20	15주	비평글 1편 완성도 평가	비평문 1부	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	다양한 콘텐츠의 종류와 특성을 분석하고 이해할 수 있도록 한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	수용자 입장에서 각 콘텐츠의 장점과 단점을 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

	3차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	자신의 생각을 객관적 근거에 의거하여 말과 문장으로 서술할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블					
	SW						

Class name	Korean	콘텐츠비평	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Contents of Critical Review	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to provide students with chances to acquire and share basic information and experiences on a variety of content. To acquire various types of content to be understood as the creator, and information to understand the specificity.					
Learning goal	1. To acquire basic competency and information essential for understanding the types and characteristics of various content and cultivate critical thinking skills. 2. To get critical article considering the characteristics of the content					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>콘티제작워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Comic Storyboard Workshop</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020702_16v2.3
스토리콘티작성하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화 창작과정에서 중요한 글과 그림의 연출을 효과적으로 하기 위해 콘티(얼개그림)에 대해 집중적으로 배울 수 있는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 단편만화의 연출을 체득하기 위해 반복학습을 할 수 있다.
2. 반복적인 콘티(얼개그림) 연습을 통해 자신만의 콘티(얼개그림)를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">효과적인 연출을 하는 단편만화를 선별할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">효과적인 연출의 단편만화의 얼개그림을 반복적으로 따라 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">본인 만화의 콘티를 자신감 있게 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">취재 대상에 대한 광범위한 이해
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식
이미지 표현방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">의사소통 기술
스토리텔링 창작기술
대사 작성 기술
암시 및 상징 활용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도
창의적인 사고
다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도
사물에 대한 관찰과 표현 능력
정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●		●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 기존 존재하는 단편(만화 20페이지 이상)의 모작한 콘티 4편 이상 2. 본인 작품 1편의 콘티 80컷 내외

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	10주	8주간의 얼개그림 실습 과제물 평가	콘티 실습 결과물	과제물평가
2차 평가	30	15주	1화 분량의 본인 작품 얼개그림 구성역량 평가	1회 분량의 콘티 과제 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v103 스토리 콘티 작성하기	효과적인 연출의 단편만화의 얼개그림을 반복적으로 따라 그릴 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v103 스토리 콘티 작성하기	본인 만화의 콘티를 자신감 있게 완성할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블					
	SW						
Class name	Korean	콘티제작워크숍	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2	
	English	Comic Storyboard Workshop	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	It is a lesson that focuses on continuity of continuity to effectively produce important writing and painting skills during the creative writing process.						
Learning goal	1. You can study repetitive learning to master the production of short stories. 2. Practice painting can be accomplished through repetitive painting exercises.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>컨셉일러스트레이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Concept Illustration</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.1
스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020716_16v2.2
펜터치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="4">0803020717_16v2.1
공간디자인하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">컨셉기획과 일러스트레이션화에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">캐릭터와 배경, 소품 등을 일러스트레이션으로 완성해보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 완성된 일러스트를 제작하기 위한 디자인의 기본적 과정을 실행하고 이해 할 수 있다.
2. 독창적인 컨셉 디자인을 도출 할 수 있다.
3. 포트폴리오 북을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">일러스트레이션의 우수작품사례를 통해 장르, 유형, 스타일을 분류할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">일러스트레이션의 작업과정에 대하여 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">일러스트레이션 컨셉을 분석하여 독창적인 캐릭터와 배경, 소품을 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">컨셉원화를 그려낸 작품을 포트폴리오북으로 만들어 공개할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">SF & 판타지 일러스트 디자인의 이해와 개발 프로세스</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉 능력
채색 능력
디지털 드로잉을 위한 포토샵 및 페인터 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심
관찰력
연기력
창의력
표현력
응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	8페이지 이상의 컨셉일러스트레이션이 들어간 포트폴리오 북

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	컨셉을 기획 역량 및 스케치 역량 평가	기획 및 컨셉에 맞는 스케치 1점 이상	과제물평가
2차 평가	40	16주	포트폴리오의 일러스트 기획 및 컨셉에 대한 이해도 및 완성도 평가	일러스트 기획 및 컨셉에 부합하는 8페이지 이상의 포트폴리오북	과제물평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화캐릭터작화	0803020716_16v2.3 마무리작업하기	컨셉을 분석하여 독창적인 캐릭터와 배경, 소품을 디자인할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020716_1	0803020716_16v2.3	컨셉원화를 그려낸 작품을	40		●

		6v2 만화캐릭터작화	마무리작업하기	포트폴리오북으로 만들어 공개할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	컨셉일러스트레이션	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Concept Illustration	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	It is a lesson that completes the illustrations, backgrounds, and props used in games.					
Learning goal	1. We can implement and understand the basic process of designing finished illustration. 2. Create original conceptual design. 3. You can create a portfolio book.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">출판편집</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Editorial</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">0803020720_16v2
만화서비스편집</td><td colspan="4">0803020720_16v2.2
식자배치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020720_16v2.4
매체별전환하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">출판편집디자인으로 만화콘텐츠를 편집해 책으로 완성할 수 있는 역량을 습득하기를 원하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화의이해, 만화조형, 포토샵과클립스튜디오</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">일러스트레이터와 인디자인 활용 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일러스트레이터 활용해 벡터 이미지를 제작할 수 있다.
2. 인디자인을 활용해 만화콘텐츠 출판물을 기획하고 편집해 출판할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">벡터그래픽을 이해하고 설명할 수 있다.
일러스트레이터의 선택툴, 펜툴, 도형툴, 정렬 패널, 패스파인더 패널을 활용할 수 있다.
일러스트레이터의 기능을 활용해 다양한 벡터 오브젝트를 만들고 저장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">인디자인을 활용해 만화원고 편집을 할 수 있다.
인디자인을 활용해 잡지 지면 편집을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">인디자인을 활용해 소설책 편집을 할 수 있다.
인디자인을 활용해 단행본 표지 편집을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">만화콘텐츠 출판물 기획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">인디자인을 활용해 기획한 만화콘텐츠 출판물을 편집할 수 있다.
편집한 출판물을 인쇄해 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">편집전문 프로그램에 대한 지식
만화 편집에 대한 지식
다양한 폰트에 대한 지식
폰트 저작권에 대한 지식
한글 맞춤법에 대한 지식
출판매체와 디지털 매체에 대한 지식
신기술에 대한 지식
편집 및 전환 프로그램에 대한 지식</td></tr>
<tr><td></td><td>기능(skill)</td><td colspan="8">편집전문 프로그램 활용 기술</td></tr>
</table>

		대사, 지문 등의 시각화에 대한 폰트 활용능력 폰트 사용에 대한 전반적인 기술 매체에 대한 종합적 분석 능력 편집 전문 프로그램 활용기술 예산, 소요일정 관리 능력
	태도(attitude)	폰트의 다양성을 적극적으로 활용하려는 자세 폰트에 대한 저작권을 이해하려는 자세 오, 탈자 없이 편집하려는 노력 적절한 편집으로 가독성을 높이려는 자세 다양한 매체의 특성을 이해하려는 태도 새로운 매체에 대해 배워나가는 적극적인 학습태도 원활한 의사소통을 위한 적극적인 태도 매체에 대한 이해

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기획, 편집, 완성, 출판한 16p 분량의 단행본

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기존의 출판물의 표지를 완성도 있는 작품으로 리메이크 하고 기획의도 발표 평가	표1~4를 포함한 북커버 인쇄물	지필평가
	2차 평가	40	15주	16페이지로 기획구성된 소책자 인쇄물에 대한 완성도 및 작품에 대한 제작의도에 대한 발표 평가	북커버와 내지를 포함한 소책자 인쇄물	포트폴리오
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020720_16v2 만화 서비스 편집	0803020720_16v202 식자 배치하기	편집프로그램을 이용해 지면의 텍스트와 이미지를 배치하고 편집할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020720_16v2 만화 서비스 편집	0803020720_16v204 매체별 전환하기	편집프로그램을 이용해 기획한 비주얼콘텐츠를 편집해 인쇄물로 전환 할 수 있다	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	출판편집	Credits	3	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Editorial	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	You can learn how to use Illustrator and Indesign.					
Learning goal	1. You can create vector images using Illustrator. 2. You can plan, edit, and publish comics content publications using Indigenes.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화콘텐츠비즈니스모델</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="9">영문</td><td rowspan="9">Comics contents Business Model</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화저작권관리
0803020710_13v1</td><td colspan="3">디지털유통관리하기
0803020710_13v1.2</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠 제작과 유통을 위해 관련 저작권 지식 및 계약협상 능력을 필요로 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화콘텐츠 산업은 관련 저작권으로 대부분의 사업이 진행되기 때문에 이에 대한 지식은 매우 중요하다. 저작권에 대한 지식이 있어야 타인의 저작권을 침해하지 않는 콘텐츠를 제작 할 수 있으며, 본인의 저작권도 보호할 수 있다. 또한, 그 권리와 의무를 다루게 되는 계약도 확실하게 할 수 있게 된다. 이 수업에서는 이를 위한 저작권 관련 지식 습득과 함께 다양한 계약서의 분석을 통해 그 내용을 파악할 수 있으며 이를 바탕으로 계약협상 스킬을 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">저작권의 위반이 없는 콘텐츠를 생산해 낼 수 있고, 본인의 저작권을 보호할 수 있으며, 데뷔나 취업을 위한 계약 시 자신이 하게 되는 계약의 권리 관계를 정확히 인지하고, 이에 대한 협상도 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1</td><td colspan="7">- 저작권의 기본 개념을 이해한다.
- 다양한 저작권 사례들을 통해 관련 저작권과 그 법적 절차를 이해할 수 있다.
- 만화콘텐츠가 저작권법에 의해 보호될 수 있도록 공표와 등록을 할 수 있다.
- 저작권 분쟁 시 관련 공공기관을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2</td><td colspan="7">- 효과적인 기획서 작성을 통해 만화콘텐츠 관련 사업 계약을 제시 할 수 있다.
- 제안 받은 만화콘텐츠 저작물 사업에 대한 계약 조건을 검토할 수 있다.
- 제시 또는 제안 받은 사업의 계약조건 협상 및 계약을 진행 할 수 있다.
- 계약 분쟁 시 관련 공공기관을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">저작권법에 대한 지식
저작물 및 2차 저작물 계약서에 대한 폭넓은 지식
만화유통에 대한 지식
디지털 미디어에 대한 지식
디지털 유통 채널의 특성에 대한 지식
상품화 관련법에 대한 지식
캐릭터 상품화의 유사 사례에 대한 정보
상품화 계약에 대한 지식 및 응용능력
콘텐츠 수익구조에 대한 전반적인 지식
매체별 만화 수익금 창출 구조에 대한 지식
기획서 작성지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">정보수집 및 판단능력
사업화 문서 해독 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>효과적인 협상 기술
디지털 유통채널의 요구사항 분석 능력
효과적인 협상기술
정확한 수익금 정산 능력
정산자료 분석 능력
설득력 있는 기획서 작성 능력</td></tr>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td>합리적인 협상 태도
적극적으로 소통하는 태도
객관적으로 판단하는 자세
수익관리에 대한 합리적 태도
창작자의 권리를 보호하는 자세</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td>●</td><td>직업윤리</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>설정된 상황에 맞는 만화콘텐츠 계약서 1부</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>30</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>35</td><td>7주</td><td>필기시험 진행을 통해 저작권 관련 이해도 평가</td><td>저작권 실무와 관련된 필기시험지</td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>35</td><td>16주</td><td>설정된 상황에 맞는 계약서 작성 역량 평가</td><td>만화콘텐츠 계약서 및 분석 리포트</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020710_13v1 저작권 관리	0803020710_13v102 디지털유통관리하기	- 저작권의 기본 개념을 이해한다. -다양한저작권사례들을통해관련 저작권과그법적절차를이해할수있다. -만화콘텐츠가저작권법에의해보호될수있도록공표와등록을할수있다. -저작권분쟁시관련공공기관을활용할수있다.	35		●
	직무역량평가1차 합계				35		
	2차 평가	0803020710_13v1 저작권 관리	0803020710_13v102 디지털유통관리하기	- 효과적인 기획서 작성을 통해 만화콘텐츠 관련 사업 계약을 제시 할 수 있다. -제안받은만화콘텐츠저작물사업에대한계약조건을검토할수있다. -제시또는제안받은사업의계약조건협상및계약을진행할수있다. -계약분쟁시관련공공기관을활용할수있다.	35		●
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 음향시스템
	SW	

Class name	Korean	만화콘텐츠비즈니스모델	Credits	3	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Comics contents Business Model	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course deals with the basic practical know-how of comics contents business. Topics include, copyrights and legal matters, contracts and contract negotiation.					
Learning goal	To be able to understand copyrights and legal matters, contract and contract negotiation of comics contents business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">지식만화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Cultural comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">만화작품기획
0803020701-16v2</td><td colspan="4">만화아이디어구상하기
0803020701-16v2.1</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">만화기획안제작하기
0803020701-16v2.4</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">다양한 인문학 지식들을 바탕으로 기획 제작되는 전문적인 교양, 지식 만화에 대한 다양한 현업 지식을 습득하기를 원하는 만화작가 지망 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">상업적으로 시장이 형성되어 있는 지식, 교양만화에 대한 기획, 제작, 협업, 출판과 유통(온, 오프라인 포함)까지 지식, 교양 만화 시장 전반에 대한 현황과 학생 개개인의 지식, 교양만화 제작 실습을 결합하여 수강후 본격적으로 지식, 교양만화 시장에 접근할 수 있는 능력을 습득하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 지식 교양만화를 기획할 수 있다.
2. 지식, 교양만화에 필요한 프리프로덕션(캐릭터, 연출, 구성)을 완성할 수 있다.
3. 기획된 만화에 대한 기획서, 원고 샘플(4페이지/40컷 내외 분량)을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">상업성이 있고 작가가 전문성을 확보할 수 있는 지식 교양만화의 기획을 요약된 기획안으로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기획만화의 기본 구성안, 캐릭터, 연출 기준 시안을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">출판 또는 온라인 용으로 제작된 식자 및 컬러, 편집이 완성된 원고 완성본 샘플과 단행본 1권 기준의 제작 기획서를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 및 자료 확보에 대한 이해와 통합능력
스토리텔링에 대한 전반적인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색 활용 능력
스토리텔링 창작기능
기획서 작성 기법
수작업 채색도구 활용 능력
디지털 채색도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 태도
도출된 아이디어를 기획서로 체계화하고 만화로 구현하려는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프리프로덕션 포함 기획서 1부. 기획서에 의한 지식만화 샘플원고 완성본 4페이지.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	지식만화 기획서 및 프리프로덕션 평가	지식만화 기획서 1부	과제물평가
	2차 평가	40	15주	지식만화 작화 완성 샘플 4페이지 종합평가	샘플원고 완성본 4페이지	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	기획만화의 기본 구성안, 캐릭터, 연출 기준 시안을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	출판 또는 온라인 용으로 제작된 식자 및 컬러, 편집이 완성된 원고 완성본 샘플과 단행본 1권 기준의 제작 기획서를 완성할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 음향시스템					
	SW						

Class name	Korean	지식만화	Credits	3	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Cultural comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course provides various practical knowledge and experiences concerning planning, production and distribution of cultural comics. According to students' interests, they have to select individual subject and complete project plan for their own creating cultural comic books.					
Learning goal	Making planning report for creation of cultural comics including pre-production plans. Making sample cartoons more than 4 Pages(based on comic book) or 40 cuts(based on on-line comics).					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>현장실습2-동계 /
현장실습3-하계 /
현장실습3-동계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">계절학기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Field Placement
2-Winter/
Field Placement
3-Summer/
Field Placement
3-Winter</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">-</td><td colspan="3">-</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">현장실습을 통해 산업체에서 요구하는 업무수준의 능력을 배양하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다. -업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인에게 맡은 직무 파악</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성한다. -작성한 일지는 CK4U에 입력</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">산업체 동향과 업종 파악
업무 분석과 직무 이해
산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">업무수행 능력, 의사소통 능력
주별 업무내용기술, 부족/보완 점검</td></tr>
</table>

		세부전공 업무의 현장 활용 현황 원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		출석, 산업체평가, 담당교수 평가
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						
2차 평가						

	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2-동계 / 현장실습3-하계 / 현장실습3-동계	Credits	2	Semester /Term	계절학기
	English	Field Placement 2-Winter/ Field Placement 3-Summer/ Field Placement 3-Winter	Class Hour	40	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습3-1 /
현장실습3-2</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1 , 3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Field Placement 3-1/
Field Placement 3-2</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">-</td><td colspan="4">-</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">현장실습3-1은 초과학기자를 대상으로 한다.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다. -업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인에게 맡은 직무 파악</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성한다. -작성한 일지는 CK4U에 입력</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">산업체 동향과 업종 파악
업무 분석과 직무 이해
산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

		주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 세부전공 업무의 현장 활용 현황 원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		출석, 산업체평가, 담당교수 평가
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가						
	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	현장실습3-1 / 현장실습3-2	Credits	2	Semester /Term	3-1 / 3-2
	English	Field Placement 3-1 / Field Placement 3-2	Class Hour	40	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화기초드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Basic Drawing for Comics</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="4">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020717_16v2.4
배경펜터치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020718_16v2
만화효과작업</td><td colspan="4">0803020718_16v2.1
감정효과작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020718_16v2.2
동세효과작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">펜선의 다양한 표현에 관심이 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화작화의 기본이 되는 펜선의 다양한 표현을 익히고, 터치를 반복적으로 연습하는 실습 위주의 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 만화 작화의 기본인 펜과 잉크의 반복적인 연습으로 도구를 익숙하게 사용할 수 있다.
2. 만화연출에 필요한 기본 요소들을 펜으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">펜을 이용하여 원하는 굵기의 자선, 자를 이용하지 않은 직선, 각종 곡선을 자유롭게 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">펜을 이용한 다양한 단계의 명암 넣기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자선 또는 자를 이용하지 않은 펜선으로 원하는 효과선, 감정선, 말풍선을 자유롭게 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자선 또는 자를 이용하지 않은 펜선으로 다양한 형태의 의성어, 의태어, 배경을 자유롭게 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 도구에 대한 지식
여러 가지 화풍에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">크로키 데생 능력
수작업 도구 및 디지털 도구를 사용하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">구도 및 원근법을 기준으로 정확하게 표현하려는 자세
작업물을 객관적으로 평가하려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	종류별 단계별 펜선 연습 과제 결과물 A4 20장 주제 및 표현 기법별 펜화 결과물 A4 10장

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	매주 2회 출석 체크, 결석4회 이상 F처리		전자출결
	1차 평가	30	7주	펜을 사용한 자선, 프리핸드 직선/곡선, 해칭 등 다양한 선에 대한 이해도 평가	종류별 단계별 펜선 연습 과제 결과물 A4 20장	과제물평가
	2차 평가	50	15주	데생과 펜터치를 비롯하여 먹칠과 화이트 말풍선, 효과음 등의 마무리까지 완성도 있는 원고를 제작 역량 평가	주제 및 표현 기법별 펜화 결과물 A4 10장	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	0803020706_13v1 작화	0803020706_13v102 펜터치하기	펜을 이용하여 원하는 굵기의 자선, 자를 이용하지 않은 직선, 각종 곡선을 자유롭게 그릴 수 있다. 펜을이용한다양한단계의명암넣기를할수있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	0803020706_13v1 작화	0803020706_13v102 펜터치하기	자선 또는 자를 이용하지 않은 펜선으로 원하는 효과선, 감정선, 말풍선을 자유롭게 그릴 수 있다. 자선또는자를이용하지않은펜선으로다양한형태의의성어,의태어,배경을자유롭게그릴수있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계				50		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블					
	SW						

Class name	Korean	만화기초드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Drawing for Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This hands-on class provides an opportunity to learn how to use basic tools of comic drawing such as pens, ink, squared manuscript paper sheets, and rulers. Students are also expected to acquire how to use digital tools and practice digital coloring.					
Learning goal	1. To learn how to use basic tools and materials such as pens, ink, squared manuscript paper sheet and a ruler; 2. To be able to use digital tools when practicing coloring					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">발상법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Building ideas for cartoon</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">차별화된 발상이 기반이 된 창조적인 만화와 일러스트를 그리고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 다양한 발상기법에 대한 설명을 듣고 예제를 감상한 후, 주제에 따라 구상된 다양한 발상을 활용한 아이디어들을 짧은 그림과 글로 표현하는 실습 위주의 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 주제와 방법론에 따른 독창적인 아이디어들을 구상할 수 있다.
2. 구상된 아이디어를 보는 사람들이 이해하고 해석할 수 있는 그림으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">과장법을 활용한 초현실적인 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">주어진 주제에 따라 비유와 상징법을 활용한 한 컷 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">의인화를 활용하여 한 컷 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">글 없이 그림만 활용하여 독자들이 이해할 수 있는 카툰 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">발상법 아이디어를 활용하여 글과 그림으로 독자들이 이해할 수 있는 카툰 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화콘텐츠 전반에 대한 지식
국내외 문화콘텐츠 산업에 대한 지식
인문학적 교양에 대한 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 지식
사회적 배경에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적인 발상 기법
다각적인 연상 능력
정보검색, 활용 능력
아이디어 기록, 정리 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도
일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세
창의적 사고와 통찰력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●			●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	다양한 발상법을 활용한 카툰, 일러스트, 사진, 그래픽 이미지 등 실습 결과물 15종

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	발상의 원리와 이해하고 아이디어를 구체화하여 창작역량 평가	다양한 발상법을 활용한 카툰, 일러스트, 사진, 그래픽 이미지 등 실습결과물 8종	과제물평가
2차 평가	40	15주	기말고사 기간까지의 주별 과제 합산평가 및 기말고사 결과물 평가	다양한 발상법을 활용한 카툰, 일러스트, 사진, 그래픽 이미지 등 실습결과물 7종	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	글 없이 그림만 활용하여 독자들이 이해할 수 있는 카툰 이미지를 구성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020701_16v	0803020701_16v201	발상법 아이디어를 활용하여 글과	40		●

		2 만화 작품기획	만화 아이디어구상하기	그림으로 독자들이 이해할 수 있는 카툰 이미지를 구성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	발상법	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Building ideas for cartoon	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course consists of lectures on idea development techniques, appreciation of examples, and practices to develop various kinds of ideas into comics or cartoons.					
Learning goal	1. To be able to build creative ideas based on the given subjects and methodology 2. To be able to develop the ideas into drawings or paintings that can be understood by others					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>포토샵과클립스튜디오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Photoshop and Clip studio</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="4">0803020708_16v2.1
디지털저작툴사용하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹툰, 만화, 일러스트레이션 제작을 위한 디지털 툴인 포토샵과 클립스튜디오를 기초부터 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹툰, 만화, 일러스트레이션 제작을 위한 디지털 툴인 포토샵과 클립스튜디오를 기초부터 학습하고자 하는 학생들의 작업을 향상 시킬 수 있는 능력을 기르는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 포토샵과 클립스튜디오를 기본메뉴와 활용방법을 학습하고 이해할 수 있다.
2. 포토샵과 클립스튜디오를 활용하여 자유롭게 자신의 웹툰, 만화, 일러스트레이션을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">디지털 이미지와 디지털 이미지 저작툴의 이해와 활용, 용도에 따른 이미지 파일의 세팅, 저장, 출력방법, 기본툴을 활용한 디지털 이미지 결과물 제작을 학습, 수행하고 사용방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">디지털 이미지 리터칭 기능을 활용한 디지털 이미지 결과물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">합성, 페인팅, 패턴, 질감 기능을 활용하여 디지털 이미지 결과물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">펜선(벡터 레이어와 벡터 펜선), 브러시와 패턴, 특수자, 톤, 톤 그라데이션 기능을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">포토샵과 클립스튜디오를 활용하여 스케치 및 채색을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">포토샵과 클립스튜디오을 통한 다양한 단위작업들(페이지 설정하기, 콘티 그리기, 컷 만들기, 스케치하기, 채색하기, 만화효과 적용하기, 말풍선 넣어 마무리 하기, 다양한 디지털 표현기법)을 수행하여 웹툰, 만화, 일러스트레이션 등을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">포토샵과 클립스튜디오의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">포토샵과 클립스튜디오의 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사용해 보지 않았던 디지털툴을 새롭게 학습하고자 하는 적극적인 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업시간 중 제시된 시간 안에 디지털저작툴의 기능을 활용해 완성된 만화콘텐츠 원고실습 샘플 8개 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	포토샵을 활용한 이미지 제작 역량 및 원고 제작 역량 평가	만화콘텐츠 원고실습 샘플 4개 이상	과제물평가
	2차 평가	40	15주	클립스튜디오 활용한 이미지 제작 역량 및 원고 제작 역량 평가	만화콘텐츠 원고실습 샘플 4개 이상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v2 만화디지털활용	0803020708_16v2.1 디지털저작툴사용하기	디지털 이미지와 디지털 이미지 저작툴의 이해와 활용, 용도에 따른 이미지 파일의 세팅, 저장, 출력방법, 기본툴을 활용한 디지털 이미지 결과물 제작을 학습, 수행하고 사용방법을 이해할 수 있다. 디지털 이미지 리터칭 기능을	40		●

				활용한 디지털 이미지 결과물을 제작할 수 있다. 합성,페인팅,패턴,질감기능을활용하여디지털이미지결과물을제작할 수있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020708_16v2 만화디지털활용	0803020708_16v2.1 디지털저작툴사용하기	포토샵과 클립스튜디오을 통한 다양한 단위작업들(페이지 설정하기, 콘티 그리기, 컷 만들기, 스케치하기, 채색하기, 만화효과 적용하기, 말풍선 넣어 마무리 하기, 다양한 디지털 표현기법)을 수행하여 웹툰, 만화, 일러스트레이션 등을 완성할 수 있다. 펜선(벡터 레이어와 벡터 펜선), 브러시와 패턴, 특수자, 톤, 톤 그라데이션 기능을 사용할 수 있다. 포토샵과 클립스튜디오를 활용하여 스케치 및 채색을 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실,
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	포토샵과클립스튜디오	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Photoshop and Clip studio	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. This class is consisted of Photoshop and Clip studio training (100%). 2. This course is for students who do not use Photoshop and Clip studio program at all. Student will learn all the lessons from the basics of Photoshop. 3. Work files utilizing Photoshop and Clip studio settings, painting, pictures of processing, apply effects, image editing, typography, storage and output.						
Learning goal	1. to be able to utilize basic tool of Photoshop program.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화의이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Understanding Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화콘텐츠를 기반으로 창작자로 활동하기를 원하며, 이를 위해 만화에 대한 이론, 역사, 생태계 등 기초적인 지식을 습득하기 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">만화전문가가 기본적으로 알아야 하는 만화의 특성과 구성 요소에 대해 탐구하고 토론하여 만화에 대한 이해의 폭을 넓힌다.
만화기호, 만화연출, 시대별/지역별/장르별 만화의 특징 등을 강의/작품분석/ 자료조사/발표 등을 통해 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 만화 생태계를 이해하고, 만화의 다양한 유형을 이해할 수 있다.
2. 이미지 언어의 출발과 근대만화의 탄생, 현대만화로의 정착 등 만화역사를 이해하고, 설명할 수 있다.
3. 만화의 형식적 특징을 이론적으로 이해하고, 설명하며 이를 작품 창작에 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">다양한 만화콘텐츠의 차이를 이해하고, 구별할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">만화 생태계의 다양한 구성을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">이미지 언어의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">근대만화의 등장과 정착에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">현대만화의 등장과 정착에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">만화기호와 만화문법의 차이를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">만화이미지 구성요소 등의 만화이론을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
국내외 만화콘텐츠에 대한 전반적인 지식
인문학적 교양에 대한 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 지식
사회적 배경(컨텍스트)에 대한 지식
독자대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">창의적인 발상기법
다각적인 연상능력
정보검색, 활용능력
아이디어기록, 정리능력
독자 성향 분석 능력
매체 및 제작기술 활용능력
정보 분석, 판단능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적 사고와 종합적 분석 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 배정된 주제에 대한 10분 발표 분량의 프레젠테이션 1편 2. 만화이론을 이해하기 위한 실습 만화 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	결석 4번은 F학점. 출석, 지각, 결석 별로 점수 차등 지급		전자출결
	1차 평가	20	9주	실습 만화 1편을 통한 만화이론 이해도 평가	실습 만화 1편(60컷 혹은 24H 24P)	과제물평가
	2차 평가	40	15주	서술평가를 통한 만화이론에 대한 이해도 평가	지필평가	지필평가
	3차 평가	5	3주	에세이(분량 자유)를 통한 만화에 대한 이해도 및 에세이 완성도 평가	에세이 A4 1부	과제물평가
	4차 평가	5	8주	에세이(분량 자유)를 통한 만화에 대한 이해도 및 에세이 완성도 평가	에세이 A4 1부	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	만화 생태계의 다양한 구성을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	0803020701_13v1 작품기획	0803020701_13v101 아이디어구상하기	이미지 언어의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	근대 및 현대만화의 등장과 정착에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	5		●
	직무역량평가3차 합계				5		
	4차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	만화기호와 만화문법의 차이를 이해하고 설명할 수 있다.	5		●
					5		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	만화의이해	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Understanding Comics	Class Hour	3	Type	전공필수
Class summary	This course provides an opportunity to acquire enough knowledge to be a creator of comics. Lectures and analysis of samples help students understand the fundamentals of comics such as various types of comics, directing, and characteristics of comics. Research and discussion about various elements will be conducted.					
Learning goal	1. To understand general knowledge of comics: the principles of comics, historical and regional characteristics, and comics genre 2. To apply fundamental knowledge of comics to one's own project					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화조형</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Basic Design for Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020715_16v2
만화콘티작업</td><td colspan="3">0803020715_16v2.2
말풍선지정하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020715_16v2.3
효과표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화연출을 이해하고 이를 바탕으로 만화를 창작하려는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기초 조형 요소에 대한 풍부한 예제와 작품 분석, 실습을 통해 조형예술의 기본 구성 원리와 만화조형 원리를 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 점, 선, 면 등 조형의 기본 구성 요소를 이해하고 힘, 방향성, 시간, 공간 등 만화 연출의 구성 요소를 분석하고 작품에 적용 할 수 있다.
2. 대상에 대한 다각적인 접근과 분석을 통해 능동적으로 시지각 능력을 활용할 수 있다.
3. 콘티, 칸나누기, 말풍선, 장면 연출 등에 적용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조형의 구성 원리의 이해를 바탕으로 조형 작품에 대한 다각적 접근과 분석할 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">선을 중심으로 시지각의 구성 원리를 이해하고 다양한 선들이 갖는 느낌을 이해하고 목적에 맞는 선을 그려 표현하고자 하는 감정을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">동세의 환영을 이해하고 선에 위한 동세를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">2차원 지면의 특성을 이해하고 만화의 연출로 설명하고 만화의 시간과 공간을 시지각의 원리로 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학습한 조형의 기본 구성 요소를 콘티, 칸나누기, 말풍선, 장면연출의 각 단계에 적용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">시지각 원리와 조형 예술에 대한 전반적인 지식
2차원, 3차원, 공간, 시간에 대한 지식
공간이동, 장면 전환 등에 대한 연출의 폭넓은 지식
대사와 지문의 효율적 사용을 위한 지식
만화연출에 대한 전반적인 지식
매체별 편집에 대한 지식
효과적이고 안정적인 구도에 대한 지식
효과적인 화면 완성을 위한 이미지에 대한 지식
캐릭터의 감정에 대한 지식</td></tr>
</table>

		말풍선의 종류에 대한 지식 대사의 흐름에 따른 말풍선의 위치에 대한 지식 균형 있는 화면을 연출하는 구성에 대한 지식 컷의 크기에 따라 작품의 조화를 이루는 연출 지식 영상 연출기법에 대한 지식 만화 연출의 전반적인 지식 여러 가지 도구를 활용한 효과에 대한 지식 시각적 효과 이미지에 대한 전반적인 지식 주요 장면에 어울리는 효과에 대한 지식
	기능(skill)	페이지를 분할하는 기술 칸 안의 그림을 연출하는 구상 능력 총체적인 화면을 연출하는 능력 창의적인 연출 기법 시간구성, 공간이동 등의 생략 기법 독자가 이해하기 쉽게 칸을 나누는 기술 전체적으로 균형 잡힌 칸을 구성하는 기법 글과 그림이 조화를 이루는 화면 구성 기법 중요한 장면과 조화를 이루는 연출 능력 그림의 분위기를 살리는 배치 능력 창의적인 컷 연출 기법 공감각적 컷 구도의 표현 기법 조형적인 구도 표현 능력 창의적인 효과 연출 기법 상황에 맞는 효과 연상 능력 효과 표현을 위한 아이디어 기록, 정리 능력
	태도(attitude)	만화 조형적 의미를 정확하게 파악하려는 진지한 태도 전체적인 페이지의 구도를 안정적으로 잡을 수 있는 연출능력 스토리의 흐름을 파악하려는 태도 칸 구성의 효과를 파악하려는 감각적인 접근 태도 전체적인 화면 구성을 보기 좋게 하려는 태도 칸 분할에 따른 분위기 변화를 파악하려는 자세 만화의 연출 방법을 적극적으로 습득하려는 태도 대사의 감정을 말풍선을 통해서 시각적으로 표현하려는 태도 말풍선의 형태, 크기, 위치를 파악하려는 태도 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 사물에 대해 관찰하는 태도 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도 다양한 효과를 위해 만화의 도구를 활용하려는 적극적인 태도 캐릭터의 심리, 감정에 따른 효과를 발굴하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	A4~A3, 한 페이지 분량의 13회 실습 결과물				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	제시된 조건 하에 제작된 드로잉원고를 통해 선의 특성과 성질, 조형적(형태) 특징 평가	1페이지 흑백 드로잉 원고와 평가지	과제물평가
2차 평가	40	15주	만화 조형을 만화연출에 적용한 원고의 완성도 평가	2페이지 원고 만화 원고와 평가지	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020705_13v1 연출	0803020705_13v101 콘티작업하기	조형의 구성 원리의 이해를 바탕으로 조형 작품에 대한 다각적 접근과 분석할 할 수 있다. 목적에맞는선을그리고그특징을이해할수있다. 동세의환영을이해하고선에위한동세를만들수있다.	20		●
		0803020705_13v103 말풍선지정하기	선을 중심으로 시지각의 구성 원리를 이해하고 적용할 수 있다. 각각의선들이갖는느낌을이해하고 감정을표현할수있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020705_13v1 연출	0803020705_13v101 콘티작업하기	조형의 구성 원리의 이해를 바탕으로 조형 작품에 대한 다각적 접근과 분석할 할 수 있다. 목적에맞는선을그리고그특징을이해할수있다. 동세의환영을이해하고선에위한동세를만들수있다.	20		●
		0803020705_13v103	선을 중심으로 시지각의 구성	20		●

			말풍선지정하기	원리를 이해하고 적용할 수 있다. 각각의선들이갖는느낌을이해하고 감정을표현할수있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	만화조형	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Design for Comics	Class Hour	3	Type	전공필수
Class summary	This course offers lectures and practices on basic designing and comics. Opportunities to review and analyze various illustration examples and art-works will also be provided.					
Learning goal	1. To be able to analyse the basic components of comics: energy, direction, space and time, which are required to successfully conduct the final assignment of the course 2. To understand the components of basic design such as dots, lines, faces and so on through a step-by-step journey of production 3. To be able to use visual perception through various approaches and analyses for the objects					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작자의길 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">How to be a creator 1</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">비평적용</td><td colspan="4">비평내용이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화 콘텐츠 창작에 필요한 기초적 소양을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
예비 만화 창작자로서 다양한 수업에 적응하기 위한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예비 창작자인 학생들이 다양한 강의를 통해 만화를 이해하고 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 수업에 적응할 수 있다.
2. 만화와 관련된 다양한 산업 분야에 대한 정보를 습득하고 구체적인 학업 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">예비 창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각 과목별 요목을 확인하고 적극적으로 수업에 적응하기 위한 내용들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 만화 관련 산업에 대한 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">예비 창작자로서 자신의 진로를 결정하고 학업 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 콘텐츠 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
토론과 프레젠테이션에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력
학업 계획서 작성 기법
프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도
긍정적이고 자신감 있는 자세
목표지향적인 사고
창의적 사고와 종합적 분석 능력
수학에 필요한 적극적인 태도
창의적 사고와 통찰력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	학업계획서 평가	학업계획서 1부	과제물평가
2차 평가	40	16주	포트폴리오 준비과정 평가	포트폴리오 1부	포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비평적용	비평내용이해하기	예비 창작자로서 자신의 진로를 결정하고 학업 계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	비평적용	비평내용이해하기	예비 창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 이를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	창작자의길 I	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	How to be a creator 1	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is designed to provide students with chances to acquire and share basic information and experiences required for those who want to foster the basic competency of comics creation. Especially, various kinds of basic information which is essential for freshmen as future comics creators will be offered and shared.					
Learning goal	1. To acquire basic competency and information essential for freshmen as future comics creators 2. To get various kinds of information on the comics industry and to be able to write up a specific study plan					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">관찰과표현</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Observation and Expression</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="5">0803020716_16v2.1
스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="5">0803020717_16v2.1
공간디자인하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화 연출과 작화에 대한 학습을 통해 만화콘텐츠를 창작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 재료를 사용하여 직접 보고 그리면서 관찰력과 직관적인 표현력을 기르는 수업이다.
주변의 인물, 사물, 동식물 등을 객관적으로 묘사할 수 있는 표현력을 기르고 창작에의 활용을 시도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 고정관념을 벗어나 객관적 관찰력을 통해 대상의 윤곽선을 파악하고 그릴 수 있다.
2. 대상의 질감, 부피감, 색감, 형태감과 빛의 변화를 응용하여 드로잉 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">여러 가지 관찰의 방법을 통해 인공물의 윤곽선을 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">여러 가지 관찰의 방법을 통해 자연물의 윤곽선을 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">색이 있는 다양한 대상의 고유 명도를 파악하고 모노톤으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">색감과 명암을 통해 빛의 변화와 느낌을 표현하고 창작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 도구에 대한 지식
원근법에 대한 지식
작품의 설정에 대한 전반적인 지식
사용 도구에 대한 지식
컷 구성요소의 형태와 구조에 관한 지식
명암에 대한 지식
작품 완성도에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">크로키, 데생 능력
연출된 이미지의 표현 능력
도구를 사용하는 기술
다양한 형태와 질감 표현 기법
작업을 마무리하는 능력</td></tr>
</table>

		효과적인 스케치, 데생 능력 심미안적인 디자인 능력 크로키, 데생 능력 수작업 도구 및 디지털 도구를 사용하는 기술 조형적인 구도 표현 능력 조형적인 구도 묘사 능력 화면구성 능력
	태도(attitude)	구도 및 인체를 정확하게 표현하려는 자세 필요한 자료를 수집, 응용하는 자세 작업물을 객관적으로 평가하려는 자세 기술 외적 요소를 고려하는 창의적인 자세 그림체의 일관성을 유지하려는 의지 디자인한 설정요소를 정확하게 표현하는 자세 작품을 객관적으로 평가하려는 자세 작업 도구를 능숙하게 다루기 위한 노력 작품을 세밀하게 관찰, 검토하고 수정하는 자세 작업 일정을 관리하는 자세 미학적 데생능력을 기르기 위해 지속적으로 노력하는 자세 구도 및 원근법을 기준으로 정확하게 표현하려는 자세 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 사물에 대해 관찰하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●			●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업을 통해 제작된 50페이지 이상 분량의 드로잉북, 완성된 드로잉 작품 3점

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	관찰 기반의 대상 표현 역량과 질감,양감,색감,형태와 빛의 변화를 응용한 드로잉 역량 평가	드로잉 결과물 10점 이상	과제물평가

	2차 평가	40	15주	주어진 조건에 따라 관찰을 통해 대상 표현역량 평가 및 `보고 그리며 알게 되는 것`의 이해도 평가	개인별 기획에 의해 제작된 비쥬얼저널 1부	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v201 스케치하기	여러 가지 관찰의 방법을 통해 인공물의 윤곽선을 그릴 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	색감과 명암을 통해 빛의 변화와 느낌을 표현하고 창작에 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	관찰과표현	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Observation and Expression	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. This class consists of investigation and searching (40%), and completion and results (60%). 2. It is a class to develop observation and intuitive expression upon direct watching and drawing using a variety of materials. 3. It is to develop the expression capability to describe the persons, things, animals and plants nearby, and to try it into the creation.					
Learning goal	1. To be able to understand and draw the line of the things by objective observation relieving from stereotype concept. 2. To be able to draw the things upon applying the changes of texture, volume, colors, forms, and light in the subject.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>퍼스펙티브</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Perspectives for Comics</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020704_16v2
만화세계관설정</td><td colspan="4">0803020704_16v2.1
공간배경설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020704_16v2.3
소품설정하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화제작에 필요한 공간드로잉의 기초원리인 원근법을 배우고자하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화작품의 완성도를 높이기 위한 총체적 기초작업으로서의 퍼스펙티브는 배경 및 소품을 그릴시 소실과 시점에 맞게 그릴 수 있는 능력을 습득하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 소실과 시점에 대한 이론과 실습을 하고 아이레벨, 부감, 앙각 등을 이해하고 실습할 수 있다.
2. 퍼스펙티브를 활용하여 소품, 실내외 배경을 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">소실과 시점에 대한 전반적인 이론을 학습하고 미술에 활용된 원근법과 퍼스펙티브의 사례를 살펴보고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">눈높이(Eye Level)를 이해하고 소실점투시와 부감(High Angle)과 앙각(Low Angle)을 이해하고 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">퍼스펙티브를 활용하여 소품을 정확하게 그릴 수 있다. (책상, 의자, 자동차, 기계물 등)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">아이레벨의 변화에 따른 인공물을 그려낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">눈높이, 평행선, 소실점등 투시원근법의 이해
화각에 대한 이해와 기본적 카메라렌즈에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">눈높이, 평행선, 소실점등의 투시원근법을 활용한 공간드로잉 기능
화각에 따른 공간 드로잉능력
카메라렌즈 활용기술
인물과 공간을 투시법에 일치시키는 기술
정보 수집·분석 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">꼼꼼함, 자긍심
평소 주변의 건물에 관심을 갖고 사생하는 태도</td></tr>
</table>

		같은 공간을 여러 각도로 계속 그릴 수 있는 실험성과 끈기 평소에 자기 작업을 객관적으로 바라보는 비평가적 태도 작업 후 날짜 서명 및 후기를 적어놓는 습관을 가지려는 태도 공간속에 넣는 캐릭터가 설득력을 가지는지 늘 점검하는 태도 일상에서 소재를 발굴하려는 태도 기성작품들에 대한 수용적 혹은 비판적 자세 풍부한 상상력과 통찰력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●				●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	8절, 30장 분량의 소실점, 시점, 투시원근법이 적용된 소품, 실내외 배경실습 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	소설점, 시점, 투시원근법에 대한 이해도 평가	실내외 배경실습 결과물 8절 15장	실기평가
	2차 평가	30	15주	최종과제를 통해 과제의 응용력 및 완성역량 평가	눈높이, 소실점투사, 부감과 양각이 적용된 드로잉 원고 15장	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과

	1차 평가	0803020704_16v2 만화 세계관 설정	0803020704_16v203 소품설정하기	퍼스펙티브를 활용하여 소품을 정확하게 그릴 수 있다. (책상, 의자, 자동차, 기계물 등)	15		●
				아이레벨의 변화에 따른 인공물을 그려낼 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	0803020704_16v2 만화 세계관 설정	0803020704_16v201 공간배경설정하기	소실과 시점에 대한 전반적인 이론을 학습하고 미술에 활용된 원근법과 퍼스펙티브의 사례를 살펴보고 이해할 수 있다.	15		●
				눈높이(Eye Level)를 이해하고 소실점투시와 부감(High Angle)과 앙각(Low Angle)을 이해하고 실습할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 드로잉테이블					
	SW						

Class name	Korean	퍼스펙티브	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Perspectives in Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course deals with perspectives in relation to comics work. Perspectives are the comprehensive basis to increase the perfection of comics work. Students are to learn and practice to use perspectives and vanishing point when drawing backgrounds and props.					
Learning goal	To understand what perspectives and vanishing point are; to be able to draw not only props but also indoor/ outdoor backgrounds taking advantage of perspectives.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르연구</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Research on Genre</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.4
만화기획안제작하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠를 기반으로 창작자로 활동하기를 원하며 이를 위해 만화의 여러 장르를 이해하려는 학생
장르만화 작가, 스토리텔러, 기획자를 지망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이야기 만화 창작을 심화시키는 과목. 잡지, 단행본, 웹 등에 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설을 감상하고 이를 통해 장르를 이해할 수 있도록 한다. 각 매체의 성격에 맞는 장르만화를 창작하기 위해 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티, 시안을 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중문화 서사 콘텐츠와 만화콘텐츠의 장르가 지닌 특징을 이해할 수 있다.
2. 장르의 특성을 이해하고, 그에 맞는 장르만화를 개발하며 매체의 성격에 맞게 장르만화를 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대해 이해할 수 있다.
만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.
장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">액션, 판타지 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 액션, 판타지 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.
장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">로맨스, 스포츠 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 로맨스, 스포츠 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.
장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">코메디, 음식 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 코메디, 음식 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.
장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">미스테리 호러, 좀비 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 미스테리 호러, 좀비 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

		장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
	2-5	SF, 드라마 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 SF, 드라마 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 국내외 만화콘텐츠에 대한 전반적인 지식 만화스토리텔링에 대한 전반적인 이해 대상, 매체, 트렌드에 대한 지식 사회적 배경(컨텍스트)에 대한 지식 독자대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식
	기능(skill)	창의적인 발상기법 다각적인 연상능력 정보검색, 활용능력 아이디어기록, 정리능력 독자 성향 분석 능력 스토리텔링 창작기술 정보 분석, 판단능력
	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인의 이야기를 경청하려는 태도 사물에 대한 관찰과 표현능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 5분 분량 이상의 배정된 주제에 대한 발표 및 프레젠테이션 2. 장르별 특징 및 특성을 활용한 장르만화 A4 2페이지 분량의 콘티 5편 이상 3. 창작 장르만화 기획서 1편

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>장르의 관습과 특정 서사 구조에 대한 이해도 평가</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>장르의 관습과 특정 서사 구조를 이해도 및 실제 작업에 응용한 콘티 제작 역량 평가</td><td>장르별 특징 및 특성을 활용한 장르만화 A4 2페이지 분량의 콘티 5편 이상</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>16주</td><td>장르 영화 분석 역량 및 장르만화 기획역량 평가</td><td>창작 장르만화 기획서 1편</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법
과정</td><td>평가방법
결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>0803020701_16v2
만화작품기획</td><td>0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td>대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대해 이해할 수 있다.
만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>0803020701_16v2
만화작품기획</td><td>0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td>장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.
장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>0803020701_16v2
만화작품기획</td><td>0803020701_16v2.4
만화기획안제작하기</td><td>장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.
장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="4">일반강의실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="4">강의용 PC, 빔프로젝트</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	장르연구	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Research on Genre	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Starting with a training to get creative ideas from genre comics, this course provides an opportunity to change one's way of thinking which works as a good source of innovative ideas. Theories and practice to construct a story based on genre conventions are continued.					
Learning goal	To be able to understand genre conventions and develop comics contents of each genre					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">클래식음악과서양문화사</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Classical music & history of western civilization</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.3
취재하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">콘텐츠 창작과 관련하여 인문학적 지식에 관심이 있는 1,2,3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">클래식 음악을 작곡가 중심으로 감상하고 교수는 작곡가의 생애와 역할에 대한 취재 자료와 재구성된 만화를 설명한다. 수강생들은 이를 노트 필기로 요약 정리하면서 내용을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 제시된 만화를 감상, 분석하여 이에 활용된 자료들을 도출하고 만화구성 과정을 재구성할 수 있다.
2. 수업을 통하여 17세기 이후의 예술, 문화, 역사, 주요 사건과 인물들의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">클래식음악가의 일생이 어떤 기법과 연출로 만화로 압축, 구성되었는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">기획한 내용에 대하여 작품 제작에 도움이 되는 자료(온, 오프라인)를 수집, 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">음악사를 중심으로 17세기 이후 유럽의 역사와 문화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문학적 교양에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">정보검색, 활용 능력
정보조사, 분석, 판단능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 종합적 분석 능력
정확하고 올바른 고증에 임하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●			●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	그림과 글로 정리된 20페이지 분량 이상의 강의 수강 노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	15주	노트필기 내용을 통한 클래식음악사에 대한 이해도 평가	그림과 글로 정리된 20페이지 분량 이상의 강의 수강 노트	포트폴리오
2차 평가	40	15주	강의 내용에 대한 필기 시험을 통한 클래식음악사에 대한 이해도 평가	클래식음악사에 대해 정리 및 의견 기술한 시험지	지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	클래식음악가의 일생이 어떤 기법과 연출로 만화로 압축, 구성되었는지 이해할 수 있다.	20		●
		0803020701_16v204 취재하기	기획한 내용에 대하여 작품 제작에 도움이 되는 자료(온, 오프라인)를 수집, 정리할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	음악사를 중심으로 17세기 이후 유럽의 역사와 문화를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 음향시스템
	SW	

Class name	Korean	클래식음악과서양문화사	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Classical music & history of western civilization	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class is consist of listening musics and lectures about life of concerned composers and the history.					
Learning goal	Upon completion of this course, students should be able to easily recognize the pieces from each composer studied. They will also have learned several different styles of music, vocabulary, history as well as have gained an appreciation for music in general.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디지털원고창작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Digital techniques for comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="4">0803020708_16v2.1
디지털저작툴사용하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">디지털저작툴을 활용해 만화콘텐츠를 제작하는 역량을 습득하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털저작툴을 활용해 만화콘텐츠 원고를 제작하는 방법에 대한 이론 강의와 실습으로 구성된 수업으로 만화콘텐츠 결과물 샘플 원고 완성을 반복한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디지털저작툴을 활용해 만화콘텐츠 원고를 제작하는 방법을 이해하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화콘텐츠 원고 제작에 활용되는 디지털저작툴을 이해하고 활용방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">클립스튜디오, 스케치업, 포토샵을 활용해 다양한 만화콘텐츠 결과물 샘플 원고를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
입출력 장치에 대한 지식
온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식
디지털 저작물 포맷에 대한 지식
만화와 멀티미디어와의 상관관계에 대한 지식
디지털 저작툴 활용에 대한 지식
다른 콘텐츠 장르의 효과에 대한 지식
만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식
디지털 만화 서비스플랫폼별 제작기준에 대한 지식
디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식
국내외 저작권법에 대한 지식
웹 기반 만화 콘텐츠에 대한 전반적인 지식
웹 기반 만화 콘텐츠의 트렌드에 대한 지식
서비스 플랫폼 별 제작 기준에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 저작툴 활용 기술
디지털 저작툴 응용 기술
디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술
만화의 멀티미디어적 표현 능력
디지털 저작툴 활용 능력
컴퓨터 OS 활용 능력
디지털 만화 환경 분석 능력
만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력
디지털 만화 제작을 위한 저작권자 및 유통업자와의 의사소통 능력
디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력
디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술
디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술
웹 기반 만화 환경 분석 능력
웹 기반 만화 제작을 위한 저작권자 및 유통업자 와의 의사소통 능력
웹 기반 만화 제작을 위한 저작 툴 활용 기술
웹 기반 만화 제작을 위한 서비스 플렛폼 별 프로그램 활용기술</td></tr>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td>만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지
디지털 기술 환경 변화에 대한 수용
디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심
디지털 저작툴 변화에 대한 탐구와 변별 능력
만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지
디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심
새로운 효과 창출을 위한 실험 정신
디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구
디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도
서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력
디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력
웹 기반 만화 산업의 전반적인 환경에 대한 연구.
웹 기반 만화 서비스 플렛폼의 환경변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도.
웹 기반 만화 서비스 플렛폼의 다양한 정보를 수집하려는 태도.
웹 기반 만화의 저작물 유통 시 저작권 보호 노력.</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	디지털저작툴의 기능을 활용해 수업중 실습시간에 완성한 만화콘텐츠 원고실습 샘플 8개 이상

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>20</td><td>8주</td><td>제시된 분량의 출판형 원고를 통한 출판원고 제작 역량 평가</td><td>출판형 원고 1점</td><td colspan="3">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>제시된 분량의 웹툰 원고를 통한 웹툰원고 제작 역량 평가</td><td>웹툰 원고 1점</td><td colspan="3">과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>주차별 원고 샘플 과제를 통한 원고 제작 역량 평가</td><td>만화콘텐츠 원고샘플 6점 이상</td><td colspan="3">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>0803020708_16v2 만화 디지털 활용</td><td>0803020708_16v201 디지털저작툴사용하기</td><td>만화콘텐츠 원고 제작에 활용되는 디지털저작툴을 이해하고 활용방법을 설명할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>0803020708_16v2 만화 디지털 활용</td><td>0803020708_16v201 디지털저작툴사용하기</td><td>클립스튜디오, 스케치업, 포토샵을 활용해 다양한 만화콘텐츠 결과물 샘플 원고를 완성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>0803020708_16v2 만화 디지털 활용</td><td>0803020708_16v201 디지털저작툴사용하기</td><td>만화콘텐츠 원고 제작에 활용되는 디지털저작툴을 이해하고 활용방법을 설명할 수 있다.
클립스튜디오,스케치업,포토샵을 활용해다양한만화콘텐츠결과물샘플원고를완성할수있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">강의용 PC, 액정태블릿(신티크), 빔프로젝트</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	디지털원고창작	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Digital techniques for comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Theory and practice about how to make comics contents manuscript using digital authoring tool.					
Learning goal	You can understand and performance how to make comics content manuscripts using digital authoring tools.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>문화예술교육개론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to arts education</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문화예술교육</td><td colspan="4">문화예술교육이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">문화예술교육사 2급 교육을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한, 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술교육사로서의 정체성과 책무성을 인식할 수 있는 기초를 마련한다. 이를 통해 자신의 문화예술교육 철학을 형성하고 문화예술교육사로서의 전문성과 진로를 지속적으로 개발해 갈 수 있는 기초역량을 개발하는 데에 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 문화예술교육에 대한 전반적인 이해를 토대로 필요한 기초지식과 소양을 획득하여 문화예술교육사의 직무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">문화예술교육의 기초 이론들을 학습하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">문화예술교육의 정책적 배경과 흐름을 학습하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">문화예술교육에 필요한 기초지식, 교수법 등 단위 기능을 습득하고 시행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">문화예술교육사의 역할을 이해하고 전문가로 성장하기 위해 필요한 지식과 태도, 목표를 설정하고 이를 스스로 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
문화예술교육에 대한 폭넓은 이해
문화예술창작에 대한 종합적인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">학생, 동료들과 의사소통 하려는 노력과 기술
문서 작성 프로그램 활용 능력
기획서 작성 기법
프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">학생 및 타인의 이야기를 경청하려는 태도
창의적인 교육을 하려는 태도</td></tr>
</table>

		학생에 대한 관찰과 이해하려는 태도 긍정적이고 자신감 있는 태도 설득력 있는 기획안을 작성하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●				●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중간과제: 문화예술교육의 철학적, 이론적, 정책적 이슈에 관한 조사 보고서 기말과제:「나는 왜 문화예술교육을 하는가」 자신의 문화예술교육 철학에 관한 report

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	문화예술교육의 정책적 배경과 흐름에 대한 이해도 및 문화예술교육 사례 조사 역량 평가	중간과제: 문화예술교육의 철학적, 이론적, 정책적 이슈에 관한 조사 보고서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	문화예술교육사의 역할, 필요한 지식과 태도에 대한 이해도 및 에세이 완성도 평가	기말과제:「나는 왜 문화예술교육을 하는가」 자신의 문화예술교육 철학에 관한 report	과제물평가
	3차 평가	10	15주	문화예술교육에 필요한 기초지식, 교수법 등 단위 기능 습득역량 평가		수행관찰평가
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문화예술교육	문화예술교육이해하기	문화예술교육의 기초 이론들을 학습하고 이해할 수 있다. 문화예술교육의 정책적 배경과 흐름을 학습하고 이해할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문화예술교육	문화예술교육이해하기	문화예술교육사의 역할을 이해하고 전문가로 성장하기 위해 필요한 지식과 태도, 목표를 설정하고 이를 스스로 수행할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	문화예술교육	문화예술교육이해하기	문화예술교육에 필요한 기초지식, 교수법 등 단위 기능을 습득하고 시행할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				10		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	문화예술교육개론	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to arts education	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Based on the macro level understanding of arts education throughout a course for raising the basic knowledge of culture and arts educator. Through philosophical, political, social and educational backgrounds of arts education grasp the meaning and value of the arts in education, and to understand the concepts and characteristics of arts education program based on it.					
Learning goal	To cultivate the basic knowledge and knowledge required to perform the duties of culture and arts educator, based on an overall understanding of the culture and arts education aims.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화애니메이션교육론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Cartoon & Animation Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문화예술교육</td><td colspan="3">만화애니메이션교육론이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문화예술교육사 2급 교육을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 만화·애니메이션 분야의 문화예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 이를 위하여 만화·애니메이션의 의미, 만화·애니메이션교육의 철학적, 심리학적 기초와 만화·애니메이션 교육과정의 흐름, 그리고 만화·애니메이션교육 제 이론들과 같은 만화·애니메이션 교육학 전반의 기본 이론학습과 함께 문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 비전을 형성하는데 중점을 둔다. 이를 통해 문화 패러다임의 변화 속에서 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 만화·애니메이션 교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 만화·애니메이션 분야의 문화예술전문인인 동시에 문화예술교육 전문인으로서 문화예술교육사의 정체성을 확립하기 위한 이론과 실제 사례들을 소개하여 문화예술교육사로서 구체적인 만화·애니메이션교육에 필요한 교육역량을 기르는데 중점을 둔다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 만화·애니메이션분야 2급 문화예술교육사로서 갖추어야 할 소양, 지식, 기술을 학습하고 습득하여 수행할 교육의 목적과 철학을 학습하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화 애니메이션의 이론적 기초지식을 학습하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">만화 애니메이션 교육에 필요한 철학적, 심리학적 기초를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">만화 애니메이션분야 2급 문화예술교육사 직무 수행을 위한 교수역량을 위한 기능을 습득하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">만화 애니메이션교육 현장의 이해와 비전을 이해하고 요구와 기대에 따른 학습목표를 설정하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
문화예술교육에 대한 폭넓은 이해
문화예술창작에 대한 종합적인 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	학생, 동료들과 의사 소통 하려는 노력과 기술 문서 작성 프로그램 활용 능력 기획서 작성 기법 프레젠테이션 기법
	태도(attitude)	학생 및 타인의 이야기를 경청하려는 태도 창의적인 교육을 하려는 태도 학생에 대한 관찰과 이해하려는 태도 긍정적이고 자신감 있는 태도 설득력 있는 기획안을 작성하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●				●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중간과제: 현장에서 활동 중인 만화·애니메이션 분야 문화예술교육사 인터뷰 (문화예술교육 안에서의 만화·애니메이션교육의 목적과 역할) 기말과제: 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육의 비전과 과제에 대한 report

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	만화 애니메이션의 이론적 기초지식을 이해도 평가	현장에서 활동 중인 만화·애니메이션 분야 문화예술교육사 인터뷰	과제물평가
	2차 평가	40	15주	만화 애니메이션교육 현장 및 비전에 대한 이해와 설정한 학습목표 평가	문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육의 비전과 과제에 대한 report	과제물평가

	3차 평가	10	15주	만화 애니메이션교육 현장의 이해와 비전을 이해하고 요구와 기대에 따른 학습목표를 설정하고 수행할 수 있다		수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문화예술교육	만화애니메이션교육론이해하기	만화 애니메이션의 이론적 기초지식을 학습하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문화예술교육	만화애니메이션교육론이해하기	만화 애니메이션 교육에 필요한 철학적, 심리학적 기초를 이해하고 설명할 수 있다. 만화 애니메이션교육 현장의 이해와 비전을 이해하고 요구와 기대에 따른 학습목표를 설정하고 수행할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	문화예술교육	만화애니메이션교육론이해하기	만화 애니메이션교육 현장의 이해와 비전을 이해하고 요구와 기대에 따른 학습목표를 설정하고 수행할 수 있다.	10		●
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	만화애니메이션교육론	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Cartoon & Animation Education	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course deals with the concept, purpose, necessity and current trends of cartoon & animation education, and provides discussions on the relation between cartoon education and animation education.					
Learning goal	To understand the concept, goals and necessity of cartoon & animation education, and to be able to provide an appropriate education that meets the needs of the times.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>만화연출과창작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Directing of comics</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020714_16v2
만화장면연출</td><td colspan="4">0803020714_16v2.1
캐릭터배치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020714_16v2.3
배경구도설정하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020715_16v2
만화콘티작업</td><td colspan="4">0803020715_16v2.1
칸나누기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020715_16v2.2
말풍선지정하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">1학년 학생 전체</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스토리 편집과 페이지 구성, 장면과 컷(칸) 연출을 이론과 실습으로 학습하고 8페이지 분량의 출판만화 콘티와 웹툰 콘티를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출을 이해하고 스토리를 구조화해서 8페이지 분량의 출판만화 콘티를 완성할 수 있다.
2. 동일한 스토리로 웹툰의 특성을 반영한 웹툰 콘티를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">이야기를 구상하고 썸네일을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스토리 콘티와 작화 콘티를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">인물 설정, 배경 설정에 따라 자료를 수집하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">칸의 배치, 인물의 감정, 인물의 동선, 물리적 배경, 심리적 배경 등을 의도한 대로 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화연출에 대한 전반적인 지식
균형 있는 화면을 연출하는 구성에 대한 지식
효과적이고 안정적인 구도에 대한 지식
효과적인 화면 완성을 위한 이미지에 대한 지식
배경설정에 대한 전반적인 지식
캐릭터의 감정에 대한 지식
말풍선의 종류에 대한 지식
대사의 흐름에 따른 말풍선의 위치에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	창의적인 컷 연출 기법 조형적인 구도 표현 능력 전체적으로 균형 잡힌 칸을 구성하는 기법 글과 그림이 조화를 이루는 화면 구성 기법 중요한 장면과 조화를 이루는 연출 능력 그림의 분위기를 살리는 배치 능력
	태도(attitude)	글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도 스토리의 흐름을 파악하려는 태도 칸 구성의 효과를 파악하려는 감각적인 접근 태도 전체적인 화면 구성을 보기 좋게 하려는 태도 칸 분할에 따른 분위기 변화를 파악하려는 자세 만화의 연출 방법을 적극적으로 습득하려는 태도 대사의 감정을 말풍선을 통해서 시각적으로 표현하려는 태도 말풍선의 형태, 크기, 위치를 파악하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	8페이지 분량의 출판만화 콘티와 같은 분량의 스토리의 웹툰 콘티

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	스토리 콘티 작성에 필요한 기능과 제작 역량 평가	8페이지 분량의 스토리 콘티	과제물평가
	2차 평가	40	15주	원고 작업을 위한 8페이지 작화 콘티 작성 역량 평가	8페이지 분량의 작화 콘티	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020715_16v2 만화 콘티작업	0803020715_16v201 칸나누기	이야기를 구상하고 썸네일을 작성할 수 있다.	20		●
			0803020715_16v202 말풍선지정하기	스토리 콘티와 작화 콘티를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020714_16v2 만화 장면 연출	0803020714_16v201 캐릭터배치하기	인물 설정, 배경 설정에 따라 자료를 수집하고 활용할 수 있다.	20		●
			0803020714_16v203 배경구도 설정하기	칸의 배치, 인물의 감정, 인물의 동선, 물리적 배경, 심리적 배경 등을 의도한 대로 연출할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	만화연출과창작	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Directing of comics	Class Hour	3	Type	전공필수
Class summary	In this course, students study and practice the different ways of directing traditional page-based comics. They are also expected to complete the visual narratives and the sequential images that suit the proposed situations.					
Learning goal	To be able to figure out and complete a story board for traditional page-based comics, based on which, able to create a 8-page comics including pages, scenes, characters, and directing environments					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>창작자의길 Ⅱ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">How to be a creator 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비평적용</td><td colspan="4">비평적용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화 콘텐츠 창작에 필요한 기초적 소양을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">창작자의길 I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
예비 만화 창작자로서 다양한 수업에 적응하기 위한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 만화를 이해하고 창작에 필요한 기술을 배양하는데 필요한 지식과 정보를 습득한다.
2. 만화창작과 관련된 다양한 정보를 습득하고 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화 창작에 필요한 정보를 습득하고 이해하며 개인 창작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 만화 관련 산업에 대한 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">개인별 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각 과목별 요목에 따라 수업에 적응하고 정체성 있는 산출물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 콘텐츠 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
대상, 매체 및 기술에 대한 이해
만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식
토론과 프레젠테이션에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력
프레젠테이션 기법
매체 및 제작기술 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
수학에 필요한 적극적인 태도
창의적 사고와 통찰력
분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도</td></tr>
</table>

		타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 긍정적이고 자신감 있는 자세 목표지향적인 사고

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	50	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	8주	면담여부 확인 및 학업계획서 평가	학업계획서 1부	과제물평가
	2차 평가	25	16주	면담여부 확인 및 포트폴리오 평가	포트폴리오 1부	포트폴리오
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비평적용	비평적용하기	만화 창작에 필요한 정보를 습득하고 이해하며 개인 창작에 활용할 수 있다.	25		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	비평적용	비평적용하기	만화 창작에 필요한 정보를 습득하고 이해하며 개인 창작에 활용할 수 있다.	25		●

				다양한만화관련산업에대한정보를 습득한다. 개인별학업계획서에따라능동적으로수업에임할수있다.			
	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	창작자의길 Ⅱ	Credits	1	Semester /Term	1-2
	English	How to be a creator 2	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is designed to provide students with chances to acquire and share basic information and experiences required for those who want to foster the basic competency of comics creation. Especially, various kinds of basic information which is essential for freshmen as future comics creators will be offered and shared.					
Learning goal	1. To acquire basic competency and information essential for freshmen as future comics creators 2. To get various kinds of information on the comics industry and to be able to write up a specific study plan					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">웹툰창작 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Webtoon Creation 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="4">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="4">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹툰을 창작하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 웹툰 원고를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 웹툰 제작 전반에 걸친 기술을 이해하고 작품을 기획할 수 있다.
2. 기획된 작품의 프롤로그와 1화 분량의 원고를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">웹툰 제작과 저작툴의 사용을 점검하고 아이디어를 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">웹툰을 기획하고 프롤로그와 1화 분량의 콘티를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">스케치와 펜텃치, 배경, 효과작업을 효과적으로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">도출된 결과물을 채색하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">구도 묘사를 위한 3D 공간 지식
작품의 설정에 대한 전반적인 지식
여러 가지 화풍에 대한 지식
작품의 배경 설정에 대한 전반적인 지식
공간에 대한 입체적 인식
매체에 적합한 채색기법의 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">심리상태의 시각적 표현 기법
표현 도구를 다루는 능력
색채와 감정에 대한 이미지 표현 능력
수작업 채색도구 활용 능력
디지털 채색도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">구도 및 인체를 정확하게 표현하려는 자세
콘티의 연출을 개선하려는 자세
필요한 자료를 수집, 응용하는 자세
작업물을 객관적으로 평가하려는 자세
색채를 작품에 활용하는 적극적인 태도
채색에 대한 창의적 사고와 종합적 분석</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●		●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프롤로그와 1화 분량(60컷 내외)의 완성 웹툰

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	작품 기획 역량 및 콘티 제작 역량 평가	작품기획서 캐릭터시트 시놉시스 1화 분량 콘티	과제물평가
2차 평가	40	16주	제작한 원고의 완성도 및 제작 역량 평가	전체적인 완성원고 1회분	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	웹툰 제작과 저작툴의 사용을 점검하고 아이디어를 정리할 수 있다.	20		●
	0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	웹툰을 기획하고 프롤로그와 1화 분량의 콘티를 제작, 점검할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	스케치와 펜텃치, 배경, 효과작업을 효과적으로 제작할 수 있다.	20		●
		0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	연재 웹툰 연재 1회 분량 이상의 결과물을 채색하여 완성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	, 액정태블릿(신티크), 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	웹툰창작 I	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Webtoon Creation 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course deals with the basic skills for creating webtoons, based on which, students practice planning and creating webtoons.					
Learning goal	1. To understand the basic skills for creating webtoons and to be able to make a plan for a webtoon; 2. To be able to complete the prologue and the first episode of a webtoon					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화스토리텔링 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Comics Storytelling 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020702_16v2.3
스토리콘티작성하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화제작을 위한 스토리텔링기술을 습득하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">단편만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 단편만화 시나리오/콘티를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 단편만화를 제작하기 위한 스토리텔링 이론을 습득할 수 있다.
2. 단편만화 제작을 위한 만화 콘티를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화의 매체적 특성과 그에 따른 스토리텔링 방법의 차이점을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">단편만화의 구조와 서사작법을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">정해진 단편 이야기를 구조화하고 각 단계별 스토리를 명확히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">개인별 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각 과목별 요목에 따라 수업에 적응하고 정체성 있는 산출물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">제작된 시나리오와 콘티를 보완해 최종 스토리를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식
이미지 표현방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적인 발상기법
다각적인 연상능력
정보검색, 활용능력</td></tr>
</table>

		아이디어기록, 정리능력 독자 성향 분석 능력 의사소통 기술 스토리텔링 창작기술 정보 분석, 판단능력 효율적인 취재기법 취재대상과의 의사소통 기술 자료 정리 및 분석 기법 취재도구 활용기술 정보조사, 분석, 판단능력 기획서작성기법
	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인(취재대상)의 이야기를 경청하려는 태도 다양한 상황에 대처하는 유연한 자세 설득을 위한 적극적인 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 사물에 대한 관찰과 표현능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●		●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	단편만화 20페이지 상당의 콘티 혹은 장편만화 1화 분량의 콘티

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	35	8주	과제물(단편만화 기획서)의 수업에서 학습한 이론과 작법 이해도 및 완성도 평가	단편만화 기획서 1건	과제물평가

	2차 평가	35	16주	과제물(단편만화 콘티)의 완성도 평가(이야기의 완결 여부와 구조적 완성도)	단편만화 콘티 1건	과제물평가
	3차 평가	10	16주	토론, 소과제, 수업태도 평가	과제글 5건 이상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v102 시나리오 집필하기	만화의 매체적 특성과 그에 따른 스토리텔링 방법의 차이점을 이해할 수 있다. 단편만화의구조와서사작법을습득할수있다. 정해진단편이야기를구조화하고각 단계별스토리를명확히설명할수있다.	35		●
직무역량평가1차 합계				35		
2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v102 시나리오 집필하기	단편만화의 구조와 서사작법을 습득한다 정해진단편이야기를구조화하고각 단계별스토리를명확히설명할수있다. 단편만화스토리를시나리오로구체화할수있다. 단편만화스토리를8-24내외의만화콘티로제작할수있다.	35		●
직무역량평가2차 합계				35		
3차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	개인별 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.	10		●
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	강의용PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	만화스토리텔링 I	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Comics Storytelling 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course provides an opportunity to understand the storytelling techniques and practice them into creating short stories. Students create scripts and story boards for short-comics.					
Learning goal	To acquire the theory of storytelling and to be able to make story boards for short-comics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>만화애니메이션
교수학습방법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Cartoon & Animation
Teaching Methods</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문화예술교육</td><td colspan="4">만화애니메이션교수학습방법실행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문화예술교육사 2급 교육을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육을 실행할 때 효과적인 ‘학습’이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 ‘교수’와 ‘학습’이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 만화·애니메이션수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다. 이 교과목은 만화·애니메이션분야 문화예술교육사로서보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는 데 목적을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 이론적 기초이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 만화·애니메이션분야를 문화예술교육 현장에서 실제 학습 대상에 적합하고 효과적인 방법으로 지도할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학습의 의미와 중요성, 효과적인 학습과정을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">수업에서 목표로 한 학습이 이루어질 수 있도록 돕는, 다양하게 소개된 교수학습 방법과 전략을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">다양한 수업목표를 위한 효과적인 만화·애니메이션 교수학습모형과 교수전략들을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">문화예술교육을 위한 창의적인 만화·애니메이션 교수학습 과정안을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
문화예술교육에 대한 폭넓은 이해
문화예술창작에 대한 종합적인 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	학생, 동료들과 의사소통 하려는 노력과 기술 문서 작성 프로그램 활용 능력 기획서 작성 기법 프레젠테이션 기법
	태도(attitude)	학생 및 타인의 이야기를 경청하려는 태도 창의적인 교육을 하려는 태도 학생에 대한 관찰과 이해하려는 태도 긍정적이고 자신감 있는 태도 설득력 있는 기획안을 작성하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	미적체험, 표현, 감상을 위한 5페이지 분량의 창의적 동기유발 전략, 사례조사 개인별 리포트 1편 조별학습을 통해 개발된 교수학습모형을 활용한 만화·애니메이션 교수학습 과정안 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	교수학습방법에 필요한 상황 조사 및 주제에 맞는 발표 역량 평가(조별 발표 및 과제)	미적체험, 표현, 감상을 위한 5페이지 분량의 창의적 동기유발 전략, 사례조사 개인별 리포트 1편	지필평가
	2차 평가	40	15주	교수학습모형을 활용한 교수학습과정 레포트 평가(조별 발표 및 레포트)	조별학습을 통해 개발된 교수학습모형을 활용한 만화·애니메이션 교	지필평가

					수학습 과정안 1편	
합계	100					

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150203 만화애니메이션교수학습방법 실행하기	학습의 의미와 중요성, 그리고 학습이 효과적으로 이루어지는 과정을 이해한다. 수업에서목표로한학습이이루어질수있도록돕는다양한교수학습방법과전략을이해한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150203 만화애니메이션교수학습방법 실행하기	다양한 수업목표를 위한 효과적인 만화·애니메이션 교수학습모형과 교수전략들을 탐색한다. 문화예술교육을위한창의적인만화·애니메이션교수학습과정안을설계한다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	만화애니메이션교수학습방법	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Cartoon & Animation Teaching Methods	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course deals with basic creative thinking theories, creative teaching methods, creative activity strategies, and various cases of creative teaching methods that have been applied to cartoon and animation education. Students also practice reorganizing the existing education models and methods to find new teaching methods.					
Learning goal	To understand the existing theories, strategies and methods of creative teaching that can be applied to cartoon and animation education, and to be able to develop and apply new creative models and methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화애니메이션
교육프로그램개발</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Development of Cartoon &Animation Teaching-learning Programs</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문화예술교육</td><td colspan="3">만화애니메이션교육프로그램개발하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문화예술교육사 2급 교육을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 만화·애니메이션 교수학습모형에 대한 이해 기반으로 만화·애니메이션교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 만화·애니메이션 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 만화·애니메이션 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 만화·애니메이션 분야 문화예술교육프로그램 개발사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제만화·애니메이션교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 만화·애니메이션교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 만화·애니메이션교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 만화·애니메이션 분야문화예술교육사로서 전문적인 만화·애니메이션 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 실행할 때, 교육 대상과 교육 영역에
따른 효과적인 만화·애니메이션교육프로그램을 직접 계획, 개발하는 데 필요한 기초지식과 역량을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 다양하고 효과적인 교육프로그램 개발의 필요성을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">만화·애니메이션 교육프로그램 개발 원리와 방법을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">문화예술교육을 위한 효과적인 만화·애니메이션교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">통합 예술교육프로그램 개발의 필요성을 이해하고 직접 계획, 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
문화예술교육에 대한 폭넓은 이해</td></tr>
</table>

		문화예술창작에 대한 종합적인 이해
	기능(skill)	학생, 동료들과 의사 소통 하려는 노력과 기술 문서 작성 프로그램 활용 능력 기획서 작성 기법 프레젠테이션 기법
	태도(attitude)	학생 및 타인의 이야기를 경청하려는 태도 창의적인 교육을 하려는 태도 학생에 대한 관찰과 이해하려는 태도 긍정적이고 자신감 있는 태도 설득력 있는 기획안을 작성하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	중간과제: 관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션교육프로그램 개발(1차 발표) 기말과제: 관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션교육프로그램 개발(완성본 시연)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	문화예술교육 만화교육프로그램 교구를 개발 및 애니메이션 제작 평가(발표 및 조별과제)	관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션 교육프로그램 개발 시안	과제물평가
	2차 평가	50	15주	연간프로그램계획서를 기획하고, 기획의도를 정리한 레포트 평가(조별과제 및 레포트)	관심대상 및 목적에 맞는 만화 또는 애니메이션 교육프로그램 개발 완성본	과제물평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150204 만화애니메이션교육 프로그램 개발하기	만화·애니메이션 교육프로그램 개발 원리와 방법을 이해한다.	30		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	060811_1502 문화예술교육	060811_150204 만화애니메이션교육 프로그램 개발하기	문화예술교육을 위한 효과적인 만화·애니메이션교육프로그램의 특징을 이해하고 직접 교육프로그램을 개발·적용한다.	25		●
				개발한 프로그램을 주어진 시간안에 모의수업형식으로 진행한다.	25		●
	직무역량평가2차 합계				50		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	만화애니메이션교육프로그램개발	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Development of Cartoon & Animation Teaching-learning Programs	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to help enhance the ability to develop cartoon & animation teaching-learning programs. Topics include the principles and methods of teaching-learning program development, the characteristics of various programs, case studies on excellent cartoon/ animation teaching-learning programs, etc. Besides, students have opportunities to give demonstrative classes with their own lesson plans.					
Learning goal	To understand the principles and methods for developing cartoon & animation teaching-learning programs, and to obtain the ability to apply those programs to the demonstrative classes.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>창작자의길Ⅲ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">How to be a creator 3</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비평적용</td><td colspan="3">비평적용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화 콘텐츠 창작에 필요한 기술과 정보의 체계적 습득을 필요로 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">창작과 실무에 필수적인 관련 정보들을 제공한다. 예비 만화 창작자로서 정체성을 확립하고 이를 위해 필요한 이론과 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작에 필요한 기술을 배양하는데 필요한 지식과 정보를 습득하고 개인별 창작에 활용한다.
2. 예비 만화가로서 만화 실무와 관련된 다양한 정보와 노하우를 익히고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">직, 간접 경험을 통해 정체성 있는 창작 활동을 위한 기본적 소양을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">진로에 따라 필요한 정보와 기술을 습득하고 작품 제작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 노하우 등을 익히고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">만화 관련 산업에 대해 현실감 있고 실질적인 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 콘텐츠 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
대상, 매체 및 기술에 대한 이해
만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식
토론과 프레젠테이션에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
매체 및 제작기술 활용능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력
프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
수학에 필요한 적극적인 태도
창의적 사고와 통찰력
분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도</td></tr>
</table>

		조사결과를 판단하는 객관적인 태도 긍정적이고 자신감 있는 자세 목표지향적인 사고

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	현장진출 계획 평가	학업계획서 1부	과제물평가
	2차 평가	40	15주	현장진출을 위한 기본 역량 평가	포트폴리오 1부	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	비평적용	비평적용하기	진로에 따라 필요한 정보와 기술을 습득하고 작품 제작에 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	비평적용	비평적용하기	창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 노하우 등을 익히고 이를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	창작자의길Ⅲ	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	How to be a creator 3	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course provides essential and hands-on information required for comics creation. It also helps students establish their identity as a future comics creator.					
Learning goal	1. To acquire essential and hands-on information required for comics creation and be able to apply the information to individual creation activities; 2. To establish his/ her identity as a future comics creator.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">독립만화창작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creating various comics</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="5">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="5">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2학년 학생 전체</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화의이해, 만화연출과창작</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 만화의 형식과 내용을 탐구하고 실험적으로 접근하여 다양성에 기반한 만화 혹은 콘텐츠를 창작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 여러 가지 다양한 만화의 형식과 내용을 탐구하고 연구하며 만화나 혹은 그 밖의 콘텐츠를 창작할 수 있다.
2. 16-24페이지 분량의 단편만화 혹은 관련 콘텐츠를 창작할 수 있다.
3. 완결된 작품으로 출판이나 SNS 등 개인 플랫폼을 통해 게재할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 만화의 형식과 내용을 탐구하여 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">16-24페이지의 만화 혹은 여러 가지 콘텐츠 창작에 대한 기획 및 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">완결된 작품으로 여러 가지 형식의 소규모 출판을 하거나 관련 콘텐츠를 SNS 등 개인 플랫폼을 통해 게재 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">시지각 원리와 조형에 대한 전반적인 지식
만화연출에 대한 전반적인 지식
공간이동, 장면 전환 등에 대한 연출의 폭넓은 지식
여러 가지 도구를 활용한 효과에 대한 지식
여러 가지 화풍에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">총체적인 화면을 연출하는 능력
창의적인 연출 기법
조형적인 구도 표현 능력
효과 표현을 위한 아이디어 기록, 정리 능력
캐릭터 표현 능력
도구를 사용하는 기술</td></tr>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스토리의 흐름을 파악하려는 태도
개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도
사물에 대해 관찰하는 태도
이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력</td></tr>
</table>

		글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도 다양한 효과를 위해 만화의 도구를 활용하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●		●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	16-24페이지 분량의 단편만화 혹은 관련 콘텐츠

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기획에 맞는 콘티 및 원고 중간평가	출간계획서, 일정표, 콘티	과제물평가
	2차 평가	40	15주	독립출판, 서점유통, SNS 게재와 홍보 등 독립만화 창작과 활동을 종합평가	단행본, 플랫폼 연재(게재)	포트폴리오
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	다양한 만화의 형식과 내용을 탐구하여 분석할 수 있다.	20		●
	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	16-24페이지의 만화 혹은 여러 가지 콘텐츠 창작에 대한 기획 및 창작할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	16-24 페이지의 만화 혹은 여러 가지 콘텐츠 창작에 대한 기획 및 창작할 수 있다. 완결된작품으로여러가지형식의소규모출판을하거나관련콘텐츠를SNS등개인플랫폼을통해게재할수있다.	20		●
		0803020716_16v2 만화 캐릭터작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	16-24 페이지 원고를 완결 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	독립만화창작	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Creating various comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Explore and experimentally approach the formats and contents of various cartoons to create comics or content based on diversity.					
Learning goal	1. Explore and study the formats and contents of various comics and create cartoons or other content. 2. You can create complete short comics or content. 3. A completed work can be published through personal platforms such as publishing or SNS.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>웹툰창작Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Webtoon Creation 2</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020716_16v2
만화캐릭터작화</td><td colspan="5">0803020716_16v2.3
마무리작업하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020717_16v2
만화배경작화</td><td colspan="5">0803020717_16v2.3
배경스케치하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹툰을 창작하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">웹툰창작Ⅰ</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 장편 웹툰을 기획, 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 웹툰 제작 전반에 걸친 기술을 이해하고 작품을 기획할 수 있다.
2. 기획된 작품의 장편 연재 웹툰을 기획하고 3화 이상의 원고를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">웹툰 제작과 저작툴의 사용을 점검하고 아이디어를 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">웹툰을 기획하고 프롤로그와 1화 분량의 콘티를 제작, 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">스케치와 펜텃치, 배경, 효과작업을 효과적으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">연재 웹툰 연재 3회 분량 이상의 결과물을 채색하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">구도 묘사를 위한 3D 공간 지식
작품의 설정에 대한 전반적인 지식
여러 가지 화풍에 대한 지식
작품의 배경 설정에 대한 전반적인 지식
공간에 대한 입체적 인식
매체에 적합한 채색기법의 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">심리상태의 시각적 표현 기법
표현 도구를 다루는 능력
색채와 감정에 대한 이미지 표현 능력
수작업 채색도구 활용 능력
디지털 채색도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">구도 및 인체를 정확하게 표현하려는 자세
콘티의 연출을 개선하려는 자세
필요한 자료를 수집, 응용하는 자세
작업물을 객관적으로 평가하려는 자세
색채를 작품에 활용하는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

		채색에 대한 창의적 사고와 종합적 분석							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력					자기개발능력			●
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			●
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●		●			●
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습
	자기성찰 학습		문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝
			●						
	프로젝트		팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용		기타
									[ ]
산출물 (결과물)	연재물 1화 이상 분량의 완성 웹툰								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	클립스튜디오와 스케치업을 활용한 웹툰 연출역량 평가	웹툰 1화분 콘티	과제물 평가
	2차 평가	40	16주	웹툰 기획안과 1화분의 웹툰 완성 결과물 평가	웹툰 1화분 완성 웹툰	과제물 평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020716_16v2 만화 캐릭터 작화	0803020716_16v203 마무리작업하기	웹툰 제작과 저작툴의 사용을 점검하고 아이디어를 정리할 수 있다.	20		●
	0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	웹툰을 기획하고 프롤로그와 1화 분량의 콘티를 제작, 점검할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020716_16v	0803020716_16v203	스케치와 펜텃치, 배경,	20		●

		2 만화 캐릭터 작화	마무리작업하기	효과작업을 효과적으로 제작할 수 있다.			
		0803020717_16v2 만화 배경 작화	0803020717_16v203 배경 스케치하기	연재 웹툰 연재 1회 분량 이상의 결과물을 채색하여 완성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실,
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	웹툰창작Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Webtoon Creation 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	As a continuation of [Webtoon Creation 1], this course provides students with an opportunity to learn various techniques required to make webtoon scripts through repetitive practice. Students are expected to plan and create a full-length webtoon.					
Learning goal	To be able to plan and complete a full-length webtoon					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>만화스토리텔링 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Comics Storytelling 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="5">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020702_16v2.3
스토리콘티작성하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">중. 장편 만화제작을 위한 스토리텔링기술을 습득하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">만화의이해, 만화스토리텔링 I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">중. 장편 만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 단편만화 시나리오/콘티를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 중. 장편만화를 제작하기 위한 스토리텔링 이론을 습득할 수 있다.
2. 중. 장편만화 제작을 위한 만화 콘티를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중. 장편 만화의 매체적 특성과 그에 따른 스토리텔링 방법의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">중. 장편만화의 구조와 서사작법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">정해진 장편 이야기를 구조화하고 각 단계별 스토리를 명확히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">중. 장편만화 스토리를 시나리오로 구체화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">연재만화의 도입부와 3화 이상의 만화콘티를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">제작된 시나리오와 콘티를 보완해 최종 스토리를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식
이미지 표현방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">한국어 활용 능력
의사소통 기술
스토리텔링 창작기술</td></tr>
</table>

		대사 작성 기술 암시 및 상징 활용 기술 정보 검색 및 분석 및 판단 능력 트렌드 분석 기술
	태도(attitude)	타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적인 사고 사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 긍정적이고 자신감있는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중. 장편 만화 스토리 콘티 (연재물 3회 이상의 분량)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	35	8주	시놉시스를 포함해서 작성한 장편 스토리 기획서의 완성도, 성실도 평가	중장편만화 기획서 1건	과제물평가
	2차 평가	35	15주	중간고사에 제출한 기획서를 토대로 작성한 콘티의 완성도, 성실도 평가	중장편만화 콘티 3화 분량	과제물평가
	3차 평가	10	매주	수시 과제 수행 성실도 평가	과제글 5건 이상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	중, 장편만화의 구조와 서사작법을 습득한다.	15		●
			0803020702_13v102 시나리오 집필하기	정해진 장편 이야기를 구조화하고 각 단계별 스토리를 명확히 설명할 수 있다. 중, 장편만화 스토리를 시나리오로 구체화 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				35		
	2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리구성	0803020702_13v103 스토리 콘티작성하기	연재만화의 도입부와 3화 이상의 만화콘티를 제작할 수 있다.	35		●
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	개인별 학업 계획서에 따라 능동적으로 수업에 임할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				10		

수업환경	강의실유형	PC실습실,
	HW	강의용PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	만화스토리텔링 Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Comics Storytelling 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course helps students acquire storytelling skills for a medium/full-length comics, and students are expected to make a synopsis/ script/ storyboard for it.					
Learning goal	To be able to plan and complete a full-length webtoon					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술만화읽기</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Reading Art Comics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.3
취재하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">만화가 가진 예술성, 예술로서의 만화의 가능성에 대해 연구하고자하는 만화콘텐츠스쿨학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">만화의 예술성, 예술만화의 특징에 대해 창작자와 독자의 입장으로 토론한다.
다양한 예술만화를 읽고 창작자의 입장에서 분석하고 토론하며 감상을 나누고 기록한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 만화의 예술성에 대해 창작자입장에서 토론할 수 있다.
2. 예술만화작품을 읽고 감상을 토론하고 주제, 연출 스타일 등을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">만화가 가진 예술성에 대해 독자와 창작자의 입장에서 자신의 의견을 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">예술만화를 정의하고 그 내용과 형식의 특징을 발견하고 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">한국,일본,유럽,미국 권역별 예술만화를 비교분석하여 작품의 특징을 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">예술만화의 주제, 연출, 스타일, 유통방식등에 대해 연구하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">국내외 만화콘텐츠에 대한 전반적인 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 지식
사회적 배경(컨텍스트)에 대한 지식
독자대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">창의적인 발상기법
정보검색, 활용능력
아이디어기록, 정리능력
독자 성향 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">주제발표와 토론에 임하는 적극적인 태도
타인의 입장에서 사물을 바라보는 태도
아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도
다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●	●	●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 배정된 주제에 대한 15분 분량 발표자료 2. 예술만화를 읽고 분석하여 독자와 창작자입장에서 쓴 3p 이상의 레포트 각1편

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	10주	예술만화의 테마의 이해도 및 자신의 생각을 밝힌 에세이 평가	에세이	과제물평가
2차 평가	30	10주	예술만화의 테마의 이해도 및 자신의 생각을 밝힌 에세이 평가	에세이	과제물평가
3차 평가	20	5주	수업 내에 진행하는 소과제 성실도 평가	발표 ppt	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v204 취재하기	만화가 가진 예술성에 대해 독자와 창작자의 입장에서 자신의 의견을 토론할 수 있다. 예술만화를 정의하고 그 내용과 형식의 특징을 발견하고 정리할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v204 취재하기	한국,일본,유럽,미국 권역별 예술만화를 비교분석하여 작품의 특징을 정리할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	0803020701_16v	0803020701_16v204	예술만화의 주제, 연출, 스타일, 유통방식등에 대해 연구하고	20	●	

		2 만화 작품기획	취재하기	발표할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	예술만화읽기	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Reading Art Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Discuss Art of comics, Artistic cartoon and the characteristics of each position of creators and readers. Read a variety of comics and cartoons. Analysis and discussion from the perspective of the creator.'					
Learning goal	1. It can be discussed in the entrance creators of the comic artistry. 2. Read the comic works of Artistic cartoon and discuss the appreciation of their own. And it can write the analysis, critical articles about topics, directing style.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">모션코믹스</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Motion Comics</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="5">0803020708_16v2.1
디지털저작툴사용하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020708_16v2.4
화면효과구현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">모션코믹 제작에 관심이 있는 모든학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">모션그래픽 제작 툴을 익히고 이를 활용하여 영상콘티를 만들고 만화콘텐츠를 영상화 해본다.
디지털플랫폼에 적합한 다양한 형태의 만화콘텐츠영상 제작기법을 연구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 만화콘텐츠영상을 제작할 수 있는 기본툴들의 사용 할 수 있다.
2. 만화와 일러스트 작품을 활용하여 영상을 제작하고 영상콘티 제작법과 영상연출능력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">어도비 프리미어, 에프터이펙트 등 만화콘텐츠영상을 제작할 수 있는 툴의 사용법을 기초 수준에서 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">제공된 이미지 소스를 활용하여 툴의 사용을 숙련하기 위해 샘플을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">개별 학생이 선정한 작품을 활용하여 영상콘티를 작성하고 짧은 분량의 만화콘텐츠영상을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">본인이 제작한 만화와 일러스트 콘텐츠를 활용하여 짧은 분량의 홍보용 만화,일러스트 콘텐츠영상을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
디지털 저작물 포맷에 대한 지식
만화와 멀티미디어와의 상관관계에 대한 지식
디지털 저작툴 활용에 대한 지식
다른 콘텐츠 장르의 효과에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 저작툴 활용 기술
디지털 저작툴 응용 기술
디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술
온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술</td></tr>
</table>

		만화의 멀티미디어적 표현 능력 디지털 저작툴 활용 능력 컴퓨터 OS 활용 능력
	태도(attitude)	만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 기술 환경 변화에 대한 수용 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심 디지털 저작툴 변화에 대한 탐구와 변별 능력 만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●		●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 제시된 소스를 활용한 영상콘티와 모션그래픽 작품 2. 본인의 만화를 활용한 모션그래픽 작품

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	디지털툴을 사용하여 쓰임이 있는 짧은 gif애니메이션 제작 발표 평가	5초이내의 GIF애니메이션	과제물평가, 발표평가
2차 평가	40	15주	디지털툴을 사용하여 쓰임이 있는 짧은 창작캐릭터애니메이션 제작 발표 평가	10초이내의 동영상애니메이션	과제물평가, 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v	0803020708_16v201	애니메이션제작프로그램을	40		●

		2 만화 디지털 활용	디지털저작툴사용하기	활용하여 짧은 로토스코핑 애니메이션을 만들 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020708_16v2 만화 디지털 활용	0803020708_16v204 화면효과 구현하기	애니메이션제작프로그램을 활용하여 짧은 창작 애니메이션을 만들 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실,					
	HW	빔프로젝트					
	SW	어도비 프리미어, 어도비 에프터이펙트, 클립스튜디오					

Class name	Korean	모션코믹스	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Motion Comics	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Students learn motion graphics production tools, use them to create conti, and animate cartoon content and they study various types of comic contents video production techniques suitable for digital platforms.					
Learning goal	1. Students learn how to use tools to create cartoon content images. 2. Students will be able to learn storyboard making method, possibility of movie image design, and image production ability by making images using comics and illustration provided by students.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일러스트레이션워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Illustration workshop</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">0803020714_16v2
만화장면연출</td><td colspan="4">0803020714_16v2.1
캐릭터배치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020714_16v2.2
소품배치하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020714_16v2.3
배경구도설정하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">다양한 매체 실무에 활용 가능한 만화, 일러스트레이션 콘텐츠 제작 능력을 기르고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 웹, 출판 매체에 대한 특성과 각 매체별 제작과정에 대한 이해를 바탕으로 만화, 일러스트레이션 콘텐츠를 기획, 제작할 수 있는 능력을 기르며 완성된 결과물을 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 매체의 종류와 특성, 매체별 제작과정을 이해하며 창작에 적용할 수 있다.
2. 매체에 실무적으로 활용 가능한 이미지 중심의 만화, 일러스트레이션 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조사를 통해 시각 이미지가 활용되는 다양한 매체에 대한 정보를 습득한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각 매체별 제작과정을 이해하고 활용 가능한 시각 콘텐츠를 기획한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기획에 따라 개인별 만화, 일러스트레이션 콘텐츠를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">결과물을 매체별 특성에 맞는 형식으로 발표하고 실무적 활용 가능성을 모색한다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화콘텐츠 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식
국내외 기존작품에 대한 경향 파악
저작권, 지적재산권 등에 대한 법률적 지식
대상, 매체 및 기술, 트렌드에 대한 지식
국내외 문화콘텐츠 산업에 대한 지식
균형 있는 화면을 연출하는 구성에 대한 지식</td></tr>
</table>

		원근법 공간지각에 대한 이해 배경설정에 대한 전반적인 지식
	기능(skill)	창의적인 발상 기법 독자 성향 분석 능력 다각적인 연상 능력 소재의 작품성과 사업성 판단능력 매체 및 제작기술 활용능력 정보 분석, 판단능력 정보검색, 활용 능력 아이디어 기록, 정리 능력 창의적인 컷 연출 기법 공감각적 컷 구도의 표현 기법 조형적인 구도 표현 능력 캐릭터 표현 능력 조형적인 구도 묘사 능력 화면구성 능력
	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세 창의적 사고와 통찰력 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 개성적인 연출을 시도하려는 창의적인 태도 상황에 적합한 배경, 캐릭터를 묘사하는 태도 사물에 대해 관찰하는 태도 이야기 전체의 구성을 설계하려는 사고와 통찰력 글과 그림으로 표현되는 만화의 모든 요소를 활용하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●				●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	다양한 매체에 활용 가능하도록 기획된 만화, 일러스트레이션 콘텐츠 결과물 1작품 (예: 1화 분량의 웹 콘텐츠, 4점 이상의 작화가 포함된 더미북 1권, 기획의 의해 제작된 굿즈 1점, 하나의

	주제로 제작된 5점 이상의 스토리픽 등)					
평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	광고 포스터 일러스테레이션에 적합한 콘텐츠와 아이디어, 기획, 레이아웃, 색채 평가	일러스트레이션 1점 이상	과제물평가
	2차 평가	40	15주	주제에 맞는 삽화일러스트 표지 및 내지 일러스트를 더미북으로 제출, 레이아웃, 텍스트와 일러스트와의 조화, 전체적인 완성도 평가	더미북 1권	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	기획에 따라 개인별 만화, 일러스트레이션 콘텐츠를 제작한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020714_16v2 만화 장면 연출	0803020714_16v201 캐릭터배치하기	각 매체별 제작과정을 이해하고 활용 가능한 시각 콘텐츠를 기획한다.	20		●
		0803020714_16v203 배경구도 설정하기	조사를 통해 시각 이미지가 활용되는 다양한 매체에 대한 정보를 습득한다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실,
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	일러스트레이션워크숍	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Illustration workshop	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. This class consists of investigation and searching (40%), and completion and results (60%). 2. Based on the characteristics of various web and publication media, and understanding of production process by each media, it will make the students to develop the capability of planning and production of cartoon and illustration contents, and to utilize the completed outcomes.						
Learning goal	1.To understand the types and characteristics of various media, and production process by media, and to apply them into the creation. 2.To produce the cartoon and illustration contents focusing on the images to be used practically in the media.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작자의길Ⅳ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">How to be a creator 4</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">비평적용</td><td colspan="4">비평적용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화 콘텐츠 창작에 필요한 기술과 정보의 체계적 습득을 필요로 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">창작자의길Ⅰ, 창작자의길Ⅱ, 창작자의길Ⅲ</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 창작자로서 살아나가는데 필요한 관련 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 졸업준비를 위한 포트폴리오, 졸업작품집 제작, 취업 지원, 창작 지원 등 진로에 따른 관련 정보들을 제공한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 개인별 프로젝트 창작 진행을 앞둔 학생들이 겪게 될 각종 시행착오들을 최소화 할 수 있는 정보와 노하우를 습득하고 관련 수업에 적용, 적응할 수 있다.
2. 만화 실무와 관련된 현장감 있는 정보를 익히고 이해하며 이를 작품 기획에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개인별 프로젝트 진행에 대한 개념을 이해하고 창작 기획에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각종 시행착오들을 최소화 할 수 있는 정보와 노하우를 습득하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 정보들을 익히고 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">만화 관련 산업에 대해 현실감 있고 실질적인 정보를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">만화 콘텐츠 전반에 대한 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 파악
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
대상, 매체 및 기술에 대한 이해
만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 이해
기획서 작성 및 프레젠테이션에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">기획서 작성 기법
정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
독자 성향 분석 능력
매체 및 제작기술 활용능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력
프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
</table>

		수학에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인의 이야기를 경청하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	50	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	8주	면담 및 학업계획서 평가	학업계획서 1부	과제물평가
	2차 평가	25	15주	면담 및 포트폴리오 평가	포트폴리오 1부	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비평적용	비평적용하기	창업, 창작, 취업 등 진로에 따른 필요한 정보들을 익히고 이를 이해할 수 있다.	25		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	비평적용	비평적용하기	개인별 프로젝트 진행에 대한 개념을 이해하고 창작 기획에 활용할 수 있다.	25		●

	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	창작자의길Ⅳ	Credits	1	Semester /Term	2-2
	English	How to be a creator 4	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is offered to provide and share important information and experiences required to live as a contents creator. Topics include preparing portfolios and graduation works, job application process, assistance in contents creation, etc.					
Learning goal	1. To get prepared for overall matters required for the successful seniors; 2. To understand and acquire practical information needed for a future comics creator, and to be able to apply the information to planning each individual's work					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>취업창업을위한
만화콘텐츠프로젝트1
(CapstoneDesign)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Project-based Comics Project
for Career Planners 1
(CapstoneDesign)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020720_16v2
만화서비스편집</td><td colspan="3">0803020720_16v2.4
매체별전환하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">데뷔, 취업, 프리랜서, 스튜디오 운영 및 창업, 상업기획자를 지향하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무 수업이다. 다양한 상업 기획을 하고 제작 할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 취업, 창업 및 데뷔를 위한 다양한 상업 만화를 기획하고 제작할 수 있다.
2. 발주자의 요구를 수용한 만화 콘텐츠를 기획, 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">제작된 자신의 만화를 발표할 매체를 정하고 매체와의 관계(장르, 작업량, 보상 등)를 객관적으로 고려하면서 자신의 만화를 기획, 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">다양한 매체에서 특정한 목적(홍보, 캠페인, 정보전달 등)에 따라 발주 받은 만화 관련 콘텐츠를 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">만화콘텐츠 전반에 대한 지식
국내외 문화콘텐츠 산업에 대한 이해
인문학적 교양에 대한 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 파악
사회적 배경에 대한 이해
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 이해
국내외 기존작품에 대한 경향 파악
저작권, 지적재산권 등에 대한 법률적 지식
대상, 매체 및 기술에 대한 이해
문화콘텐츠 산업에 대한 이해
기획서 작성 및 프레젠테이션에 대한 지식
제작공정에 따른 인력 구성에 대한 이해
예산, 일정 설계에 대한 지식
만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식
저작권관련 법률 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>기능(skill)</td><td>창의적인 발상기법
다각적인 연상능력
정보검색, 활용능력
아이디어 기록, 정리능력
독자 성향 분석 능력
의사소통기술
소재의 작품성과 사업성 판단능력
매체 및 제작기술 활용능력
정보 분석, 판단능력
기획서 작성 기법
프레젠테이션 기법
제작인력 섭외, 운용 기술
위기 예측, 관리 능력
예산 일정 관리 능력
협상 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>창의적 사고와 종합적 분석 능력
아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도
일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세
창의적 사고와 통찰력
분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도
창의적 사고와 종합적 분석 능력
사업자와의 합리적인 협상태도
기획안의 완성도를 높이려는 자세
긍정적이고 자신감 있는 자세
설득력 있는 기획안을 작성하려는 자세
위기상황을 판단할 수 있는 냉철한 태도
목표지향적인 사고
다양한 제작 환경을 수용하려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	- 상업 유통이 가능한 2페이지(또는 10컷) 분량의 기획만화 콘텐츠 샘플 3편. - 한 권 분량의 이상의 단행본 기획과 16p 이상의 샘플 작품 or 연재 가능한 기획만화 콘텐츠 3회 분 - 외주 작업을 위한 포트폴리오 (20페이지 파일)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	스케쥴에 맞춰 원고를 기획하고 콘티를 완성했는지 평가	만화콘텐츠 기획서	과제물평가
2차 평가	30	16주	계획한 분량 및 피드백을 충족시키며 원고를 완성했는지 평가.	만화콘텐츠 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_13v1 작품기획	0803020701_13v103 취재하기	제작된 자신의 만화를 발표할 매체를 정하고 매체와의 관계(장르, 작업량, 보상 등)를 객관적으로 고려하면서 자신의 만화를 기획, 제작할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020706_13v1 작화	0803020706_13v105 마무리작업하기	다양한 매체에서 특정한 목적(홍보, 캠페인, 정보전달 등)에 따라 발주 받은 만화 관련 콘텐츠를 제작 할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name						
	국문	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트 I (CapstoneDesign)	학점	6	학기	3-1
	영문	Project-based Comics Project for Career Planners 1(CapstoneDesign)	시수	6	유형	전공선택
Class summary	This course is designed to help students apply for a company, prepare to work as a freelancer, or start up one's own studio. Students are expected to enhance their ability to plan and create various kinds of commercial works. Through which students to be strengthen competitive of debut and employment and business startups.					
Learning goal	1. To be able to plan and create various kinds of commercial works that for debut or employment or business startups. 2. To be able to create comics contents that can meet the demands from clients					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>장르스토리창작
(로맨스/드라마/SF)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Creating Stories in various genres (Romance/ Drama/ SF)</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="5">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠를 기반으로 창작자로 활동하기를 원하며 이를 위해 만화의 여러 장르를 이해하려는 학생
장르만화 작가, 스토리텔러, 기획자 및 담당자를 지망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화의이해, 스토리텔링의이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 장르의 만화 스토리리 창작방법을 익히는 수업이며, 다양한 형식으로 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다.
장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중문화 서사 콘텐츠와 만화콘텐츠의 장르가 지닌 특징을 이해할 수 있다.
2. 장르의 특성을 이해하고, 그에 맞는 장르만화스토리를 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">로맨스, 드라마, SF 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">기존 작품 중 로맨스, 드라마, SF 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 스토리를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식
이미지 표현방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">효율적인 취재 기법
의사소통 기술</td></tr>
</table>

		스토리텔링 창작기술 대사 작성 기술 암시 및 상징 활용 기술 문서작성 프로그램 활용 능력
	태도(attitude)	타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적인 사고 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장르만화 스토리, 기획서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	장르작품의 기획서 완성도 평가	장르작품 기획서	과제물평가
	2차 평가	40	16주	장르작품 기획서에 해당되는 작품의 1화가 의도대로 제작되었는지 평가	스토리1화~3화	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_13v	0803020702_13v101	-만화에서 장르가 어떤 역할을	40		●

		1 만화 스토리 구성	시놉시스 구상하기	하는가를 이해할 수 있다. -기존 작품 중 로맨스, 드라마, SF 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v102 시나리오 집필하기	-장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다. 장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다. -장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 스토리를 창작할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	장르스토리창작 (Romance/ Drama/ SF)	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Creating Stories in various genres (Romance/Drama/SF)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Starting with a training to understand creative ideas from genre comics, this course provides an opportunity to change one's way of thinking which works as a good source of innovative ideas. Theories and practice to construct a story based on genre conventions are continued.					
Learning goal	To be able to understand genre conventions and develop comics story of each genre					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">시퀀스디자인</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Sequence design</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="3">0803020702_16v2.3
스토리콘티작성하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업은 영화, 애니메이션, 그림책, 아트북 등을 활용하여 유용한 서사분석도구이자 창작도구인 시퀀스의 개념을 이해하고 시퀀스와 밀접하게 중첩되는 모티프, 캐릭터, 정서의 동적인 연출리듬에 대해 연구한다. 이를 바탕으로 장편서사의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 이미지보드, 칼라스트립트를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 시퀀스를 분석도구로 사용하여 다양한 장편서사를 분석할 수 있고 시퀀스를 창작도구로 사용하여 서사콘텐츠를 기획하고 칼라스크립트, 이미지보드를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">광의의 시퀀스개념과 다양한 시퀀스 분석사례를 연구한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">장편서사를 영화적 시퀀스로 분석한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">시퀀스와 연계되는 모티프, 캐릭터아크, 정서의 동적인 연출흐름에 대해 연구한다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">각자의 기획을 시퀀스에 맞게 구성하고 칼라스크립트와 이미지보드를 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">이야기의 내용과 구조 분석</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">칼라스크립트와 이미지보드 제작</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">문제해결능력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">이미지보드, 칼라스크립트</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>주어진 서사콘텐츠를 시퀀스로 분석문 평가</td><td>시퀀스 분석 발표자료</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>주어진 서사콘텐츠를 활용하여 시퀀스를 창작한 이미지보드 평가</td><td>시퀀스 창작 발표자료</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>0803020702_13v1 만화 스토리 구성</td><td>0803020702_13v103 스토리 콘티 작성하기</td><td>광의의 시퀀스개념과 다양한 시퀀스 분석사례를 연구한다.
장편서사를영화적시퀀스로분석한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>0803020702_13v1 만화 스토리 구성</td><td>0803020702_13v103 스토리 콘티 작성하기</td><td>장편서사를 영화적 시퀀스로 분석한다.
시퀀스와연계되는모티프,캐릭터아크,정서의동적인연출흐름에대해연구한다.
각자의기획을시퀀스에맞게구성하고칼라스크립트와이미지보드를제작한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">드로잉책상</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	시퀀스디자인	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Sequence design	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class leads students to understand the concept of sequences, which are useful narrative analysis tools and creation tools, by using movies, animations, picture books, and art books. In addition, students study the rhythm of motifs, characters, and emotions that closely overlap with sequences in a narrative. Based on this, students produce an Image board and Color script that effectively visualizes the idea of a long narrative.					
Learning goal	Students can use sequencing as an analysis tool to analyze long story narratives and use sequence as a creative tool to plan narrative content, organize Color scripts, and Image boards.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>스케치업 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Sketchup 1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="3">0803020708_16v2.1
디지털저작툴사용하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스케치업과 포토샵을 활용하여 원고 배경작업 이미지를 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 기초적인 사용법을 배우고 간단한 사물과 배경 이미지를 만들어본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 기초적인사용법을 배우고 간단한 사물과 배경 이미지를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기초적인 스케치업 툴을 다룰 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스케치업 툴을 이용하여 간단한 사물을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">스케치업 툴을 이용하여 간단한 배경이미지를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
입출력 장치에 대한 지식
온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식
디지털 저작물 포맷에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 저작툴 활용 기술
디지털 저작툴 응용 기술
디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술
온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지
디지털 기술 환경 변화에 대한 수용
디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				●
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 건물 모델링 1점, 주거공간 실내 모델링 1점, 작품에 활용될 주요 소품 1점 2. 스케치업을 활용한 웹툰 배경 이미지1점

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	제시샘플 근거로 시간내 모델링 역량 평가	건물 모델링 1점, 주거공간 실내 모델링 1점, 작품에 활용될 주요 소품 1점	실기평가
	2차 평가	50	16주	제시샘플 근거로 맵핑 포함한 모델링 역량 평가	스케치업을 활용한 웹툰 배경 이미지1점	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v2 만화 디지털 활용	0803020708_16v201 디지털저작툴사용하기	기초적인 스케치업 툴을 다룰 수 있다.	10		●
			스케치업 툴을 이용하여 간단한 사물을 만들 수 있다.	10		●
			스케치업 툴을 이용하여 간단한 배경이미지를 만들 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020708_16v	0803020708_16v201	기초적인 스케치업 툴을 다룰	10		●

		2 만화 디지털 활용	디지털저작툴사용하기	수 있다.			
				스케치업 툴을 이용하여 간단한 사물을 만들 수 있다.	20		●
				스케치업 툴을 이용하여 간단한 배경이미지를 만들 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				50		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	스케치업 I	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Sketchup 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	As a course for acquiring techniques of digital background painting, it can be applied to visualize objects effectively used in original drawing as well especially in terms of background image.					
Learning goal	To make background images by using various digital tools such as sketchup.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업창업을위한
디지털포트폴리오 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Digital Portfolio for
Career Planners 1</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="3">디지털저작툴사용하기
0803020708_16v2.1</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">만화서비스편집
0803020720_16v2</td><td colspan="3">매체별전환하기
0803020720_16v2.4</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">디지털 저작물 특성을 효과적으로 활용하고, 저작 능력을 함양하여 자신만의 특화된 디지털 형식의 저작물을 완성하여 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 갖추고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">만화기초드로잉, 만화캐릭터설정, 디지털원고창작</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 디지털 툴을 이용하여 만화가가 수행 가능한 다양한 분야의 디지털 결과물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.(광고 및 홍보용 디지털 만화 제작과 자신의 작품을 기반으로 한 다양한 형식의 디지털 저작물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.)
2. 취업 및 창업, 데뷔, 작품 활동을 위한 다양한 디지털 형식의 출판 및 결과물을 기획하여 제작을 시작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 취업 및 창업, 데뷔, 작품 활동에 활용할 수 있는 개인별 디지털 출판물을 기획하고 제작단계를 시작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">인쇄 출판과는 다른 디지털 출판을 위해 작품을 적용할 다양한 매체의 특성을 이해하고 분석할 수 있다.
디지털 포트폴리오 제작 과정을 이해하여, 매체의 특성을 고려한 제작능력을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">디지털 포트폴리오를 제작하기 위한 다양한 저작툴의 기능을 예제를 통해 학습하여 실습 예제를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">다른 수업의 결과물 혹은 기타 자신의 작품을 기반으로 하는 디지털 포트폴리오 기획서를 기획/디자인/프리젠테이션/수정/완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">완성된 디지털 포트폴리오 기획서를 바탕으로 자신의 디지털 포트폴리오 작업을 진행하여 기획된 분량의 50%를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
입출력 장치에 대한 지식</td></tr>
</table>

		온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식 디지털 저작물 포맷에 대한 지식 만화와 멀티미디어와의 상관관계에 대한 지식 디지털 저작툴 활용에 대한 지식 다른 콘텐츠 장르의 효과에 대한 지식 만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식 디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식 국내외 저작권법에 대한 지식
	기능(skill)	디지털 저작툴 활용 기술 디지털 저작툴 응용 기술 디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술 온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술 만화의 멀티미디어적 표현 능력 디지털 저작툴 활용 능력 컴퓨터 OS 활용 능력 디지털 만화 환경 분석 능력 만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력 디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력 디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술 디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술
	태도(attitude)	만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 기술 환경 변화에 대한 수용 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심 디지털 저작툴 변화에 대한 탐구와 변별 능력 만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심 새로운 효과 창출을 위한 실험 정신 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●	●	

<table>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">디지털출판 기획서 1부, 기획서에 근거하여 50% 완성된 디지털 출판 결과물 1부</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>디지털출판 기획서의 제출기한 및 완성도 평가</td><td>디지털출판 기획서 1부</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>16주</td><td>기획서에 근거한 디지털 출판 결과물의 완성도 평가</td><td>기획서에 근거하여 50% 완성된 디지털 출판 결과물 1부</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td>디지털저작툴사용하기
0803020708_16v2.1</td><td>다른 수업의 결과물 혹은 기타 자신의 작품을 기반으로 하는 디지털 포트폴리오 기획서를 기획/디자인/프리젠테이션/수정/완성할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>만화서비스편집
0803020720_16v2</td><td>매체별전환하기
0803020720_16v2.4</td><td>완성된 디지털 포트폴리오 기획서를 바탕으로 자신의 디지털 포트폴리오 작업을 진행하여 기획된 분량의 50%를 완성할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">강의용 PC, 빔프로젝트, 음향시스템</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	취업창업을위한디지털포트폴리오 I	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Digital Portfolio for Career Planners 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	To develop the ability to produce various digital artifacts that can be performed by cartoonists using digital tools. As a cartoonist, students begin production by planning and publishing various digital formats for work and start-ups, debut, and work activities.					
Learning goal	To be able to plan and get into the first step to produce each individual's digital work that will be used for job application or business startups or debut or individual activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업창업을위한
창작자의길 I (의사소통)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Career Planning as a Successful Creator 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">문서작성능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">현장진출 후 다양한 비즈니스 파트너들과 원활한 의사소통을 하는 능력을 학습하길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화의이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업을 통해 만화콘텐츠 산업 현장에서 창작자가 겪게 되는 다양한 의사소통 상황에 적절하게 대응할 수 있는 능력을 획득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작자가 겪게 되는 다양한 의사소통 상황에 적절하게 대응할 수 있다.
2. 취업, 창업 및 데뷔를 통해 직접창작 또는 관련 업무에 종사할 졸업예정자들이 졸업 후 겪게 될 시행착오들을 최소화 할 수 있는 내용들을 습득하게 하여 관련 직무에 적응할 수 있다.
3. 진로를 결정하고 필요한 서류, 콘텐츠 작성과 편집을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서의 구조와 개념을 해석하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서작성의 목적과 과정을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">자신의 이력서, 자기소개서, 계약서 등에 기재할 내용, 의도를 말로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신의 의사를 예의를 갖춰 논리적으로 글과 말로 정확히 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">원활한 의사소통에 필요한 태도와 말투, 문서작성능력을 습득하고 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">상담 메일, 이력서, 자기소개서, 계약서 등의 진행 단계별 의사표현 예들을 실습하고 말로 설명하고 문서로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">의사소통의 이해
문서의 이해
경청의 이해
의사표현의 의해
기초 외국어의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">의사소통 능력 활동
문서 이해 및 작성 능력 활용
경청 능력 활용
의사표현 능력 활용
기초외국어 능력 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">나와 타인이 다르다는 것을 수용하는 자세</td></tr>
</table>

		상대방의 의견을 경청하고 이해하는 자세 나의 의견을 표현하고 설득하는 자세 서로 다른 의견을 적정한 선에서 조율하고 합의하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	계약서, 이력서, 명함, 포폴, 자기소개 및 작품 사이트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	16주	이력서 및 포트폴리오 제출현황 평가	이력서 및 포트폴리오	과제물평가
	2차 평가	30	16주	제작한 명함 제출현황 평가	제작한 명함	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	jikup_0001 의사소통능력	jikup_000102 문서작성능력	이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서의 구조와 개념을 해석하고 이해할 수 있다. 이력서,자기소개서,계약서등문서 작성의목적과과정을설명할수있다. 자신의이력서,자기소개서,계약서 등에기재할내용,의도를말로설명할 수있다.	30		●

				자신의의사를예의를갖춰논리적으로글과말로정확히표현할수있다. 원활한의사소통에필요한태도와말투,문서작성능력을습득하고개선할수있다. 상담메일,이력서,자기소개서,계약서등의진행단계별의사표현예들을실습하고말로설명하고문서로작성할수있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	jikup_0001 의사소통능력	jikup_000104 의사표현능력	이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서의 구조와 개념을 해석하고 이해할 수 있다. 이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서작성의 목적과 과정을 설명할 수 있다.	15		●
			jikup_000102 문서작성능력	이력서, 자기소개서, 계약서 등 문서의 구조와 개념을 해석하고 이해할 수 있다. 이력서,자기소개서,계약서등문서작성의목적과과정을설명할수있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	취업창업을위한창작자의길 I (의사소통)	Credits	2	Semester /Term	3-1
	English	Career Planning as a Successful Creator 1	Class Hour	2	Type	전공필수
Class summary	1. This course is consisted of theory lessons.(100%) 2. This course is consisted of a pre-assessment, learning modules, and post-assessment, learning assessment. 3. It can develop the ability to respond appropriately to various situations of Comics industrial fields.					
Learning goal	To learn the ability to cope with various situations experienced by the creator.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업창업을위한
만화콘텐츠프로젝트Ⅱ
(CapstoneDesign)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Project-based Comics Project
for Career Planners 2
(CapstoneDesign)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020720_16v2
만화서비스편집</td><td colspan="3">0803020720_16v2.4
매체별전환하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">0803020710_13v1
만화저작권관리</td><td colspan="3">0803020710_13v1.2
디지털유통관리하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">데뷔, 취업, 프리랜서, 스튜디오 운영 및 창업, 기획자를 지향하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">취업, 프리랜서, 스튜디오창업을 위한 실무 수업이다. 상업 기획을 다양한 매체 프로세스에 따라 상품화 할 수 있는 실무능력을 키워 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 강화한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 취업, 창업 및 데뷔를 위한 다양한 상업 만화를 기획하고 제작할 수 있다.
2. 다양한 매체를 통해 만화콘텐츠를 상업화 할 수 있다.
3. 상업 플랫폼을 통해 만화콘텐츠를 유통 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">제작된 자신의 만화를 발표할 매체를 정하고 매체와의 관계(장르, 작업량, 보상 등)를 객관적으로 고려하면서 자신의 만화를 기획, 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">선정된 매체를 통하여 기획서 및 제안서 작성, 만화 원고 정리, 메일 발송 등의 과정을 통하여 만화콘텐츠 유통이 가능하도록 퍼블리싱의 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">직접투고, 공모전, 에이전트나 유통사와의 계약을 통해 작품을 공급하거나 유통 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">만화콘텐츠 전반에 대한 지식
국내외 문화콘텐츠 산업에 대한 이해
인문학적 교양에 대한 지식
대상, 매체, 트렌드에 대한 파악
사회적 배경에 대한 이해
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 이해
국내외 기존작품에 대한 경향 파악
저작권, 지적재산권 등에 대한 법률적 지식
대상, 매체 및 기술에 대한 이해
문화콘텐츠 산업에 대한 이해</td></tr>
</table>

		기획서 작성 및 프레젠테이션에 대한 지식 제작공정에 따른 인력 구성에 대한 이해 예산, 일정 설계에 대한 지식 만화 콘텐츠 제작 진행관련 지식 저작권관련 법률 지식
	기능(skill)	창의적인 발상기법 다각적인 연상능력 정보검색, 활용능력 아이디어 기록, 정리능력 독자 성향 분석 능력 의사소통기술 소재의 작품성과 사업성 판단능력 매체 및 제작기술 활용능력 정보 분석, 판단능력 기획서 작성 기법 프레젠테이션 기법 제작인력 섭외, 운용 기술 위기 예측, 관리 능력 예산 일정 관리 능력 협상 기술
	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세 창의적 사고와 통찰력 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적 사고와 종합적 분석 능력 사업자와의 합리적인 협상태도 기획안의 완성도를 높이려는 자세 긍정적이고 자신감 있는 자세 설득력 있는 기획안을 작성하려는 자세 위기상황을 판단할 수 있는 냉철한 태도 목표지향적인 사고 다양한 제작 환경을 수용하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●			●		

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">1. 상용 서비스 하고 있는 기획만화 콘텐츠 및 증빙서류(가능할 경우)
2. 업체 발주에 의한 작업 결과물 및 증빙서류(가능할 경우)</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>40</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>스케쥴에맞춰원고를기획하고콘티를완성했는지평가.
만화산업 현황 취재를 바탕으로 만화콘텐츠 기획서 작성 수행 및 수준 평가.</td><td>기획서 및 콘티</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>스케쥴에맞춰원고를기획하고 완성했는지평가.
기획서와 콘티를 바탕으로 만화콘텐츠 완성 및 수준 평가.</td><td>만화콘텐츠 결과물</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”
</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>0803020720_16v2 만화 서비스 편집</td><td>0803020720_16v204 매체별 전환하기</td><td>제작된 자신의 만화를 발표할 매체를 정하고 매체와의 관계(장르, 작업량, 보상 등)를 객관적으로 고려하면서 자신의 만화를 기획, 제작할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>0803020720_16v2 만화 서비스 편집</td><td>0803020720_16v204 매체별 전환하기</td><td>제작된 자신의 만화를 발표할 매체를 정하고 매체와의 관계(장르, 작업량, 보상 등)를 객관적으로 고려하면서 자신의 만화를 기획, 제작할 수 있다. 선정된매체를통하여기획서및제안서작성,만화원고정리,메일발송등의과정을통하여만화콘텐츠유통이가능하도록퍼블리싱의과정을수행할수있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				직접투고,공모전,에이전트나유통사와의계약을통해작품을공급하거나유통할수있다.			
직무역량평가2차 합계					30		
	3차 평가						
직무역량평가3차 합계							

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트
	SW	

Class name	국문	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트Ⅱ (CapstoneDesign)	학점	6	학기	3-2
	영문	Project-based Comics Project for Career Planners 2(CapstoneDesign)	시수	6	유형	전공선택
Class summary	This course is designed to help students get themselves prepared for job application or freelancer activities, or running a studio. Students enhance their capability of commercializing and marketing their works. Through which students to be strengthen competitive of debut and employment and business startups.					
Learning goal	1. To be able to plan and produce various kinds of commercial comics that for debut or employment or business startups. 2. To be able to get the works commercialized through various media and get them distributed on commercial platforms					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르스토리창작
(미스터리/호러/액션)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creating Stories in various genres (Mystery/ Horror /Action)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>유형기준</td><td colspan="4">취창업
캡스톤디자인
집중식
융복합
해당없음 ●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="3">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020702_16v2.2
시나리오집필하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화콘텐츠를 기반으로 창작자로 활동하기를 원하며 이를 위해 만화의 여러 장르를 이해하려는 학생
장르만화 작가, 스토리텔러, 기획자 및 담당자를 지망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">만화의이해, 스토리텔링의이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">다양한 장르의 만화 스토리 창작방법을 익히는 수업이며, 다양한 형식으로 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다.
장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 대중문화 서사 콘텐츠와 만화콘텐츠의 장르가 지닌 특징을 이해할 수 있다.
2. 장르의 특성을 이해하고, 그에 맞는 장르만화스토리를 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">미스테리 호러, 좀비, 액션 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">기존 작품 중 미스테리 호러, 좀비, 액션 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 스토리를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
만화콘텐츠 창작의 각 단계에 대한 종합적인 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식
이미지 표현방법에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	효율적인 취재 기법 의사소통 기술 스토리텔링 창작기술 대사 작성 기술 암시 및 상징 활용 기술 문서작성 프로그램 활용 능력
	태도(attitude)	타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적인 사고 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 정밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장르만화 스토리, 기획서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	장르 작품 기획서 완성도 평가	장르작품 기획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	장르 작품 스토리 완성도 평가	스토리1~3화	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v101 시놉시스 구상하기	만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다. 장르를만드는여러규칙을이해하고, 활용할수있다. 장르의컨벤션의종류와활용을이해하고,자기작품에서활용할수있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	0803020702_13v1 만화 스토리 구성	0803020702_13v102 시나리오 집필하기	장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다. 기존작품중미스테리호러,좀비,액션장르를구분하고,분석하고,설명할수있다. 장르의법칙을활용해관련장르만화스토리를창작할수있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	장르스토리창작 (미스터리/호러/액션)	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Creating Stories in various genres (Mystery/ Horror /Action)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Starting with a training to understand creative ideas from genre comics, this course provides an opportunity to change one's way of thinking which works as a good source of innovative ideas. Theories and practice to construct a story based on genre conventions are continued.					
Learning goal	To be able to understand genre conventions and develop comics story of each genre					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>국문</td><td>콘텐츠비평워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Comics criticism workshop</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화를 비롯한 대중문화콘텐츠를 비평하기를 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">콘텐츠비평</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대중문화의 트렌드를 파악하고 콘텐츠를 선정하여 인기요인을 분석한다.
만화를 포함한 콘텐츠를 해석하고 비평할 수 있는 이론들에 대해 학습하고 비평글을 작성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중문화콘텐츠의 트렌드를 파악하고 분석할 수 있다.
2. 비평대상 콘텐츠를 분석할 수 있는 이론을 학습할 수 있다.
3. 비평대상에 대한 비평글을 작성할 수있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대중문화의 현 상황을 분석하여 대중문화콘텐츠에 미치는 영향을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">대중문화 트렌드 경향에 대해 분석하는 글을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">비평대상 콘텐츠의 재미요인을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">비평대상 콘텐츠의 재미요인에 대한 글을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">비평대상 콘텐츠를 선택하여 인기 요인을 외적 요인과 내적 요인으로 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">비평대상 콘텐츠의 비평 글을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식
국내외 기존작품에 대한 경향 파악
대상, 매체 및 기술에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">독자 성향 분석 능력
의사소통기술
소재의 작품성과 사업성 판단능력
매체 및 제작기술 활용능력
정보 분석, 판단능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●		●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 배정된 주제에 대한 20분 분량의 발표 자료 2. 만화콘텐츠에 대한 비평글 2편

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	비평 방법론에 대한 이론적 이해와 습득 역량 평가 (객관식, 단답형, 서술형 혼합 20문항 출제)		지필평가
2차 평가	30	15주	웹툰 작품 선정 및 비평이론을 적용한 5장 내외의 비평문 평가	5장 내외의 비평문 1편	결과물평가
3차 평가	20	매주	웹툰 작품을 선정, 주제 및 의미 중심의 간략한 소개 발표 평가 및 수시과제 성실도 평가	개인 발표 자료	발표평가, 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v202 만화 트랜드 분석하기	대중문화의 현 상황을 분석하여 대중문화콘텐츠에 미치는 영향을 파악할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020701_16v	0803020701_16v202	비평대상 콘텐츠의 재미요인을 분석할 수 있다.	15		●

		2 만화 작품기획	만화 트랜드 분석하기	비평대상 콘텐츠의 재미요인에 대한 글을 작성할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v202 만화 트랜드 분석하기	비평대상 콘텐츠를 선택하여 인기 요인을 외적 요인과 내적 요인으로 분석할 수 있다.	10		●
				비평대상 콘텐츠의 비평 글을 작성할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	콘텐츠비평워크숍	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	comics criticism workshop	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. This subject consists of exploration and discovery (50 %), challenges and exercise (50 %). 2. Analyzes mass-cilture contects trends by identifying mass-cilture contects trends and selecting mass-cilture contects contents. 3. Interpret and critique theories that can interpret and critique content including mass-cilture contects.					
Learning goal	1. You can identify and analyze trends in mass-cilture contects. 2. Analyzing the factors of popular mass-cilture contects can be analyzed. 3. You can study the theories to analyze the content you wish to critique.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">국문</td><td rowspan="2">스케치업 Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Sketchup 2</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020708_16v2
만화디지털활용</td><td colspan="4">0803020708_16v2.1
디지털저작툴사용하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스케치업과 포토샵을 활용하여 원고 배경작업 이미지를 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">스케치업</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들어본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스케치업을 활용한 배경 3D모델링 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스케치업의 결과물을 포토샵 등의 디지털 페인팅 툴로 보정하여 웹툰·만화콘텐츠의 배경이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">2D 페인팅과 3D 배경이미지를 합성, 보정, 수정하는 테크닉을 익혀 작품에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
입출력 장치에 대한 지식
온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식
디지털 저작물 포맷에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 저작툴 활용 기술
디지털 저작툴 응용 기술
디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술
온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지
디지털 기술 환경 변화에 대한 수용
디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	스케치업을 활용한 웹툰 배경 이미지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	제시샘플 근거로 시간내 모델링 완성도 평가	모델링 실습 결과물	실기평가
2차 평가	50	15주	제시샘플 근거로 맵핑 포함한 모델링 완성도 평가	모델링 실습 결과물	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020708_16v2 만화 디지털 활용	0803020708_16v201 디지털저작툴사용하기	스케치업을 활용한 배경 3D모델링 제작할 수 있다.	10		●
			스케치업의 결과물을 포토샵 등의 디지털 페인팅 툴로 보정하여 웹툰·만화콘텐츠의 배경이미지를 제작할 수 있다.	10		●
			2D 페인팅과 3D 배경이미지를 합성, 보정, 수정하는 테크닉을 익혀 작품에 적용할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020708_16v	0803020708_16v201	스케치업을 활용한 배경 3D모	10		●

		2 만화 디지털 활용	디지털저작툴사용하기	델링 제작할 수 있다.			
				스케치업의 결과물을 포토샵 등의 디지털 페인팅 툴로 보정하여 웹툰·만화콘텐츠의 배경이미지를 제작할 수 있다.	20		●
				2D 페인팅과 3D 배경이미지를 합성, 보정, 수정하는 테크닉을 익혀 작품에 적용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				50		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	액정태블릿(신티크), 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	스케치업 Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Sketchup 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	As a course for acquiring techniques of digital background painting, it can be applied to visualize objects effectively used in original drawing and illustration as well especially in terms of background image and 3d modeling for comics and webtoons					
Learning goal	To make background images by using various digital tools such as sketchup and photoshop.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="3">국문</td><td rowspan="3">취업창업을위한
디지털포트폴리오Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Digital Portfolio for
Career Planners 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화디지털활용
0803020708_16v2</td><td colspan="4">디지털저작툴사용하기
0803020708_16v2.1</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">디지털 저작물 특성을 효과적으로 활용하고, 저작 능력을 함양하여 자신만의 특화된 디지털 형식의 저작물을 완성하여 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 갖추고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">디지털포트폴리오Ⅰ, 모션코믹스, 출판편집</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 디지털 툴을 이용하여 만화가가 수행 가능한 다양한 분야의 디지털 결과물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.(광고 및 홍보용 디지털 만화 제작과 자신의 작품을 기반으로 한 다양한 형식의 디지털 저작물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.)
2. 취업 및 창업, 데뷔, 작품 활동을 위한 다양한 디지털 형식의 출판 및 결과물을 기획하여 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 취업창업을위한 디지털포트폴리오Ⅰ 과목에서 진행된, 취업 및 창업, 작품 활동(데뷔)에 활용할 수 있는 개인별 디지털 포트폴리오 기획서를 기반으로 제작 완성할 수 있다.
2. 완성된 디지털 결과물을 매체에 적합하도록 변환하여 발행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">취업창업을위한 디지털포트폴리오Ⅰ 과목에서 완성된 기획서를 기반으로 자신의 작품을 활용한 디지털 저작물을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">취업, 창업 및 데뷔 시 상용가능한 수준의 디지털 저작물을 완성하기 위해 레이아웃 디자인/ 메뉴 디자인 / 인터렉티브 효과 등을 활용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">작품을 게제할 매체를 선정하고 매체에 따라 작품을 게제할 준비(변환과정)를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">디지털 저작툴의 특성에 대한 지식
컴퓨터 그래픽 프로그램에 대한 지식
입출력 장치에 대한 지식
온·오프라인 디지털 저장매체에 대한 지식
디지털 저작물 포맷에 대한 지식
만화와 멀티미디어와의 상관관계에 대한 지식
디지털 저작툴 활용에 대한 지식</td></tr>
</table>

		다른 콘텐츠 장르의 효과에 대한 지식 만화콘텐츠 유통에 대한 전반적인 지식 디지털 만화 제작 및 유통을 위한 각종 프로그램 관련 지식 국내외 저작권법에 대한 지식 디지털 미디어에 대한 전반적인 이해 디지털 콘텐츠 유형에 대한 지식 디지털 제작방식에 대한 지식 디지털 유통 채널의 특성에 대한 지식
	기능(skill)	디지털 저작툴 활용 기술 디지털 저작툴 응용 기술 디지털 입출력 장치 활용 및 이용 기술 온·오프라인 디지털 저장매체 이용 기술 만화의 멀티미디어적 표현 능력 디지털 저작툴 활용 능력 컴퓨터 OS 활용 능력 디지털 만화 환경 분석 능력 만화콘텐츠 제작 및 유통계획 수립 능력 디지털 만화 제작을 위한 각종 소스 및 자료 수집 능력 디지털 만화 제작을 위한 서비스 플랫폼별 저작도구 활용기술 디지털 만화책 제작을 위한 서비스 플랫폼별 프로그램 활용 기술 디지털 정보 이해 능력 디지털 신기술 수용능력 디지털 유통채널의 요구사항 분석능력
	태도(attitude)	만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 기술 환경 변화에 대한 수용 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심 디지털 저작툴 변화에 대한 탐구와 변별 능력 만화콘텐츠산업의 환경 변화에 대한 탐구 의지 디지털 저작툴 및 입출력 장치에 대한 관심 새로운 효과 창출을 위한 실험 정신 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 서비스 플랫폼별 저작도구의 성능향상에 대한 관심과 수용 노력 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력 디지털 만화 산업의 환경 변화에 대한 연구 디지털 만화 서비스플랫폼 환경 변화에 대해 능동적으로 대처하는 태도 디지털 만화책 저작물 유통 시 저작권 보호 노력 새로운 환경 변화를 긍정적으로 수용하는 자세 독자 반응을 객관적으로 수용하는 자세 새로운 모델 개척에 대한 적극적인 태도 신기술 수용에 대해 개방적인 자세

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	

동일능력단위 표기)	정보능력			●			기술능력			●
	조직이해능력						직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**			
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성	
						●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	취업 및 작품 활동에 활용될 수준의 자신의 작품을 기반으로 한 디지털 출판 결과물 1작품

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	학생 본인 작품을 기반으로 디지털포트폴리오 기획 및 제작 중간 산출물 평가	디지털 출판 결과물 1작품	과제물평가
2차 평가	40	15주	학생 본인 작품을 기반으로 디지털포트폴리오 제작결과 산출물 평가	디지털 출판 결과물 1작품	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화디지털활용 0803020708_16v2	디지털저작툴사용하기 0803020708_16v2.1	취업창업을위한 디지털포트폴리오Ⅰ 과목에서 완성된 기획서를 기반으로 자신의 작품을 활용한 디지털 저작물을 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	만화디지털활용 0803020708_16v2	디지털저작툴사용하기 0803020708_16v2.1	취업, 창업 및 데뷔 시 상용가능한 수준의 디지털 저작물을 완성하기 위해 레이아웃 디자인/ 메뉴 디자인 / 인터렉티브 효과 등을 활용 할 수 있다.	40		●

				작품을게제할매체를선정하고매체에따라작품을게제할준비(변환과정)를할수있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝트, 음향시스템					
	SW						

Class name	Korean	취업창업을위한디지털포트폴리오Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Digital Portfolio for Career Planners 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	To develop the ability to produce various digital artifacts that can be performed by cartoonists using digital tools. Students plan and complete their digital works developed in the course [Digital Portfolio for Career Planners 1] for job application or debut as a professional comics writer or business startups.					
Learning goal	1. To be able to complete and produce for debut or employment or business startups the digital works that was developed in the course [Project for Digital Publishing 1]; 2. To be able to adapt a completed digital work to fit for commercial markets or specific media.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">국문</td><td rowspan="2">취업창업을위한
창작자의길Ⅱ
(자기개발과기술능력)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Career Planning as a Successful Creator 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">경력개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="4">기술적용능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠 산업 현장에 진출하고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">만화의이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업을 통해 만화콘텐츠 창작자로서 자기개발을 극대화하고, 창작자로서의 자신만의 길을 모색하고 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 만화콘텐츠 창작자로서 다양한 방법의 자기개발과정을 지속할 수 있다.
2. 창작자로서의 자신만의 길을 모색하고 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자기개발능력의 의미와 목표를 설정하고 이를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">계약서 및 이력서, 기획서 작성 등을 통해 자기개발 계획 및 경력개발 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기술과 시대 변화에 따라 기간별로(1년, 5년, 10년후) 자신에게 요구되는 기술들을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">지속가능한 발전과 기술 습득 계획을 세우고 이를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자기 작품과 지식, 경험을 보여줄 수 있는 졸업연감, 포트폴리오, 만화콘텐츠 e북 등의 제작을 통해 자신이 모색하는 내용을 구체화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
독자 대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식
국내외 기존작품에 대한 경향 파악
저작권, 지적재산권 등에 대한 법률적 지식
대상, 매체 및 기술에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">독자 성향 분석 능력
의사소통기술
소재의 작품성과 사업성 판단능력
매체 및 제작기술 활용능력
정보 분석, 판단능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도</td></tr>
</table>

		조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적 사고와 종합적 분석 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신의 작품과 기술을 활용하여 제작된 이북, 도록, 리플렛

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	35	15주	졸업연감 및 졸업전시 준비 평가	졸업연감 및 졸업전시 콘텐츠	과제물평가
2차 평가	35	15주	2차 졸업사정 성실도 및 완성도 평가	졸업작품	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	jikup_0007 자기개발능력	jikup_000703 경력개발 능력	지속가능한 발전과 기술 습득 계획을 세우고 이를 수행할 수 있다.	35		●
직무역량평가1차 합계				35		
2차 평가	jikup_0009 기술능력	jikup_000903 기술적용 능력	자기 작품과 지식, 경험을 보여줄 수 있는 졸업연감, 포트폴리오, 만화콘텐츠 e북 등의 제작을 통해 자신이 모색하는	35		●

				내용을 구체화할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	액정태블릿(신티크), , 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	취업창업을위한창작자의길 II (자기개발과기술능력)	Credits	2	Semester /Term	3-2
	English	Career Planning as a Successful Creator 2	Class Hour	2	Type	전공선택
Class summary	You can get ready for entering the comic contents industry field.					
Learning goal	1. You can understand the contents of the contract and sign the contract. 2. You can create a resume and make a business card. 3. You can make joint portfolio book. 4. You can post your work on the portfolio site. 5. You can make cartoon contents e-book. 6. You can create a personal portfolio.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">국문</td><td rowspan="2">CK pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">CK Pathfinder</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(12)주/15주기준</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">1주/15시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">자기개발능력</td><td colspan="3">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">경력개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">- 청강문화산업대학교에서 대학생활을 시작하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">진단결과를 토대로 지도교수와 상담으로 진로를 설계한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●				●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	성격진단결과서, 기초학습능력 평가서, 상담

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						
2차 평가						
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	액정태블릿(신티크), , 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	**CK pathfinder**	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	CK Pathfinder	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.					
Learning goal	1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다. 2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.					

만화콘텐츠스쿨 웹소설창작전공 교수요목

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르연구</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="9">영문</td><td rowspan="9">Research on Genre</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.2
만화트렌드분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.4
만화기획안제작하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화콘텐츠를 기반으로 창작자로 활동하기를 원하며 이를 위해 만화의 여러 장르를 이해하려는 학생
장르만화 작가, 스토리텔러, 기획자를 지망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">스토리텔링의이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이야기 만화 창작을 심화시키는 과목. 잡지, 단행본, 웹 등에 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설을 감상하고 이를 통해 장르를 이해할 수 있도록 한다. 각 매체의 성격에 맞는 장르만화를 창작하기 위해 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티, 시안을 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중문화 서사 콘텐츠와 만화콘텐츠의 장르가 지닌 특징을 이해할 수 있다.
2. 장르의 특성을 이해하고, 그에 맞는 장르만화를 개발하며 매체의 성격에 맞게 장르만화를 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대해 이해할 수 있다.
만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다.
장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">액션, 판타지 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 액션, 판타지 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.
장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">로맨스, 스포츠 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다.
기존 작품 중 로맨스, 스포츠 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

		장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
	2-3	코메디, 음식 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 코메디, 음식 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
	2-4	미스테리 호러, 좀비 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 미스테리 호러, 좀비 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
	2-5	SF, 드라마 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 SF, 드라마 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해 국내외 만화콘텐츠에 대한 전반적인 지식 만화스토리텔링에 대한 전반적인 이해 대상, 매체, 트렌드에 대한 지식 사회적 배경(컨텍스트)에 대한 지식 독자대상의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식
	기능(skill)	창의적인 발상기법 다각적인 연상능력 정보검색, 활용능력 아이디어기록, 정리능력 독자 성향 분석 능력 스토리텔링 창작기술 정보 분석, 판단능력
	태도(attitude)	창의적 사고와 종합적 분석 능력 아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도 다양한 시도를 능동적으로 수용하는 유연한 태도 분야별 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 타인의 이야기를 경청하려는 태도 사물에 대한 관찰과 표현능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 5분 분량 이상의 배정된 주제에 대한 발표 및 프레젠테이션 2. 장르별 특징 및 특성을 활용한 장르만화 A4 2페이지 분량의 콘티 5편 이상 3. 창작 장르만화 기획서 1편

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	장르의 관습과 특정 서사 구조에 대한 이해도 평가		지필평가
2차 평가	30	15주	장르의 관습과 특정 서사 구조를 이해도 및 실제 작업 응용역량 평가	5분 분량 이상의 배정된 주제에 대한 발표 및 프레젠테이션	지필평가
3차 평가	20	15주	영화 분석 능력 및 장르 콘텐츠 기획역량 평가	창작 장르콘텐츠 기획서 1편	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화작품기획	0803020701_16v2.2 만화트렌드분석하기	대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대해 이해할 수 있다. 만화에서 장르가 어떤 역할을 하는가를 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v2.2 만화트렌드분석하기	장르를 만드는 여러 규칙을 이해하고, 활용할 수 있다. 장르의 컨벤션의 종류와 활용을 이해하고, 자기 작품에서 활용할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	0803020701_16v2 만화작품기획	0803020701_16v2.4 만화기획안제작하기	액션, 판타지 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 액션, 판타지 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다. 로맨스, 스포츠 만화 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 로맨스, 스포츠 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.	20		●

				코메디, 음식 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 코메디, 음식 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다. SF, 드라마 장르의 컨벤션을 이해할 수 있다. 기존 작품 중 SF, 드라마 장르를 구분하고, 분석하고, 설명할 수 있다. 장르의 법칙을 활용해 관련 장르만화 콘티를 그릴 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르연구	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2	
	English	Research on Genre	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	Starting with a training to get creative ideas from genre comics, this course provides an opportunity to change one's way of thinking which works as a good source of innovative ideas. Theories and practice to construct a story based on genre conventions are continued.						
Learning goal	To be able to understand genre conventions and develop comics contents of each genre						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">클래식음악과서양문화사</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Classical music & history of western civilization</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">0803020701_16v2
만화작품기획</td><td colspan="4">0803020701_16v2.1
만화아이디어구상하기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">0803020701_16v2.3
취재하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">콘텐츠 창작과 관련하여 인문학적 지식에 관심이 있는 1,2,3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">클래식 음악을 작곡가 중심으로 감상하고 교수는 작곡가의 생애와 역할에 대한 취재 자료와 재구성된 만화를 설명한다. 수강생들은 이를 노트 필기로 요약 정리하면서 내용을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 만화를 감상, 분석하여 이에 활용된 자료들을 도출하고 만화구성 과정을 재구성할 수 있다.
2. 수업을 통하여 17세기 이후의 예술, 문화, 역사, 주요 사건과 인물들의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">클래식음악가의 일생이 어떤 기법과 연출로 만화로 압축, 구성되었는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">기획한 내용에 대하여 작품 제작에 도움이 되는 자료(온, 오프라인)를 수집, 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">음악사를 중심으로 17세기 이후 유럽의 역사와 문화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">인문학적 교양에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정보검색, 활용 능력
정보조사, 분석, 판단능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 종합적 분석 능력
정확하고 올바른 고증에 임하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●			●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	그림과 글로 정리된 20페이지 분량 이상의 강의 수강 노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	15주	노트필기 내용을 기반으로 클래식음악사 이해도 평가	그림과 글로 정리된 20페이지 분량 이상의 강의 수강 노트	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	필기 시험을 기반으로 클래식음악사 이해도 평가		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020701_16v2 만화 작품기획	0803020701_16v201 만화 아이디어구상하기	클래식음악가의 일생이 어떤 기법과 연출로 만화로 압축, 구성되었는지 이해할 수 있다.	20		●
		0803020701_16v204 취재하기	기획한 내용에 대하여 작품 제작에 도움이 되는 자료(온, 오프라인)를 수집, 정리할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020701_16v	0803020701_16v201	음악사를 중심으로 17세기 이후	40		●

		2 만화 작품기획	만화 아이디어구상하기	유럽의 역사와 문화를 이해할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	클래식음악과서양문화사	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Classical music & history of western civilization	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class is consist of listening musics and lectures about life of concerned composers and the history.					
Learning goal	Upon completion of this course, students should be able to easily recognize the pieces from each composer studied. They will also have learned several different styles of music, vocabulary, history as well as have gained an appreciation for music in general.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">역사속캐릭터</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">A character in history</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="4">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">역사를 바탕으로 작품의 아이디어를 얻고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">역사에 대한 이해를 바탕으로 실제 있었던 인물을 가상의 캐릭터로 재탄생시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 세계사를 근간으로 시대별 주요한 사건에 대하여 알 수 있다.
2. 역사적 사건들 속에 인상적인 인물을 발견하여 가상의 캐릭터로 재탄생시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">세계사 흐름에 대한 전반적인 이해를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">세계사에서 주요한 사건에 대한 이해와 비판적 시각을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">역사 속 인상적인 실제 인물을 발견하여 인간에 대한 탐구를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">역사 속 실제 인물 분석을 통해 가상의 캐릭터로 재구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">역사 속 캐릭터를 통해 작품의 세계관 혹은 스토리 시놉시스를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문학적 교양에 대한 지식
사회적 배경에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">다각적인 연상 능력
정보 검색, 활용 능력
아이디어 기록, 정리 능력
정보 분석, 판단 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 사고와 종합적 분석 능력
창의적 사고와 통찰력
아이디어 도출에 필요한 적극적인 태도
타인의 이야기를 경청하려는 태도
조사결과를 판단하는 객관적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터 설정 스케치 7점 이상 역사 기반의 만화 웹툰 시놉시스 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	캐릭터 분석 과제물 평가	역사 사건 및 인물 자료조사 리포트	과제물평가
	2차 평가	40	15주	논픽션 및 실화 웹소설 기획안 과제물 평가	역사 기반 웹소설 시놉시스 1편	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	세계사 흐름에 대한 전반적인 이해를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	세계사에서 주요한 사건에 대한 이해와 비판적 시각을 가질 수 있다. 역사 속 실제 인물 분석을 통해	40		●

				가상의 캐릭터로 재구성할 수 있다. 역사 속 캐릭터를 통해 작품의 세계관 혹은 스토리 시놉시스를 만들 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	역사속캐릭터	Credits	3	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	A character in history	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Based on the understanding of history, the real character is reborn as a fictional character.					
Learning goal	1. Based on the world history, one can learn about the major events of the era. 2. You can discover memorable characters in historical events and recreate them as fictional characters.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">신화와내러티브</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Mythology and Narrative</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">0803020702_16v2
만화스토리구성</td><td colspan="3">0803020702_16v2.1
시놉시스구상하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">역사를 바탕으로 작품의 아이디어를 얻고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">신화에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 신화의 사례를 통해 이야기의 전형적 모티프를 알 수 있다.
2. 동일한 모티프가 시대에 따라 변화하는 흐름을 알 수 있다.
3. 신화를 각색한 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 신화에 대한 사례를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">신화에 나타나는 모티프들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">시대에 따라 변화하는 이야기의 모티프를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">변화하는 이야기를 관통하는 주제의식을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
취재 대상에 대한 광범위한 이해
취재 기법에 대한 지식
자료 정리 및 분석 방법에 대한 지식
인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
스토리텔링에 대한 전반적인 이해
시나리오 작성방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">효율적인 취재 기법
의사소통 기술
스토리텔링 창작기술</td></tr>
</table>

		문서작성 프로그램 활용 능력 기획서 작성 기법 프레젠테이션 기법
	태도(attitude)	타인의 이야기를 경청하려는 태도 조사결과를 판단하는 객관적인 태도 창의적인 사고 사물에 대한 관찰과 표현 능력 완성도 높은 스토리텔링을 창작하려는 자세 기획안의 완성도를 높이려는 자세 긍정적이고 자신감있는 자세 설득력있는 기획안을 작성하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 다양한 신화 사례에 대한 15분 분량 발표자료 2. 신화를 각색한 만화/웹툰 시놉시스 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	4주	기획서를 통한 하이스트 장르 이해도 및 기획서 완성역량 평가	기획서	과제물평가
	2차 평가	20	8주	기획서를 통한 스릴러 장르 이해도 및 기획서 완성역량 평가	기획서	과제물평가
	3차 평가	20	12주	기획서를 통한 슬래셔 호러 장르 이해도 및 기획서 완성역량 평가	기획서	과제물평가
	4차 평가	20	16주	기획서를 통한 쟁탈전 장르 이해도 및 기획서 완성역량 평가	기획서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
	4차 평가	0803020702_16v2 만화스토리구성	0803020702_16v2.1 시놉시스구상하기	신화의 사례를 각색하여 만화/웹툰의 스토리 시놉시스를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가4차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	신화와내러티브	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Mythology and Narrative	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Build the ability to create a comic book based on the myth of mythology.					
Learning goal	1. Through the examples of myths, the typical motif is known. 2. The same motif can be seen by the same motif as the times. 3. You can create myths about myths.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문장과어휘표현Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Sentence and Vocabulary Expressions 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="4">글쓰기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">어휘 선택하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">문법을 바탕으로 풍부한 어휘를 정확하게 사용하고 그 수준을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">문장과어휘표현</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기본적인 어휘력 및 문법을 바탕으로 웹소설에서 언어를 창의적으로 사용하는 방법을 익힌다. 창의적 표현 능력을 통해 잦은 연재 사이클에서도 효율적으로 완성도를 기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창의적 수사법, 고사성어와 속담 등을 활용하여 창의적인 문장을 구사할 수 있다.
2. 고유어, 한자어, 외래어에 대해 명확히 알고 이를 적절하게 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">창의적 수사법, 고사성어와 속담을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">고유어, 한자어, 외래어에 대해 명확히 알고 표기에 맞게 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">비문, 오문, 틀린 표현을 명확하게 수정하고 이를 흐름에 맞게 바꿀 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">다양한 텍스트에서 나타나는 창의적인 글쓰기 표현을 리서치하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">풍부한 어휘표현을 통해 창의적인 문장을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법에 대한 지식
고사성어, 속담에 대한 지식
장르에 맞게 사용할 수 있는 분야별 수준 높은 어휘력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">비유법과 관련된 창의적 수사법
고사성어와 속담을 활용한 표현능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적 수사를 활용할 수 있는 개방적인 태도
정확한 문법 및 표기법을 따르고자 하는 진지한 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 자유주제 글쓰기 2건 2. 작품 윤문 및 퇴고 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	어휘력 및 문법 이해도, 글쓰기 완성도 평가	자유주제 글쓰기 2건	과제물평가
2차 평가	40	15주	어휘력 및 문법 이해도, 윤문 및 퇴고 역량 평가	작품 윤문 및 퇴고 1건	과제물평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	창의적 수사법, 고사성어와 속담을 익힌다.	20		●
		어휘 선택하기	다양한 텍스트에서 나타나는 창의적인 글쓰기 표현을 리서치하고 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	비문, 오문, 틀린 표현을 명확하게 수정하고 이를 흐름에 맞게 바꿀 수 있다.	20		●
		어휘 선택하기	풍부한 어휘표현을 통해 창의적인 문장을 구사할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	문장과어휘표현 Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Sentence and Vocabulary Expressions 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are training to creatively use language in web novel based on basic vocabulary and grammar. Through this class, students can cultivate creative expression skills and write high-quality articles efficently even in frequent serial cycles.					
Learning goal	1. To Learn creative rhetoric, ancient phrases and proverbs. 2. To know clearly about native words, Chinese characters, and foreign words and use them appropriately.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">현장실습2-동계 /
현장실습3-하계 /
현장실습3-동계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">계절학기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Field Placement
2-Winter/
Field Placement
3-Summer/
Field Placement
3-Winter</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인에게 맡은 직무 파악</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성한다. -작성한 일지는 CK4U에 입력</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">산업체 동향과 업종 파악
업무 분석과 직무 이해
산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	업무수행 능력, 의사소통 능력 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 세부전공 업무의 현장 활용 현황 원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가						
	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2-동계 / 현장실습3-하계 / 현장실습3-동계	Credits	2	Semester /Term	계절학기
	English	Field Placement 2-Winter/ Field Placement 3-Summer/ Field Placement 3-Winter	Class Hour	40	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현장실습3-1 /
현장실습3-2</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1 , 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Field Placement 3-1/
Field Placement 3-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/
비대면수업(100%비대면)/
혼합수업중 선택</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">현장실습3-1은 초과학기자를 대상으로 한다.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 직무 파악</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성한다. -작성한 일지는 CK4U에 입력</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">산업체 동향과 업종 파악</td></tr>
</table>

구성		업무 분석과 직무 이해 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해
	기능(skill)	업무수행 능력, 의사소통 능력 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 세부전공 업무의 현장 활용 현황 원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가						
	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	현장실습3-1 / 현장실습3-2	Credits	2	Semester /Term	3-1 / 3-2
	English	Field Placement 3-1 / Field Placement 3-2	Class Hour	40	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">웹소설의이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Understanding the Web Novel</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">장르문학의 이해</td><td colspan="3">장르 역사와 이론 알기</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 바탕 설계하기</td><td colspan="3">이야기 구조 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리텔링 산업의 이해</td><td colspan="3">비즈니스 모델 이해하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">창작 및 산업 전반에 걸쳐, 웹소설에 대한 총체적 이해도를 높이고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 정의 및 발생, 웹소설 창작의 기본이 되는 특징 및 구성 원리, 형식과 내용에 대한 이해를 바탕으로 장르, 캐릭터, 플롯을 짜는 원리를 학습한다. 이를 토대로 웹소설 창작의 기초적 방법과 기술을 함양하고, 또한 전반적인 웹소설 산업 구조에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 웹소설의 형식적 특징을 알 수 있다.
2. 기초적인 웹소설 창작 기술을 알 수 있다.
3. 전반적인 웹소설의 산업에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">웹소설의 정의 및 발생을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">웹소설의 내용 및 형식에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">창작의 기초가 되는 장르를 이해하고 캐릭터 및 플롯 구성 원리를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전반적으로 웹소설 산업에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">순수문학, 대중문학, 웹소설의 정의 및 차이, 산업의 흐름 이해
소설을 이루는 기본적인 요소에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문장 구성, 퇴고, 윤문, 글 구성 등 기초적인 글쓰기 기술
통계를 해석할 수 있는 기술
산업 및 시장을 리서치하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">여러 형태의 글을 읽고 적극적으로 통섭해보려는 자세</td></tr>
</table>

		현상을 읽는 분석력과 통찰력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력				자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력		●		기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●								
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
			●					●	
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)	1. 소설 감상 또는 비평 레포트 2. 웹소설 산업 관련 리서치								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	웹소설에 대한 전반적인 이해도 및 성실도 평가	소설 감상 또는 비평 레포트	지필평가
	2차 평가	30	15주	웹소설 시놉시스 창작 역량 및 산업 관련 리서치 능력 평가	웹소설 산업 관련 리서치	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르 역사와 이론 알기	웹소설의 정의 및 발생을 알 수 있다.	15		●
		장르 역사와 이론 알기	웹소설의 내용 및 형식에 대해 이해할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	이야기 바탕 설계하기	이야기 구조 이해하기	웹소설의 내용 및 형식에 대해 이해할 수 있다.	10		●
		이야기 구조	창작의 기초가 되는 장르를	10		●

			이해하기	이해하고 캐릭터 및 플롯 구성 원리를 알 수 있다.			
		스토리텔링 산업의 이해	비즈니스 모델 이해하기	전반적으로 웹소설 산업에 대해 이해할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	웹소설의 이해	Credits	3	Semester /Term	1-1	
	English	Understanding the Web Novel	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	This course is designed to answer the following questions : what web novel is and how it evolves. Students are learning content and artistic form of this genre as well as the rules of writing web novel. This course is training students to construct a plot and a set of characters fitting into this specific genre. Students are also understanding the industrial structure of internet platform provider business.						
Learning goal	1. To introduce students to artistic forms and geneaology of web novel. 2. To train students to understand how to write web novel. 3. To give students information of environment of web novel industry.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">문장과어휘표현</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Sentence and
Vocabulary Expressions</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="4">글쓰기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">어휘 선택하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">대중 독자에게 소구하는 문장과 어휘를 익히고, 그 수준을 끌어올리고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 기반이 되는 정확하고 속도감 있는 문장을 구사할 수 있는 능력을 쌓고, 다양한 어휘표현을 익혀 자칫 건조해지기 쉬운 웹소설에 풍부한 감성을 더하는 기술을 익힌다. 나아가 퇴고, 윤문 과정까지 체계적으로 지도하여 잦은 연재 사이클에서도 효율적으로 완성도를 기할 수 있도록 돕는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 리듬감 있는 단문 및 압축적인 문장을 구사할 수 있다.
2. 다양한 어휘와 창의적인 묘사를 구사할 수 있다.
3. 기본적인 문장 구성을 알고 퇴고할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">접속사를 제한하고 리듬감을 살려 짧게 끊는 문장을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">유사어를 리서치하고 상황과 감정을 구체적으로 묘사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문장의 기본적인 구조를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">비문, 오문을 잡아내고, 중복 의미를 제거하고, 문장의 흐름을 재배열할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">좋은 글쓰기에 대한 전반적 지식
풍부한 어휘력
퇴고와 윤문에 대한 실전 지식
대중문화 트렌드에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정확한 단문 문장력
퇴고 및 윤문 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	엄정하고 논리적으로 글쓰기에 접근하려는 태도 모르는 단어를 적극적으로 찾아보고 숙지하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 영화 및 소설 요약문 4회이상 2. 퇴고 등 문장연습지 10매

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	영화 및 소설에 대한 이해도와 단문 구사 역량 평가	영화 및 소설 요약문 4회 이상	과제물평가
	2차 평가	40	15주	단문 구사 역량 및 어휘, 묘사 구사 역량 평가	퇴고 등 문장 연습지 10매	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	문장의 기본적인 구조를 이해할 수 있다.	20		●
		어휘 선택하기	접속사를 제한하고 리듬감을 살려 짧게 끊는 문장을 쓸 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	비문, 오문을 잡아내고, 중복 의미를 제거하고, 문장의 흐름을 재배열할 수 있다.	20		●
			어휘 선택하기	유사어를 리서치하고 상황과 감정을 구체적으로 묘사할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	문장과어휘표현	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Sentence and Vocabulary Expressions	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are training to write sentences giving pace to web novel as well as learning a wide vocabulary to add artistic sensibility to their work. Students are also polishing their style; this exercise will help them keep up with the serial writing pace when they are writing professionally in the future.					
Learning goal	1. To train students to write short, rhythmic and pithy sentences. 2. To help students widen their vocabulary as well as develop their power of description. 3. To give students the knowledge of basic rules of grammar to polish their writing.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td>웹소설창작을위한고전강독 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Classic Reading for Web Novel Writing 1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="4">문해력 기르기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">수용 및 외삽하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">인문 고전에 대한 이해를 높여 본인의 창작에 활용하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">동서양의 고전 중에서도 현대 대중들에게도 감동과 흥미를 주는 글들을 선정하여 강독하고, 표현기법과 구성방식을 분석하여 웹소설에서 수용하는 방법들을 연구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 현대에도 계속 읽히는 고전 작품들을 감상하고 토론할 수 있다.
2. 동서양의 고전 작품의 내적 형식을 이해하고, 외적으로 해석할 수 있다.
3. 고전 작품의 표현기법과 구성방식을 분석할 수 있다.
4. 고전 작품들의 특징들을 현대적으로 재해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전작품들을 감상하고 친구들과 함께 감상을 나누고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">고전 작품들의 문체, 문장, 구성 방식, 전개방식 등의 내적 형식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">작가의 생애와 시대적 상황들을 고려하여 작품의 외적인 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">작품들 간의 특징적인 표현기법과 구성방식의 반복과 차이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">고전 작품들의 표현기법과 구성방식을 현대적인 기법으로 수용하는 방법들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
고전문학에 대한 전반적 지식
고전문학이 당시 사회와 어떤 영향을 주고받았는지에 대한 이해
캐릭터에 대한 이해
문장 및 대사에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">오독하지 않고 주제를 파악할 수 있는 문장 독해력
소재 및 배경, 캐릭터와 시대상을 분석하여 작품에 적용하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">당시 사회문화상과 연결하여 이해해보려는 태도
고전의 의미를 재발굴하고 재해석하여 작품에 적용해보려는 태도</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1.서평 레포트 8회 이상 2.서평묶음집 1권

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	서평을 통한 고전문학 이해도 평가	서평 레포트 8회 이상	과제물평가
2차 평가	40	8주	서평묶음집을 통한 고전문학 이해도 및 재해석 역량 평가	서평묶음집 1권	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	문해력 기르기	고전작품들을 감상하고 친구들과 함께 감상을 나누고 토론할 수 있다.	20		●
	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	고전 작품들의 문체, 문장, 구성방식, 전개방식 등의 내적 형식을 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의도에 맞는 글쓰기	문해력 기르기	작가의 생애와 시대적 상황들을 고려하여 작품의 외적인 의미를 발견할 수 있다.	20		●
	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	고전 작품들의 표현기법과 구성방식을 현대적인 기법으로 수용하는 방법들을 이해할 수 있다.	20		●

	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	웹소설창작을위한고전강독 I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Classic Reading for Web Novel Writing 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are reading the masterpieces of world literature. Students are studying and analyzing those *magna opera* to develop their own style.					
Learning goal	1. To introduce students to the masterpieces of world literature. 2. To help students understand form and content of classics. 3. To train students to analyze structure of classical works. 4. To train students to interpret the theme of classics in their own way.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">헐리우드장르스터디</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Hollywood Genre Study</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">소재 취재하기</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르역사와 이론알기</td></tr>
<tr><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">헐리우드 장르 공식을 알고, 그 결과물로서의 작품 및 산업을 이해하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">현재 통용되고 있는 장르의 구분은 헐리우드가 확립해 온 상업영화의 문법에서 시작되었다. 헐리우드식 장르에 대한 이해를 바탕으로 스토리 형식을 연구하고, 나아가 헐리우드 특유의 장르물인 마블 및 DC의 영웅물을 사회상과 연결, 분석하여 대중 콘텐츠에 대한 관점의 스펙트럼을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 헐리우드가 확립한 상업 영화의 장르를 알고, 각각의 장르 관습을 이해할 수 있다.
2. 헐리우드만의 특징적인 콘텐츠인 영웅물을 사회상과 연결하여 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">헐리우드 상업영화의 장르물을 구분을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각 장르의 기초적인 컨벤션을 이해하고 특징들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">마블과 DC 등에서 드러난 헐리우드 특징적인 영웅물을 시대상과 비교하여 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">히어로물의 장르 관습과 내적 형식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">헐리우드 콘텐츠 산업에 대한 전반적 지식
장르에 대한 전반적 지식
헐리우드 특유의 영웅물의 흐름과 당시 사회상에 대한 이해
플롯에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">이야기콘텐츠에 대한 다양한 장르 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">작품 별로 형식과 의미를 적극적으로 탐구하려는 태도</td></tr>
</table>

		시대와 사회상에 맞는 콘텐츠를 연구하려는 태도 작품 분석력과 통찰력

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1.장르물 플롯 분석 8회 이상 2.작품 리서치 발표 자료물 1건 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	지정 장르물에 대한 이해도 및 분석 역량 평가	장르물 플롯 분석 8회 이상	과제물평가
	2차 평가	40	16주	시놉시스 창작 역량 평가	작품 리서치 발표 자료물 1건 이상	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르역사와 이론알기	헐리우드 상업영화의 장르물을 구분을 알 수 있다.	20		●
		장르 작품 분석하기	각 장르의 기초적인 컨벤션을 이해하고 특징들을 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	이야기 구상 및 창작	소재 취재하기	마블과 DC 등에서 드러난 헐리우드 특징적인 영웅물을 시대상과 비교하여 이해할 수 있다. 히어로물의 장르 관습과 내적 형식을 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	헐리우드장르스터디	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Hollywood Genre Study	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are understanding various genres of Hollywood commercial movies as well as focusing on the superhero fictions of D.C. and Marvel Comics. Students are also learning sociological methodology to analyze the superhero cult phenomenon of today.					
Learning goal	1. To introduce students to understanding category of film genres of Hollywood film industry. 2. To help students analyze superhero fiction which is the most typical story in Hollywood as well as often considered a mirror of society.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캐릭터심리학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Character Psychology</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">캐릭터 설정하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">심리학에 대한 이해를 바탕으로 캐릭터 개발에 활용하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">매력적인 캐릭터 개발은 인간을 면밀히 관찰하는 것에서부터 출발한다. 작품 속에 등장하는 여러 유형의 캐릭터들을 심리학적으로 분석하고 이해한 뒤, 자신만의 캐릭터 개발에 적용하는 방법을 모색한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 심리학에서 구분한 인간 유형에 대한 기초적인 지식을 이해할 수 있다.
2. 캐릭터를 입체적으로 묘사한 여러 작품들을 감상하고 캐릭터를 심리학적으로 분석해볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">심리학에서 구분한 인간 유형에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">인간 유형별로 특징을 파악하고 해당 예시의 캐릭터를 찾아볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">입체적인 캐릭터가 등장하는 여러 작품들을 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">입체적인 캐릭터를 선정하여 심리학적으로 분석해볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">다른 유형의 캐릭터와 행동과 대사를 비교해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초 교양 심리학에 대한 지식과 이해
이야기 콘텐츠에서의 캐릭터 개발에 대한 기본적인 이해
대사에서 숨은 의도를 해석하는 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">캐릭터별로 심리보고서를 작성할 수 있는 능력
캐릭터 해석력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">캐릭터의 대사와 행동에 인간의 심리를 적용해보려는 적극적인 태도
평소 다양한 인간들을 관찰하는 태도
선입견과 편견을 버리고 열린 마음으로 인간에 대해 근본적으로 탐구하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td></td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	작품 속 캐릭터 분석하여 심리분석보고서 2인

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	기초적인 심리학 지식 이해도 및 창작 응용역량 평가	-	지필평가
	2차 평가	30	10주	유형별 캐릭터를 분석 이해도 및 창작 응용 역량 평가	-	지필평가
	3차 평가	20	15주	작품 속 입체적인 캐릭터에 대해 분석 역량 평가	심리분석보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및 창작	캐릭터 설정하기	심리학에서 구분한 인간 유형에 대해 이해할 수 있다. 인간 유형별로 특징을 파악하고 해당 예시의 캐릭터를 찾아볼 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	이야기 구상 및 창작	캐릭터 설정하기	입체적인 캐릭터가 등장하는 여러 작품들을 감상할 수 있다. 다른 유형의 캐릭터와 행동과 대사를 비교해 볼 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	이야기 구상 및 창작	캐릭터 설정하기	입체적인 캐릭터를 선정하여 심리학적으로 분석해볼 수 있다.	20		●
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	캐릭터심리학	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Character Psychology	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are understanding the several personality types of the characters from various fiction. Students are also training the basic theory of personality psychology to create their own character.					
Learning goal	1. To introduce students to the basic understanding of personality psychology. 2. To help students appreciate the masterpieces of literary characterization.					

	3. To train students psychologically analyze the fictional characters.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">CK pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">CK Pathfinder</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
1 / 15</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="2" colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">- 청강문화산업대학교에서 대학생활을 시작하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">진단결과를 토대로 지도교수와 상담으로 진로를 설계한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	성격진단결과서, 기초학습능력 평가서, 상담

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						
2차 평가						
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK pathfinder	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	CK Pathfinder	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.					

Learning goal	1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다. 2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">크리틱 I</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Critic 1</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창작에 필요한 기초 소양을 기르고, 창작의 단계에서 발생할 수 있는 여러 문제를 알고 해결하길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업은 창작의 특성을 파악하고, 창작 도중에 발생하는 여러 다양한 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작의 각 단계별 상황에서 발생할 수 있는 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 예비 창작자인 학생들이 창작의 특성을 파악하고, 창작시 발생할 수 있는 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있는지 알 수 있다.
2. 각 대안별로 장단점을 파악하고 그 결과를 정확하게 이해하고 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">여러 형태의 창작별로, 또 창작시 각 단계별로 발생할 수 있는 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
창작을 둘러싼 환경 및 정책에 대한 이해
이야기를 구성하기 위한 기본적인 틀의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술</td></tr>
</table>

		정보 분석, 판단 능력
	태도(attitude)	조사결과를 판단하는 객관적인 태도 목표지향적인 사고 창의적 사고와 종합적 분석 능력 수학에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 문제를 해결하기 위한 적극적 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 또는 작품 계획서 1부

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	작업계획서 완성도 및 작품 피칭 역량 평가	작업계획서	구술평가
2차 평가	40	15주	작업계획서 완성도 및 작품 피칭 역량 평가	작업계획서	구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제해결능력	창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다. 여러 형태의 창작별로, 또 창작 시 각 단계별로 발생할 수 있는	40		●

				문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제해결능력	문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다. 문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	크리틱 I	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	Critic 1	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is designed to provide students with chances to acquire and share basic information and experiences required for those who want to foster the basic competency of creation. Especially, various kinds of basic information which is essential for freshmen as future creators will be offered and shared.					
Learning goal	1. To acquire basic competency and information essential for freshmen as future creators 2. To get various kinds of information on the industry and to be able to write up a specific study plan					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">플롯의이해와적용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Understanding and Applying the plot</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">이야기 바탕 설계하기</td><td colspan="4">이야기 구조 이해하기</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르별 플롯 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">플롯이론을 이해하고, 몰입도 있는 스토리 창작에 활용하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">사건을 배열하고 조립하는 뼈대인 플롯에 대해 이해하고, 다양한 분류법에 의한 플롯 구성을 배우고 그에 따른 예시 작품들을 분석한다. 나아가 이야기에 몰입시키는 전통적인 스토리텔링 기술인 3장 구조를 알아보고, 이를 각 플롯별로 적용시키는 방법에 대해 연구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 스토리의 뼈대가 되는 플롯의 역할에 대해 이해한다.
2. 다양한 플롯의 종류를 알고 그에 따른 예시 작품들을 플롯 형식을 이해할 수 있다.
3. 3장 구조를 이해하고 각 플롯에 따라 적용해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">플롯의 정의와 역할에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 분류법에 의한 플롯의 종류들을 알아보고, 각 플롯별로 예시 작품들을 감상하고 적용된 플롯의 성격을 구분할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">3장 구조에 대한 이론을 이해하고, 예시 작품을 3장 구조로 분석해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">서로 다른 플롯에 3장 구조를 적용해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">플롯에 대한 전반적 지식
3장 구조에 대한 전반적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">플롯에 맞춰 시놉시스를 작성하는 능력</td></tr>
</table>

		다양한 작품의 플롯을 분석하고 유사 플롯을 가진 작품을 찾아내는 능력 3장 구조에 맞춰 시나리오를 짜는 능력
	태도(attitude)	작품을 접할 때 플롯과 3장 구조를 파악하려는 태도 작품의 밀도를 높이고자 하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 예시작품별 플롯분석 4회 이상 2. 자신의 기획물을 3장 구조로 플롯짜기

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기획서 완성도 및 플롯 이해도 평가	기획서 1편	과제물평가
	2차 평가	40	15주	단편소설 완성도 및 창작 역량 평가	단편소설 1편	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 바탕 설계하기	이야기 구조 이해하기	플롯의 정의와 역할에 대해 이해할 수 있다. 다양한 분류법에 의한 플롯의 종류들을 알아보고, 각 플롯별로 예시 작품들을 감상하고 적용된 플롯의 성격을 구분할 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	이야기 바탕 설계하기	이야기 구조 이해하기	3장 구조에 대한 이론을 이해하고, 예시 작품을 3장 구조로 분석해 볼 수 있다. 서로 다른 플롯에 3장 구조를 적용해 볼 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	플롯의이해와적용	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Understanding and Applying the plot	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to answer the following questions : in narrative art structure, why the plot matters and how various the plot types are. Students are learning the *theory of three-act stucture* as well as training how to apply to their own work.					
Learning goal	1. To help students understand why the plot matters in art structure. 2. To introduce students to the various types of plot. 3. To introduce students to the *theory of three-act structure* proposed by Aristotle.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">웹소설창작을위한고전강독 Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Classic Reading for Web Novel Writing 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="3">문해력 기르기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="3">수용 및 외삽하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">인문 고전에 대한 이해를 높여 본인의 창작에 활용하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">동서양의 고전 중에서도 현대 대중들에게도 감동과 흥미를 주는 글들을 선정하여 강독하고, 표현기법과 구성방식을 분석하여 그것을 웹소설에서 수용하는 방법들을 연구한다.
(웹소설 창작을 위한 고전 강독 1에서 이어지는 수업임.)</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 현대에도 계속 읽히는 고전 작품들을 감상하고 토론할 수 있다.
2. 동서양의 고전 작품의 내적 형식을 이해하고, 외적으로 해석할 수 있다.
3. 고전 작품의 표현기법과 구성방식을 분석할 수 있다.
4. 고전 작품들의 특징들을 현대적으로 재해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전작품들을 감상하고 친구들과 함께 감상을 나누고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">고전 작품들의 문체, 문장, 구성 방식, 전개방식 등의 내적 형식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">작가의 생애와 시대적 상황들을 고려하여 작품의 외적인 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">작품들 간의 특징적인 표현기법과 구성방식의 반복과 차이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">고전 작품들의 표현기법과 구성방식을 현대적인 기법으로 수용하는 방법들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
고전문학에 대한 전반적 지식</td></tr>
</table>

		고전문학이 당시 사회와 어떤 영향을 주고받았는지에 대한 이해 캐릭터에 대한 이해 문장 및 대사에 대한 이해
	기능(skill)	오독하지 않고 주제를 파악할 수 있는 문장 독해력 소재 및 배경, 캐릭터와 시대상을 분석하여 작품에 적용하는 능력
	태도(attitude)	당시 사회문화상과 연결하여 이해해보려는 태도 고전의 의미를 재발굴하고 재해석하여 작품에 적용해보려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1.서평 레포트 8회 이상 2.서평묶음집 1권

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	적절한 비평 도구를 이용하여 작성한 장르문학 서평 완성도 평가	장르문학 서평	과제물평가
	2차 평가	40	15주	적절한 비평 도구를 이용하여 작성한 웹소설 서평 완성도 평가	웹소설 서평	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	문해력 기르기	작품들 간의 특징적인 표현기법과 구성방식의 반복과 차이를	40		●

				이해할 수 있다. 고전 작품들의 표현기법과 구성 방식을 현대적인 기법으로 수용하는 방법들을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	고전작품들을 감상하고 친구들과 함께 감상을 나누고 토론할 수 있다. 고전 작품들의 문체, 문장, 구성 방식, 전개방식 등의 내적 형식을 이해할 수 있다. 작가의 생애와 시대적 상황들을 고려하여 작품의 외적인 의미를 발견할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	웹소설창작을위한고전강독Ⅱ		Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Classic Reading for Web Novel Writing 2		Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This is an advanced-level course of *Classic Reading for Web Novel Writing 1*. In this course, students are reading the masterpieces of world literature more thoroughly. Students are training to develop their own style.						
Learning goal	1. To introduce students to the masterpieces of world literature. 2. To help students understand form and content of classics. 3. To train students to analyze structure of classical works. 4. To train students to interpret the theme of classics in their own way.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">장르공간워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Genre Space Workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 바탕 설계하기</td><td colspan="3">세계관 설계하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 작품 배경을 시공간적 관점으로 파악하여, 현실감 넘치는 장소로 연출하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징 의미를 알고, 디자인적 관점에서 이해하며, 바탕이 된 역사적 장소들을 리서치한다. 또한 배경 서사를 만드는 법과 연계하여, 이야기를 품은 공간을 만들어내고 게임 공간 디자인과도 연계할 수 있는 방법을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공간에 대한 기호 및 상징, 공간 스토리텔링에 대해 이해할 수 있다.
2. 기존 장르문학의 배경으로 등장한 공간들을 알아보고, 공간 디자인적 관점에서 이해할 수 있다.
3. 작품 속 공간들의 실제 모델이 된 장소들을 리서치해볼 수 있다.
4. 작품 속 공간들을 공간 스토리텔링으로서 풀어내는 방식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">공간에 대한 상징, 기호, 사회학적 의미, 공간 스토리텔링을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기존의 판타지, 무협, SF, 역사물 등 장르문학의 배경으로 공간들에 대해서 리서치하고 특징들을 파악하며, 미학적 방향, 동선 및 설계, 재료 및 조명 등을 분석해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">기존 작품에 등장한 공간들의 실제 모델이 된 자연환경, 성, 도시, 신화적 공간 등을 리서치하고 그것이 어떤 식으로 적용되었는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">자신 작품 및 타 작품의 공간을 공간 스토리텔링으로 풀어내어 게임의 맵 디자인과 연계하는 방식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초적인 시대별 지역별 건축양식 및 날씨, 환경, 지리적 특성에 대한 지식
장르별로 공간에 대한 의미 및 기호에 대한 이해
공간과 스토리텔링과의 연결성에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>공간 설계에 대한 기초적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>정보수집 기술
공간의 의미를 해석하는 능력
입체적인 공간을 상상하고 스케치할 수 있는 능력
참고자료에 대한 비교 분석 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>평소 다양한 건물들의 동선 및 공간 설계를 이해하려는 태도
중세의 성, 고대의 촌락, 그 외의 각종 자연환경을 관찰하는 태도
게임 속 공간의 설계와 기호를 파악하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">1. 장소 리서치 레포트 혹은 발표 자료 1건
2. 리서치 자료를 바탕으로 자신의 작품 속 공간을 기획하고 생활 환경 및 습관 설계 기획서 1건</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>기작품을 선택해 공간배경의 기능을 분석</td><td>리서치 보고서</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>공간설정이 내러티브와 직결된 창작 시놉시스를 제출</td><td>시놉시스와 기획서</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이야기 바탕 설계하기</td><td>세계관 설계하기</td><td>기존의 판타지, 무협, SF, 역사물 등 장르문학의 배경으로</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				공간들에 대해서 리서치하고 특징들을 파악하며, 미학적 방향, 동선 및 설계, 재료 및 조명 등을 분석해 볼 수 있다. 기존 작품에 등장한 공간들의 실제 모델이 된 자연환경, 성, 도시, 신화적 공간 등을 리서치하고 그것이 어떤 식으로 적용되었는지 알 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	이야기 바탕 설계하기	세계관 설계하기	공간에 대한 상징, 기호, 사회학적 의미, 공간 스토리텔링을 이해할 수 있다. 자신 작품 및 타 작품의 공간을 공간 스토리텔링으로 풀어내어 게임의 맵 디자인과 연계하는 방식을 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르공간워크숍	Credits	3	Semester /Term	1-2	
	English	Genre Space Workshop	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	In this course, students are analyzing typical space settings in genre literature focusing on fantasy, SF and martial arts novel. Students are building skills to set their own settings up to write web novels as well as to make computer games.						
Learning goal	1. To understand why settings matter in storytelling of genre fictions. 2. To locate the sites where the famous historical events happened. 3. To explore a historic scene which is the setting for popular novels. 4. To understand how the real sites function as the settings for fictions.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">일본서브컬처스터디</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Japanese Subculture Study</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="3">소재 취재하기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="3">수용 및 외삽하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">일본 서브컬처에 관심이 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">일본의 만화, 애니메이션, 라이트 노벨, 게임 등 서브컬처를 발생부터 현재까지 계보를 통해 이해한다. 나아가 주요 작품들을 당대 일본 사회상을 바탕으로 분석, 서브컬처에 대한 공시적이고 통시적인 관점을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 일본의 서브컬처에 대한 계보를 파악하고 주요 작품을 감상할 수 있다.
2. 일본 서브컬처에서의 주요 작품이 당대 일본 사회상을 어떻게 반영하는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">일본의 서브컬쳐 계보에서 상징적인 여러 주요 작품을 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="6">만화, 애니메이션, 비주얼노벨, 라이트노벨 등으로 이어지는 일본 서브컬처의 계보를 훑어봄으로써, 캐릭터, 작법, 작화, 스타일, 세계관이 어떤 식으로 변화되었는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">전후 일본 당대 정치 및 사회상을 이해하고, 이런 흐름들이 일본 서브컬처 작품들의 캐릭터 및 세계관에 어떠한 영향을 미쳤는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">일본의 서브컬쳐 콘텐츠 산업에 대한 전반적 지식
서브컬처 종류에 대한 전반적 지식
일본 서브컬쳐 계보의 흐름과 당시 정치, 사회상에 대한 이해
플롯에 대한 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">이야기콘텐츠에 대한 다양한 장르 분석 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">작품별로 형식과 의미를 적극적으로 탐구하려는 태도</td></tr>
</table>

		시대와 사회상에 맞는 콘텐츠를 연구하려는 태도 작품 분석력과 통찰력

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 작품 리뷰 레포트 1건 2. 작품 리서치 발표자료 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	선택 작품을 당시 일본의 시대상과 연계하여 분석 역량 및 완성도 평가	작품 리뷰 레포트 1건	과제물평가
2차 평가	40	15주	선택 작품을 시대별 장르 흐름과 연계하여 분석 역량 및 완성도 평가	작품 리서치 발표자료 1건	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및 창작	소재 취재하기	일본의 서브컬쳐 계보에서 상징적인 여러 주요 작품을 감상할 수 있다. 만화, 애니메이션, 비주얼노벨, 라이트노벨 등으로 이어지는 일본 서브컬처의 계보를 훑어봄으로써, 캐릭터, 작법, 작화, 스타일, 세계관이 어떤 식	40		●

				으로 변화되었는지 알 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	전후 일본 당대 정치 및 사회상을 이해하고, 이런 흐름들이 일본 서브컬처 작품들의 캐릭터 및 세계관에 어떠한 영향을 미쳤는지 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	일본서브컬처스터디		Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Japanese Subculture Study		Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are learning geneaology of *Manga*, *Japanimation*, Japanese video games as well as *light novels*. Students are also sociologically analyzing Japanese subcultural texts to understand how cultural studies are made.						
Learning goal	1. To appreciate Japanese subcultural *magna opera*. 2. To study geneaology of Japanese subculture. 3. To learn the contemporary history of Japan to understand the subcultural texts sociologically.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계의민속과전승</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">World Folklore</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="3">소재 취재하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="3">수용 및 외삽하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">세계의 구전문학, 신화, 전설, 미신 등의 오컬트에서 소재 및 아이디어를 얻고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">세계의 구전문학, 신화, 전설, 미신 등에 대해 알아보고, 국가별·민족별로 이러한 관습문화가 어떠한 특징적인 담화의 형태로 나타났는지 추적한다. 또한 다양한 전 세계의 오컬트 문화를 리서치하고, 이것이 여러 작품의 세계관과 설정에 반영된 방식을 분석하여 웹소설 창작의 풍부한 소재로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 세계의 오컬트 문화의 종류에 대해서 알아보고 각각의 특징을 이해할 수 있다.
2. 국가별·민족별로 어떤 식의 담화를 형성했고 어떤 영향을 주고받았는지 추적할 수 있다.
3. 전 세계의 오컬트 문화가 활용된 여러 작품들을 알아보고 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">세계의 구전, 신화, 전설, 미신 등의 오컬트 문화를 알아보고, 이것의 민속적 특징 및 당시의 시대상이 어떻게 반영되어 있는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">세계의 구전, 신화, 전설, 미신 등을 리서치하고 특징들을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">국가별·민족별 주도적인 담화 양식을 알아보고, 지역 간에 영향을 주고받은 유통 경로를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">오컬트 문화가 활용된 여러 만화, 소설, 애니메이션, 영화 작품들을 리서치하고 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">사회, 문화 종교 등 기초적인 인문학적 지식
시대별로 지역별로 종교, 문화, 사상에 대한 이해
미신과 무속, 신화와 민담 등이 어떻게 사회상과 연결되는지에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	정보수집력 분석기술 자료 수집력과 비교분석 기술
	태도(attitude)	다양한 자료를 수집하고 적극 활용하려는 자세 풍부한 상상력과 통찰력 세계관을 완성도를 위한 사회상을 탐구하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 리서치 및 사회상 탐구분석 레포트 1건 2. 작품 세계관 설정 1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	허구의 세계를 상상하는 인류의 본능이 문화에 어떻게 영향을 끼쳤는지 이해도 평가	-	지필평가
	2차 평가	40	15주	세계의 신화, 민속, 전설, 미신, 풍속, 문화, 사상을 이해도 및 창작 응용 역량 평가	-	지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및 창작	소재 취재하기	세계의 구전, 신화, 전설, 미신 등의 오컬트 문화를 알아보고,	40		●

				이것의 민속적 특징 및 당시의 시대상이 어떻게 반영되어 있는지 이해할 수 있다. 세계의 구전, 신화, 전설, 미신 등을 리서치하고 특징들을 분석할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	국가별·민족별 주도적인 담화 양식을 알아보고, 지역 간에 영향을 주고받은 유통 경로를 파악할 수 있다. 오컬트 문화가 활용된 여러 만화, 소설, 애니메이션, 영화 작품들을 리서치하고 감상할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	세계의민속과전승	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	World Folklore	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, Students are learning the mythology, oral literature, legend as well as supernatural beliefs all over the world. Students are also studying the occultism from various cultures. This course is desinged to offer students abundant materials for writing web novels.					
Learning goal	1. To learn the various types of the occultism of the world. 2. To study geneaology of occultism from various cultures. 3. To appreciate the fictions which are borrowing from cultural tradition of occultism.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">크리틱Ⅱ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Critic 2</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">창작에 필요한 기초 소양을 기르고, 창작의 단계에서 발생할 수 있는 여러 문제를 알고 해결하길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">크리틱 I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">이 수업은 창작의 특성을 파악하고, 창작 도중에 발생하는 여러 다양한 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작의 각 단계별 상황에서 발생할 수 있는 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 예비 창작자인 학생들이 창작의 특성을 파악하고, 창작시 발생할 수 있는 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있는지 알 수 있다.
2. 각 대안별로 장단점을 파악하고 그 결과를 정확하게 이해하고 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">여러 형태의 창작별로, 또 창작시 각 단계별로 발생할 수 있는 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">창작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
창작을 둘러싼 환경 및 정책에 대한 이해
이야기를 구성하기 위한 기본적인 틀의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력</td></tr>
</table>

		의사 소통 기술 정보 분석, 판단 능력
	태도(attitude)	조사결과를 판단하는 객관적인 태도 목표지향적인 사고 창의적 사고와 종합적 분석 능력 수학에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 문제를 해결하기 위한 적극적 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 또는 작품 기획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	작품 기획안 및 중간 학업계획서 완성도 평가	과제물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	작품 기획안 및 최종 학업계획서 완성도 평가	과제물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	크리틱 Ⅱ	Credits	1	Semester /Term	1-2
	English	Critic 2	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is designed to provide students with chances to acquire and share basic information and experiences required for those who want to foster the basic competency creation. Especially, various kinds of basic information which is essential for freshmen as future creators will be offered and shared.					
Learning goal	1. To acquire basic competency and information essential for freshmen as future creators 2. To get various kinds of information on the industry and to be able to write up a specific study plan					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">이미지와시나리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Images and Scenario</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">비주얼 스토리텔링</td><td colspan="4">영상 기호 이해하기
정보를 시각화하기
시나리오 작성하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영상화를 전제로 하는 시나리오 작법을 배우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 대본인 시나리오를 쓰는 법을 배우고 익힌다. 관련 산업에 대한 이해를 높이고, 시나리오 작가나 매체에 필요한 내러티브를 창안하기 위한 창작 능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시나리오의 역할과 작성법에 대해 이해할 수 있다.
2. 각 콘텐츠의 산업 현황과 제작 프로세스를 알고 역할에 맞는 글쓰기를 이해할 수 있다.
3. 각 콘텐츠 별로 특징적인 내러티브를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">시각화를 전제로 한 시나리오의 역할에 대해 알아보고, 드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 별로 시각적 연출을 위한 글쓰기 방식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 산업 현황 및 특징적인 제작 프로세스를 알아보고, 공동 창작자로서 작업하는 방식과 역할에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 콘텐츠 별로 차이점을 알고, 특징적인 스토리텔링 방식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">시나리오 형식에 대한 기본적인 지식
소설과 산문, 시나리오 작법의 차이점 이해
다양한 미디어별로 산업 현황 및 프로세스, 시나리오 형식 차이 이해
공동작업, 협업이 필수적인 시나리오 작가로서 역할 분담에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">공동 창작을 위한 디지털 툴 사용 능력
산문과는 다른 시나리오적 묘사하기 기능</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">산업별로 특징적인 차이를 이해하고, 협업에 대한 적극적이고 협조적인 태도
예산, 산업 흐름, 마케팅, 목적이 분명한 기획물에 대한 충분한 이해를 바탕으로,</td></tr>
</table>

		시나리오 개발에 대한 적극적 협업 의지							
직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력				자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력		●		
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●	●	●
교수학습방법	강의식		실습식(시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●			●					
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
			●						
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[협동학습]		
산출물(결과물)	1. 샘플 시나리오(최소 2씬 이상) 1건								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	소설과 대본의 차이에 대한 이해도 평가	영상물의 역시나리오	과제물평가
	2차 평가	40	15주	이미지 중심 텍스트 각색 역량 평가	시나리오 및 소설 각색	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 스토리텔링	영상 기호 이해하기	시각화를 전제로 한 시나리오의 역할에 대해 알아보고, 드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 별로 시각적 연출을 위한 글쓰기 방식을 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	비주얼 스토리텔링	시나리오 작성하기	드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 산업 현황 및 특징적인 제	30		●

				작 프로세스를 알아보고, 공동 창작자로서 작업하는 방식과 역할에 대해 이해할 수 있다.			
			정보를 시각화하기	드라마, 영화, 애니메이션, 웹툰 등의 콘텐츠 별로 차이점을 알고, 특징적인 스토리텔링 방식을 이해할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	이미지와시나리오	Credits	3	Semester /Term	2-1	
	English	Images and Scenario	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	This course is designed to train students to write scenario. Students are also understanding *storytelling industry* of today.						
Learning goal	1. To learn how scenario is made as well as how it functions in narrative art. 2. To understand *storytelling industry* of today.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>웹소설창작실습 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Web Novel Writing Training 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="9">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="3">글쓰기</td><td colspan="3" rowspan="9"></td></tr>
<tr><td colspan="3">어휘선택하기</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">이야기 바탕 설계하기</td><td colspan="3">이야기 구조 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">장르별 플롯 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">세계관 설계하기</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="3">소재 취재하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터 설정하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">장르 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="3">장르작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 전반적인 글쓰기 기술을 함양하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕인 장르적 관습과 서사, 플롯, 캐릭터, 문체 등에 관한 이론을 바탕으로, 단계별 창작 실습을 통해 웹소설의 특징을 이해한다. 흡입력 있는 서사 구성력과 창의적인 아이디어 생산 능력 및 창작 기법을 갖추도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장르문학의 관습, 서사, 플롯, 캐릭터, 문체에 대한 이론을 이해할 수 있다.
2. 장르에 기반한 플롯을 세우고 캐릭터를 개발하고 어울리는 문장을 구사할 수 있다.
3. 리서치를 통해 에피소드 아이디어를 발굴해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">로맨스, 판타지, SF, 무협, 미스터리 스릴러, 호러 등의 장르 문학이 구축해온 관습을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">플롯 이론과 캐릭터 작법에 대해서 이해하고, 문체가 주는 감각을 구별할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신이 기획하고 있는 장르에 적합한 플롯을 선택하여 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>3-1</td><td colspan="6">장기 연재를 위해, 전체 플롯 위에 작은 에피소드들을 배치하는 방법과, 에피소드들의 소재를 발굴해내는 법을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">장르문학에 대한 전반적인 지식
장르별 컨벤션에 대한 이해
플롯 이론에 대한 이해
캐릭터 작법에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">정확한 단어, 문장 구사 능력
관련 정보 취재, 검색 및 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">인간의 행동과 말투를 관찰하는 태도
평소에 접하는 스토리텔링 콘텐츠를 분석적으로 접근하려는 태도
일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[협동학습]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 웹소설 기획서 및 시놉시스 1건
2. 5회 분량 이상의 웹소설 작품 1건</td></tr>
<tr><td rowspan="5">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>40</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td colspan="3">웹소설 기획 역량 및 시놉시스 완성도 평가</td><td>웹소설 기획서 및 시놉시스 1건</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td colspan="3">웹소설 작품 창작 역량 및 완성도 평가</td><td>10회 분량 이상의 웹소설 작품 1건</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	플롯 이론과 캐릭터 작법에 대해서 이해하고, 문체가 주는 감각을 구별할 수 있다.	15		●
			어휘선택하기	자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	이야기 바탕 설계하기	이야기 구조 이해하기	자신이 기획하고 있는 장르에 적합한 플롯을 선택하여 활용할 수 있다.	10		●
		장르문학의 이해	장르작품 기획하기	장기 연재를 위해, 전체 플롯 위에 작은 에피소드들을 배치하는 방법과, 에피소드들의 소재를 발굴해내는 법을 알 수 있다.	10		●
		이야기 구상 및 창작	장르 글쓰기	자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	웹소설창작실습 I	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Web Novel Writing Training 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course introduces students to theories on conventions of genre literature, narratology, plot, character and style. Students are also trained to write their own web novel focusing on creating ideas.					
Learning goal	1. To understand conventions of genre literature and narratology. 2. To form a plot, to create fictional characters as well as to use proper style.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>장르연구 I (로맨스)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Research on Genre 1
(Romance)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르 작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르로서의 로맨스물을 창작하기 위한 기본을 다지고 실질적인 글쓰기 훈련을 하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 로맨스물에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 로맨스 장르의 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 로맨스 산업 현황과 타깃층에 대해서 이해할 수 있다.
2. 로맨스 장르 및 타 장르과 결합하며 나타난 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.
3. 로맨스 세부 장르별로 예시 작품을 감상하고 분석할 수 있다.
4. 로맨스 세부 장르별로 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">국내외의 로맨스 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전통적인 로맨스 장르 및 타 장르와 결합하며 나타난 세부 장르인 컨템포러리 로맨스, 역사 로맨스, 패러노멀 로맨스, 로맨스 스릴러, 로맨티카 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">각 로맨스의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">각 로맨스의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">로맨스 장르에 대한 전반적인 지식
로맨스 하위 장르 및 관련 작품에 대한 이해
컨벤션, 플롯, 장치에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적 발상 및 분석력
메인 플롯과 서브플롯 활용 능력
장르 컨벤션 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일상에서 로맨스 장르물에 대한 차이와 반복을 분석하고 파악하려는 태도
여러 소재 및 장르를 결합해 보려는 창의적인 시도</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력			수리능력				
	문제해결능력			자기개발능력				
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력		●	기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 예시 작품 분석문 4 이상 2. 해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	분석문을 통한 장르 이해도 평가	예시 작품 분석문 4건 이상	과제물평가
2차 평가	40	16주	기획서 및 시놉시스 완성도 및 로맨스 장르 이해도 평가	해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

평가계획 – 세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 분석하기	각 로맨스의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 기획하기	각 로맨스의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	장르연구 I (로맨스)	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Research on Genre 1 (Romance)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are studying romance genre. Students are analyzing the major works of romance and understanding conventions of genre. Students are also writing their own novel.					
Learning goal	1. To study storytelling industry focusing on genre of romance. 2. To understand the hybrid genre based on romance. 3. To appreciate major works of romance genre. 4. To analyze form, plot and characters of major novels of romance.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르연구Ⅱ(SF)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Research on Genre 2 (SF)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르 작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르로서의 SF물을 창작하기 위한 기본을 다지고 실질적인 글쓰기 훈련을 하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 SF물에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 SF 장르의 형식 논리, 세계관, 설정, 공간 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. SF 산업 현황과 타깃층에 대해서 이해할 수 있다.
2. SF 장르 및 타 장르과 결합하며 나타난 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.
3. SF 세부 장르별로 예시 작품을 감상하고 분석할 수 있다.
4. SF 세부 장르별로 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">국내외의 SF의 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">SF 장르의 다양한 세부장르인 스페이스 오페라, 퍼스트 콘택트물, 시간여행물, 대체역사물, 아포칼립스, 로봇, 인공지능, 초인물, 사이버펑크, 스팀펑크, 디젤펑크, 가상현실물 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">각 SF의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">각 SF의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있따.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">SF 장르에 대한 전반적인 지식
SF 하위 장르 및 관련 작품에 대한 이해
컨벤션, 플롯, 장치에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적 발상 및 분석력
메인 플롯과 서브플롯 활용 능력
장르 컨벤션 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일상에서 SF 장르물에 대한 차이와 반복을 분석하고 파악하려는 태도</td></tr>
</table>

		여러 소재 및 장르를 결합해 보려는 창의적인 시도							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력				자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력		●		기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●								
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
			●					●	
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)	1. 예시 작품 분석문 4 이상 2. 해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	SF 작품 (영화/소설) 감상 후 창작자 입장에서 분석 역량 및 보고서 완성도 평가	감상 및 분석 보고서	과제물평가
	2차 평가	40	16주	SF 창작 시놉시스를 통한 장르 이해도 및 완성도 평가	창작 시놉시스	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 분석하기	SF 장르의 다양한 세부장르인 스페이스 오페라, 퍼스트 콘택트물, 시간여행물, 대체역사물, 아포칼립스, 로봇, 인공지능, 초인물, 사이버펑크, 스팀펑크, 디젤펑크, 가상현실물 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징	40		●

				들을 파악할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 기획하기	각 SF의 세부 장르별로 서브플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르연구Ⅱ(SF)	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Research on Genre 2 (SF)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are studying genre of sciece fiction. Students are analyzing the major works of science fiction and understanding conventions of this genre, especially focusing on how settings and scientific knowledge matter in this genre. Students are also writing their own novel.					
Learning goal	1. To study storytelling industry focusing on science fiction. 2. To understand the hybrid genre based on scinece fiction. 3. To appreciate major works as well as study geneaology of science fiction. 4. To analyze form, plot and characters of major science fiction works.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르고전강독 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Genre Classic Reading 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 역사와 이론 알기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">비평하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르물에 대해 심도있게 이해하고 분석해보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 고전 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도 있는 이해를 추구한다. 에드가 앨런 포, 러브크래프트, 제인 오스틴을 비롯, 메리 셸리의 프랑켄슈타인, 브램 스토커의 드라큘라 등을 함께 읽고 분석하고 토론한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장르문학의 가능성을 열었던 여러 고전 작품들을 감상하고 토론할 수 있다.
2. 각 고전 작품들의 어떠한 특징이 장르의 문법으로 발전했는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">각 장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었다고 평가되는 에드가 엘런 포, 러브크래프트와 같은 작가나 오만과 편견, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 지킬 박사와 하이드 등의 작품을 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">읽은 작품들의 특징을 파악하고 당대의 타 작품과의 차이점을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">읽은 작품들의 어떠한 특징들이 장르의 문법으로 발전했는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대한 이해
장르적 컨벤션 - 플롯 및 캐릭터 작법 등-에 대한 지식
작품의 외적 의미 (사회적 맥락)에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">다각적 연상능력 및 활용능력
정보 분석, 판단 능력
오독하지 않고 주제를 파악할 수 있는 문장 독해력
소재 및 배경, 캐릭터와 시대상을 분석하여 작품에 적용하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">종합적 분석 능력
당시 사회문화상과 연결하여 이해해보려는 태도</td></tr>
</table>

		고전의 의미를 재발굴하고 재해석하여 작품에 적용해보려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 서평 레포트 4회 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	서평 레포트를 통한 장르 이해도 및 완성도 평가	서평 레포트 2편	과제물평가
	2차 평가	40	16주	서평 레포트를 통한 장르 이해도 및 완성도 평가	서평 레포트 2편	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 분석하기	각 장르를 태동시키거나 장르 문학의 가능성을 보여주었다고 평가되는 에드가 엘런 포, 러브크래프트와 같은 작가나 오만과 편견, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 지킬 박사와 하이드 등의 작품을 감상할 수 있다.	20		●
		작품 분석 및 확장	읽은 작품들의 어떠한 특징들이 장르의 문법으로 발전했는	20		●

				지 이해할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	장르 역사와 이론 알기	비평하기	읽은 작품들의 특징을 파악하고 당대의 타 작품과의 차이점을 분석할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르고전강독 I	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Genre Classic Reading 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed students to major works of classical literature which have spawned literary genres of today. Students are reading various novels of literary masters including Edgar Allen Poe, H. P. Lovecraft, Jane Austin, Mary Shelley and Bram Stoker.					
Learning goal	1. To read pioneering works of literary genres as well as to make a remark on those fictions. 2. To reconstructing geneaology of genre fictions from the classical literature.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>크리틱Ⅲ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Critic 3</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">창작에 필요한 기초 소양을 기르고, 창작의 단계에서 발생할 수 있는 여러 문제를 알고 해결하길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">크리틱Ⅰ, 크리틱Ⅱ</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작 단계 뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예비 창작자인 학생들이 창작의 특성을 파악하고, 작가로서 봉착할 수 있는 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있는지 알 수 있다.
2. 각 대안별로 장단점을 파악하고 그 결과를 정확하게 이해하고 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">창작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
창작을 둘러싼 환경 및 정책에 대한 이해
이야기를 구성하기 위한 기본적인 틀의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">조사결과를 판단하는 객관적인 태도
목표지향적인 사고
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
</table>

		수학에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 문제를 해결하기 위한 적극적 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	크리틱 및 학업 계획서 완성도 평가	학업 계획서 1부	수행관찰평가
	2차 평가	30	15주	상담 및 학업계획서 결과물을 통한 성실도 평가		수행관찰평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.	15		●
		문제처리능력	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.	15		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.	15		●
			문제처리능력	문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	크리틱Ⅲ	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	Critic 3	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course provides essential and hands-on information required for creation. It also helps students establish their identity as a future creator.					
Learning goal	1. To acquire essential and hands-on information required for creation and be able to apply the information to individual creation activities; 2. To establish his/ her identity as a future creator.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">드라마창작워크숍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Drama Creation Workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션의 이해</td><td colspan="3">공동창작하기</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼 스토리텔링</td><td colspan="3">영상기호 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">시나리오 작성하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="3">재매개 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">방송작가의 글쓰기에 대해 알고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">TV 및 웹 드라마는 물론, 영화 및 연극에서의 드라마를 창작하는 기술을 함양한다. 뿐만 아니라 방송 영상 콘텐츠를 구성하는 다양한 글쓰기를 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 서사의 기술 또는 장르의 한 종류로서의 드라마를 이해할 수 있다.
2. TV나 웹에서 유통되는 단막극 및 연속극 창작에 대한 기초를 이해할 수 있다.
3. 방송 영상 콘텐츠에서의 다양한 글쓰기의 종류에 대해 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">장르의 한 종류로서의 드라마의 스토리텔링과 서사적 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">TV나 웹, 연극 등에서 연출되는 단막극이나 연속극 등, 극예술을 위한 대본쓰기의 형식 등 기초를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">다큐멘터리나 리얼리티 쇼 등 다양한 형태의 방송에서 구성작가의 역할을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">대중매체 및 인터넷 매체에 대한 이해
드라마 서사에 대한 지식
시나리오 대본쓰기 형식에 대한 지식
방송작가의 업무에 대한 이해
다양한 형태의 방송에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">다양한 소재 취재 및 정보 검색 능력
드라마 작법 기술
시나리오 작법 기술
대중 성향 분석 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	일상에서 사람들의 행동와 대화를 관찰하고 분석하려는 자세 폭넓은 관심과 심미안을 가지려는 태도 완성도 높은 시나리오를 창작하려는 자세 다양한 작품에 대해 열린 마음으로 이해하려는 자세 대중의 눈높이와 취향을 존중하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 조별로 드라마 기획문서 1건 2. 드라마 1회 시나리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	영상 시나리오 이해도 평가		구술평가
	2차 평가	30	10주	영상 시나리오 이해도 및 완성도 평가	시나리오	과제물평가
	3차 평가	30	15주	수업 참여를 통해 공동으로 기획서 작성하여 기획역량 평가	기획문서	토론평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 스토리텔링	영상기호 이해하기	장르의 한 종류로서의 드라마의 스토리텔링과 서사적 특징을 이해할 수 있다. -기초	10		●

			시나리오 작성하기	TV나 웹, 연극 등에서 연출되는 단막극이나 연속극 등, 극예술을 위한 대본쓰기의 형식 등 기초를 알 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	재매개 스토리텔링	장르의 한 종류로서의 드라마의 스토리텔링과 서사적 특징을 이해할 수 있다. -심화	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	커뮤니케이션의 이해	공동창작하기	다큐멘터리나 리얼리티 쇼 등 다양한 형태의 방송에서 구성작가의 역할을 이해할 수 있다.	30		●
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	드라마창작워크숍	Credits	3	Semester /Term	2-2	
	English	Drama Creation Workshop	Class Hour	3	Type	전공선택	
Class summary	In this course, students are writing scenarios for television drama as well as for internet, film or theatre drama. Students are also understanding how broadcasting industrial system work.						
Learning goal	1. To study drama as a genre of narrative fiction. 2. To learn basic theory of writing drama in television, film and internet. 3. To understand the role of scenario writing in broadcasting system.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>웹소설창작실습Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Web Novel Wiriting Training 2</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의도에 맞는 글쓰기</td><td colspan="4">글쓰기</td><td colspan="2" rowspan="8"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4">어휘선택하기</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">이야기 바탕 설계하기</td><td colspan="4">이야기 구조 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">장르별 플롯 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">세계관 설계하기</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">소재 취재하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 설정하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">장르 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="3">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 전반적인 글쓰기 기술을 함양하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕인 장르적 관습과 서사, 플롯, 캐릭터, 문체 등에 관한 이론을 바탕으로, 단계별 창작 실습을 통해 웹소설의 특징을 이해한다. 흡입력 있는 서사 구성력과 창의적인 아이디어 생산 능력 및 창작 기법을 갖추도록 한다. (웹소설 창작 실습 1에서 이어지는 수업임.)</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장르문학의 관습, 서사, 플롯, 캐릭터, 문체에 대한 이론을 이해할 수 있다.
2. 장르에 기반한 플롯을 세우고 캐릭터를 개발하고 어울리는 문장을 구사할 수 있다.
3. 리서치를 통해 에피소드 아이디어를 발굴해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">로맨스, 판타지, SF, 무협, 미스터리 스릴러, 호러 등의 장르 문학이 구축해온 관습을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">플롯 이론과 캐릭터 작법에 대해서 이해하고, 문체가 주는 감각을 구별할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신이 기획하고 있는 장르에 적합한 플롯을 선택하여 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">장기 연재를 위해, 전체 플롯 위에 작은 에피소드들을 배치하는 방법과, 에피소드들의 소재를 발굴해내는 법을 알 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	장르문학에 대한 전반적인 지식 장르별 컨벤션에 대한 이해 플롯 이론에 대한 이해 캐릭터 작법에 대한 이해
	기능(skill)	정확한 단어, 문장 구사 능력 관련 정보 취재, 검색 및 활용 능력
	태도(attitude)	인간의 행동과 말투를 관찰하는 태도 평소에 접하는 스토리텔링 콘텐츠를 분석적으로 접근하려는 태도 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 웹소설 기획서 및 시놉시스 1건 2. 5회 분량 이상의 웹소설 작품 1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	웹소설 기획에 대한 이해도 및 시놉시스 완성도 평가	웹소설 기획서 및 시놉시스 1건	과제물평가
	2차 평가	30	16주	웹소설 작품 완성도 평가	10회 분량 이상의 웹소설 작품 1건	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	의도에 맞는 글쓰기	글쓰기	플롯 이론과 캐릭터 작법에 대해서 이해하고, 문체가 주는 감각을 구별할 수 있다.	15		●
			어휘선택하기	자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	이야기 바탕 설계하기	이야기 구조 이해하기	자신이 기획하고 있는 장르에 적합한 플롯을 선택하여 활용할 수 있다.	10		●
		장르문학의 이해	장르작품 기획하기	장기 연재를 위해, 전체 플롯 위에 작은 에피소드들을 배치하는 방법과, 에피소드들의 소재를 발굴해내는 법을 알 수 있다.	10		●
		이야기 구상 및 창작	장르 글쓰기	자신의 작품에 어울리는 캐릭터와 문장을 구사할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	웹소설창작실습 Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Web Novel Writing Training 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This is an advanced-level course of *Web Novel Writing Training 1*. This course introduces students to theories on conventions of genre literature, narratology, plot, character and style. Students are also trained to write their own web novel focusing on creating ideas.					
Learning goal	1. To understand conventions of genre literature and narratology. 2. To form a plot, to create fictional characters as well as to use proper style.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>장르연구Ⅲ(판타지무협)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Research on Genre 3
(Fantasy & Martial Arts Novels)</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르로서의 판타지와 무협을 창작하기 위한 기본을 다지고 실질적인 글쓰기 훈련을 하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 판타지와 무협에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 각 장르의 형식 논리, 세계관, 캐릭터, 플롯, 장치, 아이템 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 판타지 및 무협 장르의 산업 현황과 타깃층에 대해서 이해할 수 있다.
2. 판타지 및 무협 장르 및 타 장르과 결합하며 나타난 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.
3. 판타지 및 무협의 세부 장르별로 예시 작품을 감상하고 분석할 수 있다.
4. 판타지 및 무협의 세부 장르별로 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">국내외의 판타지 및 무협 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전통적인 판타지 및 무협 장르 세부 장르인 하이판타지, 로우판타지, 차원이동물(이세계물), 동화, 초자연적 픽션, 다크판타지, 도시판타지, 역사판타지, 슈퍼히어로, 요괴물, 공안소설, 신파무협, 구파무협, 그리고 SF 및 게임 등 타 장르와 결합된 경우 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">각 판타지 및 무협의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">각 판타지 및 무협의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">판타지와 무협 장르에 대한 전반적인 지식
판타지와 무협의 하위 장르 및 관련 작품에 대한 이해
컨벤션, 플롯, 장치에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적 발상 및 분석력
메인 플롯과 서브플롯 활용 능력</td></tr>
</table>

		장르 컨벤션 활용 능력
	태도(attitude)	일상에서 판타지, 무협 장르물에 대한 차이와 반복을 분석하고 파악하려는 태도 여러 소재 및 장르를 결합해 보려는 창의적인 시도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 예시 작품 분석문 4회 이상 2. 해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	비웹소설 판타지/무협 작품을 요약 및 분석을 통해 장르에 대한 이해도 평가	예시 작품 분석문 4회 이상	과제물평가
2차 평가	40	8주	판타지 또는 무협 창작 기획서 및 시놉시스를 통해 장르 이해도 및 창작 역량 평가	해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르작품 기획하기	국내외의 판타지 및 무협 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다. 전통적인 판타지 및 무협 장르 세	40		●

				부 장르인 하이판타지, 로우판타지, 차원이동물(이세계물), 동화, 초자연적 픽션, 다크판타지, 도시판타지, 역사판타지, 슈퍼히어로, 요괴물, 공안소설, 신파무협, 구파무협, 그리고 SF 및 게임 등 타 장르와 결합된 경우 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	장르문학의 이해	장르작품 기획하기	각 판타지 및 무협의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다. 각 판타지 및 무협의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	장르연구Ⅲ(판타지무협)	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Research on Genre 3 (Fantasy & Martial Arts Novels)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are studying genre of sciece fiction. Students are analyzing the major works of science fiction and understanding conventions of this genre. Students are also writing their own novel.					
Learning goal	1. To study storytelling industry focusing on fantasy and martial arts novels. 2. To understand the hybrid genre based on scinece fiction. 3. To appreciate major works as well as study geneaology of fantasy and martial arts novels. 4. To analyze form, plot and characters of major fantasy and martial arts novels works.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르연구Ⅳ(미스터리스릴러 호러)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Research on Genre 4 (Mystery, Theriller & Horror)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 작품 분석하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르작품 기획하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르로서의 미스터리 스릴러 및 호러물을 창작하기 위한 기본을 다지고 실질적인 글쓰기 훈련을 하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 미스터리, 스릴러, 호러에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 미스터리 및 스릴러물의 형식 논리, 캐릭터, 플롯 등을 연구하고, 호러물의 세계관과 설정 등에 대해 알아본 뒤, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 미스터리, 스릴러, 호러물의 산업 현황과 타깃층에 대해서 이해할 수 있다.
2. 미스터리, 스릴러, 호러 장르 및 타 장르과 결합하며 나타난 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.
3. 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 예시 작품을 감상하고 분석할 수 있다.
4. 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">국내외의 미스터리, 스릴러, 호러 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전통적인 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 구분인 오컬트, 유령, 요괴, 연쇄살인물, 도시전설, 좀비물, 범죄물, 하드보일드, 코지 미스터리 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">각 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">각 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">미스터리, 스릴러, 호러 장르에 대한 전반적인 지식
미스터리, 스릴러, 호러의 하위 장르 및 관련 작품에 대한 이해
컨벤션, 플롯, 장치에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창의적 발상 및 분석력
메인 플롯과 서브플롯 활용 능력
장르 컨벤션 활용 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	평소 미스터리, 스릴러, 호러물에 대한 차이와 반복을 분석 및 파악하려는 태도 여러 소재 및 장르를 결합해 보려는 창의적인 시도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 예시 작품 분석문 4회 이상 2. 해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	장르에 대한 이해도 및 분석문 완성도 평가	예시 작품 분석문 4회 이상	수행관찰평가
2차 평가	30	16주	장르에 대한 이해도 및 기획서/시놉시스 창작 역량 평가	해당 장르 기획서 및 시놉시스 각 1건	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르 작품 분석하기	국내외의 미스터리, 스릴러, 호러 발전 역사와 산업 현황 및 주요 타깃층에 대해 이해할 수 있다. 전통적인 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 구분인 오컬트, 유령, 요괴, 연쇄살인물, 도시전	30		●

				설, 좀비물, 범죄물, 하드보일드, 코지 미스터리 등등에 대해 알아보고, 세부 장르의 특징들을 파악할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	장르문학의 이해	장르작품 기획하기	각 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 주요 예시작품을 감상하고 분석할 수 있다. 각 미스터리, 스릴러, 호러의 세부 장르별로 서브 플롯의 사용, 캐릭터 관습, 플롯의 차이와 반복, 사용된 장치 등에 대해 이해할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르연구Ⅳ(미스터리스릴러호러)	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Research on Genre 4 (Mystery, Thriller & Horror)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are studying genre of mystery, thriller and horror. Students are analyzing the major works and understanding conventions of this genre. Students are also writing their own novel.					
Learning goal	1. To study storytelling industry focusing on mystery, thriller and horror genre. 2. To understand the hybrid genre based on mystery, thriller and horror fictions. 3. To appreciate major works as well as study geneaology of this genre. 4. To analyze form, plot and characters of major mystery, thriller and horror fictions.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르고전강독Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Genre Classic Reading 2</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 역사와 이론 알기</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르작품 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">비평하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장르물에 대해 심도있게 이해하고 분석해보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 고전 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도 있는 이해를 추구한다. 에드가 앨런 포, 러브크래프트, 제인 오스틴을 비롯, 메리 셀리의 프랑켄슈타인, 브램 스토커의 드라큘라 등을 함께 읽고 분석하고 토론한다.
(장르 고전 강독 1에서 이어지는 수업임.)</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장르문학의 가능성을 열었던 여러 고전 작품들을 감상하고 토론할 수 있다.
2. 각 고전 작품들의 어떠한 특징이 장르의 문법으로 발전했는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">각 장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었다고 평가되는 에드가 엘런 포, 러브크래프트와 같은 작가나 오만과 편견, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 지킬 박사와 하이드 등의 작품을 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">읽은 작품들의 특징을 파악하고 당대의 타 작품과의 차이점을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">읽은 작품들의 어떠한 특징들이 장르의 문법으로 발전했는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 예술, 문화, 사회에 대한 폭넓은 이해
대중문화에서 장르의 형성과 탄생에 대한 이해
장르적 컨벤션 - 플롯 및 캐릭터 작법 등-에 대한 지식
작품의 외적 의미 (사회적 맥락)에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">다각적 연상능력 및 활용능력
정보 분석, 판단 능력
오독하지 않고 주제를 파악할 수 있는 문장 독해력
소재 및 배경, 캐릭터와 시대상을 분석하여 작품에 적용하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">종합적 분석 능력</td></tr>
</table>

		당시 사회문화상과 연결하여 이해해보려는 태도 고전의 의미를 재발굴하고 재해석하여 작품에 적용해보려는 태도

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물(결과물)	1. 서평 레포트 4회 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	35	8주	(서술형 평가) 장르 고전의 분석 역량 및 레포트 완성도 평가	서평 레포트	과제물평가
	2차 평가	35	15주	(서술형 평가) 장르 고전의 분석 역량 및 레포트 완성도 평가	서평 레포트	과제물평가
	3차 평가	10	매주	(과정 평가) 과제 및 참여물, 수업 참여도 평가	서평 및 분석 레포트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의 이해	장르작품 분석하기	각 장르를 태동시키거나 장르 문학의 가능성을 보여주었다고 평가되는 에드가 엘런 포, 러브크래프트와 같은 작가나 오만과 편견, 프랑켄슈타인, 드라큘라, 지킬 박사와 하이드 등의 작품을 감상할 수 있다.	35		●

	직무역량평가1차 합계				35		
	2차 평가	장르 역사와 이론 알기	작품 분석 및 확장	읽은 작품들의 특징을 파악하고 당대의 타 작품과의 차이점을 분석할 수 있다.	35		●
	직무역량평가2차 합계				35		
	3차 평가	장르 역사와 이론 알기	비평하기	읽은 작품들의 어떠한 특징들이 장르의 문법으로 발전했는지 이해할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				10		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르고전강독Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Genre Classic Reading 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class, an advanced-level course of *Genre Classic Reading 1*, is designed students to major works of classical literature which have spawned literary genres of today. Students are reading various novels of literary masters including Edgar Allen Poe, H. P. Lovecraft, Jane Austin, Mary Shelley and Bram Stoker.					
Learning goal	1. To read pioneering works of literary genres as well as to make a remark on those fictions. 2. To reconstructing geneaology of genre fictions from the classical literature.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>크리틱Ⅳ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Critic 4</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">창작에 필요한 기초 소양을 기르고, 창작의 단계에서 발생할 수 있는 여러 문제를 알고 해결하길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">크리틱Ⅰ, 크리틱Ⅱ, 크리틱Ⅲ</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작 단계 뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예비 창작자인 학생들이 창작의 특성을 파악하고, 작가로서 봉착할 수 있는 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있는지 알 수 있다.
2. 각 대안별로 장단점을 파악하고 그 결과를 정확하게 이해하고 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">예비 창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">창작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
문화 콘텐츠 산업에 대한 이해
창작을 둘러싼 환경 및 정책에 대한 이해
이야기를 구성하기 위한 기본적인 틀의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 검색, 활용 능력
정보의 기록, 정리 능력
의사 소통 기술
정보 분석, 판단 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">조사결과를 판단하는 객관적인 태도
목표지향적인 사고</td></tr>
</table>

		창의적 사고와 종합적 분석 능력 수학에 필요한 적극적인 태도 창의적 사고와 통찰력 문제를 해결하기 위한 적극적 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학업 계획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	팀별 크리틱 및 학업계획서 완성도 평가	학업 계획서 1부	수행관찰평가
	2차 평가	30	15주	상담과 결과물을 통해 수행과정 성실도 평가		수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창작자로서 필요한 기초적 정보를 습득하고 창작의 특성을 파악하며 이를 이해할 수 있다.	15		●
		문제처리능력	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에는 무엇이 있는지, 그에 대비한 대안	15		●

				들은 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	문제별로 대안들의 장단점을 파악하고 조건 별로 어떤 대안을 선택할지 판단할 수 있다.	15		●
			문제처리능력	문제별로 대안에 대한 결과를 정확하게 이해하여, 피드백을 할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	크리틱Ⅳ	Credits	1	Semester /Term	2-2
	English	Critic 4	Class Hour	1	Type	전공필수
Class summary	This course is offered to provide and share important information and experiences required to live as a contents creator. Topics include preparing portfolios and graduation works, job application process, assistance in contents creation, etc.					
Learning goal	1. To get prepared for overall matters required for the successful seniors; 2. To understand and acquire practical information needed for a future comics creator, and to be able to apply the information to planning each individual's work					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td>한글</td><td>취업창업을위한
웹소설프로젝트 I
(CapstoneDesign)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Web Novel Project 1
(CapstoneDesign)</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">장르 글쓰기</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">스토리텔링 산업의 이해</td><td colspan="4">비즈니스 모델 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">계약관계 설정하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹소설 창작의 실전을 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">현역 작가와 같은 주기로 웹소설을 창작하고 플랫폼에 업로드하는 전반적인 과정을 주 2-3회 단위로 수행하면서, 웹소설 작가로 데뷔한 이후 현실적으로 일어날 수 있는 문제들을 미리 검토한다. 이를 통해 소재 연구와 연재 준비를 비롯하여 매일의 작업량을 계량하고 효율적으로 소화해내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주 2-3회, 1회 5000자 분량의 글을 쓰고 퇴고할 수 있다.
2. 플랫폼 업체의 전반적인 업무에 대해 알고, 작가와 업체 간의 협업 방법 및 단계를 이해할 수 있다.
3. 플랫폼과 작가 간의 계약 내용 및 권리 관계에 대해 이해하고 조율할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">전체 스토리를 회차별로 적절히 분배하고, 속도감 있게 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">플랫폼 업체의 전반적인 업무를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">PD 및 투자자, 외부 기획자와의 의견 조율 및 협업 방법에 대해 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">계약서를 이해하고 그를 바탕으로 권리 및 의무를 조율할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">글쓰기에 대한 전반적인 지식
풍부한 어휘력
플롯 설계에 대한 지식
퇴고와 윤문에 대한 실전 지식
대중문화 트렌드에 대한 지식
플랫폼 업무, 웹소설 산업과 기획물에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정확한 단어, 속도감 있는 단문 구사 능력
관련 정보 취재, 검색 및 활용 능력</td></tr>
</table>

		퇴고 및 윤문 기술 계약서 작성 및 이해 능력
	태도(attitude)	엄정하고 논리적으로 글쓰기에 접근하려는 태도 여러 형태의 글을 읽고 적극적으로 통섭해보려는 자세 대중의 취향을 열린 마음으로 이해하려는 자세 PD 및 투자자, 외부 기획자와 의견 조율 및 협업에 적극적인 태도 계약서를 자세히 읽고 꼼꼼히 권리관계를 파악하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 웹소설 작품 기획서 1건 2. 5회 이상의 웹소설 작품 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	업체의 요구와 시장 분석이 담긴 기획서 작성 역량 평가	웹소설 작품 기획서 1건	과제물평가
2차 평가	10	15주	계약서 검토 능력 평가	계약서 검토 1건	과제물평가
3차 평가	30	15주	웹소설 창작 역량 평가	웹소설 5회 이상 작성	
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및	장르 글쓰기	전체 스토리를 회차별로 적절히	40		●

		창작		분배하고, 속도감 있게 글을 쓸 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	스토리텔링 산업의 이해	비즈니스 모델 이해하기	PD 및 투자자, 외부 기획자와의 의견 조율 및 협업 방법에 대해 알 수 있다.	5		●
			계약관계 설정하기	계약서를 이해하고 그를 바탕으로 권리 및 의무를 조율할 수 있다.	5		●
	직무역량평가2차 합계				10		
	3차 평가	이야기 구상 및 창작	장르 글쓰기	전체 스토리를 회차별로 적절히 분배하고, 속도감 있게 글을 쓸 수 있다.	30		●
	직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	취업창업을위한웹소설프로젝트 I (CapstoneDesign)	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Web Novel Project 1(CapstoneDesign)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is simulation of professional writing career. Students are writing their novel twice or thrice a week, which is the average publishing cycle of web-novel. Students are also learning how to contract, how to do effective marketing as well as how to deal with internet platform provider.					
Learning goal	1. To improve your ability to practice a certain amount of writing twice or thrice a week. 2. To understand how internet platform provider is working. 3. To improve your bargaining power to make contract in better condition.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>디지털출판과창업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Digital Publishing &
Start Business</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">스토리텔링 산업의 이해</td><td colspan="4">미디어별 특성 이해하기</td><td rowspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">비즈니스 모델 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">커뮤니케이션의 이해</td><td colspan="4">마케팅 전략 세우기</td></tr>
<tr><td colspan="4">프리젠테이션하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">편집자가 하는 일에 대한 이해도를 높이고, 마케팅적인 관점을 갖추고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">완성된 글을 편집하고 출판하는 과정에 대하여 전반적으로 이해하고 실습한다. 대중의 기호와 감각에 대한 분석을 기반으로 한 마케팅적인 사고방식을 함양한다. 편집의 다양한 기술적 방법 및 실제들을 익히고 이를 실습하며, 디지털 시대의 새로운 출판편집의 구체적인 대안들을 모색한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시장조사를 통해 콘텐츠 시장의 흐름에 따른 기획물을 도출해낼 수 있다.
2. 시장을 세분화하고, 타겟팅하고, 포지셔닝하는 STP 전략을 이해하고 마케팅에 적용할 수 있다.
3. SWOT 분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">출판시장을 이해하고, 시장조사를 통해 트렌드를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">시장 세분화, 타겟팅과 포지셔닝을 통해 작품의 마케팅 전반을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">작품별, 작가별, 플랫폼 별로 SWOT 분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">SWOT 분석을 적용하여 작품의 마케팅 및 창작 전략을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">시장 조사 및 분석에 대한 필요성 이해
출판 시장 전반에 대한 지식
편집자가 하는 업무에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">시장 조사 및 분석 기술
STP 분석 및 적용 능력
SWOT 분석 및 적용 능력
다각도의 분석력 및 통찰력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">작품과 시장과의 상관관계를 파악하고 수익을 고려하는 경영자적 태도</td></tr>
</table>

		대중의 취향을 열린마음으로 이해하려는 태도 영업과 마케팅, 경영에 대해 이해하려는 태도 분석적이고 통찰적 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●	●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 시장 조사 레포트 1건 2. 출판물 사업 기획서 1건 혹은 IR 발표 자료 1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	디지털출판과 창업에 요구되는 기능을 활용한 과제물의 완성도 평가	시장조사 레포트 1건	과제물평가
	2차 평가	40	15주	디지털출판과 창업에 요구되는 기능을 활용한 과제물의 완성도 평가	출판물 사업 기획서 1건 혹은 IR 발표 자료 1건	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스토리텔링 산업의 이해	미디어별 특성 이해하기	출판시장을 이해하고, 시장조사를 통해 트렌드를 파악할 수 있다.	20		●

			비즈니스 모델 이해하기	시장 세분화, 타겟팅과 포지셔닝을 통해 작품의 마케팅 전반을 기획할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	커뮤니케이션의 이해	마케팅 전략 세우기	작품별, 작가별, 플랫폼 별로 SWOT 분석을 할 수 있다.	20		●
			프리젠테이션하기	SWOT 분석을 적용하여 작품의 마케팅 및 창작 전략을 세울 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	디지털출판과창업	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Digital Publishing & Start Business	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to introduce students to editing and publishing as a business. Students are learning how to publish novels on digital format as well as to do practical marketing.					
Learning goal	1. To research digital publishing industry to provide stylish content. 2. To understand what STP strategy is : Segmentation, Targeting and Positioning model. 3. To analyze your content with SWOT matrix.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임스토리텔링실습</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Story Telling Training</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션의 이해</td><td colspan="4">공동창작하기</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼 스토리텔링</td><td colspan="4">정보를 시각화하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">시나리오 작성하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">재매개 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">이야기 원천 텍스트를 게임에 적용하는 방법을 알고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 스토리텔링과 기획에 대한 기초적인 이해를 바탕으로, 웹소설의 캐릭터와 세계관을 가져와 어떻게 게임에 맞게 구성할 수 있는지 알아본다. 이를 위하여 캐릭터와 직업별 밸런스, 무기와 아이템의 연구, 세계관이 바탕이 된 스테이지 공간 디자인 개발, 세계관과 주요 설정이 반영된 게임 레벨 디자인에 대해서 이해하고 이를 게임 기획에 적용해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 기획 문서의 양식에 맞게 기획서를 작성할 수 있다.
2. 웹소설에서의 캐릭터, 세계관, 배경공간, 아이템, 능력, 진행 방향 등의 요소들을 어떻게 게임의 그래픽 과 레벨 디자인 등에 적용할 수 있는지 이해하고, 적용할 수 있다.
3. 배경 스토리의 의도가 게임에 잘 적용된 예를 찾아보고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 기획서를 이해하고 필요성에 맞게 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">원작의 다양한 요소-캐릭터, 세계관, 배경공간, 아이템, 능력-들이 게임에 어떤 식으로 적용되는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">게임의 장르, 플레이방법, 조작법, 레벨디자인에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">여러 장르의 게임들을 분석하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획서 및 개발 단계에 대한 지식
개발 문서에 대한 지식
소설의 다양한 요소와 적용에 대한 지식
미디어믹스에 대한 이해
게임에 대한 전반적인 지식</td></tr>
</table>

		타 전문분야와의 융합적 지식
	기능(skill)	게임 기획서 및 개발 문서를 작성하는 능력 개발자 및 디자이너와 소통하는 능력 타 전문 분야와의 협업 기술
	태도(attitude)	분야가 다른 타 전문가와 적극적으로 소통하고 협업하려는 태도 미디어믹스를 통해 변용되는 이유와 원리를 이해하려는 태도 공동작업 및 산업적 기획에 대해 관용적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 샘플 텍스트 자료들의 배경을 바탕으로 설계한 공간 디자인 기획서 1건 2. 특정 게임 속의 공간 분석 레포트 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	특정 게임 속 공간을 분석하기	분석 레포트	과제물평가
2차 평가	30	10주	텍스트를 분석하여 공간적으로 시각화한 기획서 완성도 평가	공간 디자인 기획서	과제물평가
3차 평가	20	15주	과제 및 참여물, 수업 참여도 평가	-	토론평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 스토리텔링	정보를 시각화하기	원작의 다양한 요소-캐릭터, 세계관, 배경공간, 아이템, 능력-	30		●

				들이 게임에 어떤 식으로 적용되는지 이해할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	재매개 스토리텔링	여러 장르의 게임들을 분석하고 이해할 수 있다.	10		●
		비주얼 스토리텔링	시나리오 작성하기	게임 기획서를 이해하고 필요성에 맞게 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	커뮤니케이션의 이해	공동창작하기	여러 장르의 게임들을 분석하고 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	게임스토리텔링실습	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Game Story Telling Training	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to introduce students to process of video game development. Students are learing how a story from web novel is adapted into a video game.					
Learning goal	1. To take part in pre-production of gamification as well as to write a game design document. 2. To understand how to adapt the elements of web novel for video game, such as characters, settings, items and so on. 3. To search successful cases of game adaptations of genre literature.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장르문학을위한과학스터디</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Science Study for Genre literature</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">소재 취재하기</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">수용 및 외삽하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">최신의 과학 상식을 점검함으로써, 창작 아이디어를 얻고 작품의 개연성을 확보하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">현대나 미래를 배경으로 하는 장르문학을 창작하기 위해서는 최소한의 과학 상식 및 이론에 대한 이해와 기술과 공학의 현황에 대한 정보가 필수적이다. 이러한 교양은 흡입력 있는 웹소설의 바탕이 될 뿐 아니라, 세계관의 개연성을 담보하는 데에 있어 유리한 자산이 된다. 작가적 상상력으로 허용될 수 있는 과학의 기준을 이해하기 위해, 다양한 과학 대중서들을 읽으며, 용어나 가설의 변천사를 따라잡고, 나아가 창작의 소재로서의 과학을 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초적인 현대 과학 교양 이론들에는 무엇이 있는지 두루 알아볼 수 있다.
2. 실제 과학을 소재로 사용한 작품들에는 무엇이 있는지 알아보고, 작가적 상상력으로 허용된 부분이 어딘지 이해할 수 있다.
3. 과학 대중서들을 무리 없이 통독하며 소재조사를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기초적인 현대 과학 용어와 이론을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">현대에 폐기된 가설, 지지받는 가설, 사실로 확인된 가설 등의 흐름을 따라잡을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">SF 뿐 아니라, 실제 과학을 소재로 한 다양한 장르의 작품들을 감상하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">과학 기사, 잡지, 대중서들을 읽고 소재를 취재하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초 자연과학 및 공학에 대한 이론적 지식
현대과학과 최신 기술 흐름에 대한 지식
다양한 과학적 작품에 대한 전반적 지식
자연과학 및 사회과학에 대한 전반적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">과학 이론을 소재나 장치로 사용할 수 있는 활용적 능력
과학적 소재의 취재 및 정보 검색 능력
과학적 이론을 현상이나 활용법으로 연결짓는 유추력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">과학과 기술에 대한 흥미
다양한 현상 밑의 원리를 알고자 하는 호기심과 분석력
공동체 심리 및 사회 제도, 정책 등을 이해하고자 하는 태도
전문 소재 그 자체에 매몰되지 않고 스토리를 위한 장치로 활용할 수 있는 유연한 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. 과학서 서평 1건 혹은 과학 주제 리서치 레포트 1건
2. 관련 작품 리뷰 1건</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">과학 주제에 대한 이해도 및 작문 완성도 평가</td><td>과학서 서평 1건 혹은 과학 주제 리서치 레포트 1건</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">과학 주제에 대한 이해도 및 작품 리뷰 완성도 평가</td><td>관련 작품 리뷰 1건</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="2">항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>이야기 구상 및</td><td>소재 취재하기</td><td colspan="2">기초적인 현대 과학 용어와 이</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

		창작		론을 이해할 수 있다. 현대에 폐기된 가설, 지지받는 가설, 사실로 확인된 가설 등의 흐름을 따라잡을 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	SF 뿐 아니라, 실제 과학을 소재로 한 다양한 장르의 작품들을 감상하고 분석할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르문학을위한과학스터디	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Science Study for Genre literature	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course introduces students to popular science literature to write their own science fictions. Students are learning terms of modern science and technology as well as conventions of science fiction genre.					
Learning goal	1. To be acquainted with modern popular science writings. 2. To search the successful cases of literary adaptations of science and technology. 3. To learn the conventions of science fiction genre.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>취업창업을위한
웹소설프로젝트Ⅱ
(CapstoneDesign)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Web Novel Project 2
(CapstoneDesign)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="3">장르 글쓰기</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">스토리텔링 산업의 이해</td><td colspan="3">비즈니스 모델 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">계약관계 설정하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">웹소설 창작의 실전을 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">현역 작가와 같은 주기로 웹소설을 창작하고 플랫폼에 업로드하는 전반적인 과정을 주 2-3회 단위로 수행하면서, 웹소설 작가로 데뷔한 이후 현실적으로 일어날 수 있는 문제들을 미리 검토한다. 이를 통해 소재 연구와 연재 준비를 비롯하여 매일의 작업량을 계량하고 효율적으로 소화해내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주 2-3회, 1회 5000자 분량의 글을 쓰고 퇴고할 수 있다.
2. 플랫폼 업체의 전반적인 업무에 대해 알고, 작가와 업체 간의 협업 방법 및 단계를 이해할 수 있다.
3. 플랫폼과 작가 간의 계약 내용 및 권리 관계에 대해 이해하고 조율할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">전체 스토리를 회차별로 적절히 분배하고, 속도감 있게 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">플랫폼 업체의 전반적인 업무를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">PD 및 투자자, 외부 기획자와의 의견 조율 및 협업 방법에 대해 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">계약서를 이해하고 그를 바탕으로 권리 및 의무를 조율할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">글쓰기에 대한 전반적인 지식
풍부한 어휘력
플롯 설계에 대한 지식
퇴고와 윤문에 대한 실전 지식
대중문화 트렌드에 대한 지식
플랫폼 업무, 웹소설 산업과 기획물에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정확한 단어, 속도감 있는 단문 구사 능력
관련 정보 취재, 검색 및 활용 능력
퇴고 및 윤문 기술</td></tr>
</table>

		계약서 작성 및 이해 능력
	태도(attitude)	엄정하고 논리적으로 글쓰기에 접근하려는 태도 여러 형태의 글을 읽고 적극적으로 통섭해보려는 자세 대중의 취향을 열린 마음으로 이해하려는 자세 PD 및 투자자, 외부 기획자와 의견 조율 및 협업에 적극적인 태도 계약서를 자세히 읽고 꼼꼼히 권리관계를 파악하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 웹소설 작품 기획서 1건 2. 5회 이상의 웹소설 작품 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	업체의 요구와 시장 분석이 담긴 기획서 작성 역량 평가	웹소설 작품 기획서 1건	과제물평가
2차 평가	40	15주	기획서에 기반한 웹소설 창작 역량 평가	5회 이상의 웹소설 작품 1건	과제물평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및 창작	장르 글쓰기	전체 스토리를 회차별로 적절히 분배하고, 속도감 있게 글을 쓸 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	스토리텔링 산업의 이해	비즈니스 모델 이해하기	플랫폼 업체의 전반적인 업무를 이해할 수 있다.	20		●
			계약관계 설정하기	계약서를 이해하고 그를 바탕으로 권리 및 의무를 조율할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	취업창업을위한웹소설프로젝트Ⅱ (CapstoneDesign)	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Web Novel Project 2(CapstoneDesign)	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course, being an advanced class of *Web Novel Project 1*, is simulation of professional writing career. Students are writing their novel twice or thrice a week, which is the average publishing cycle of web-novel. Students are also learning how to contract, how to do effective marketing as well as how to deal with internet platform provider.					
Learning goal	1. To improve your ability to practice a certain amount of writing twice or thrice a week. 2. To understand how internet platform provider is working. 3. To improve your bargaining power to make contract in better condition.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공동창작실습</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Co-Creation Training</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션의 이해</td><td colspan="4">공동창작하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">여러 분야의 전문가 및 작가들과 공동으로 창작하기 위한 방법을 알고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">웹소설 분야의 산업화가 심화되면서 앞으로는 작가 한 사람의 역량에 기대는 작품이 아닌, 에이전시와 플랫폼, 여러 작가들의 전략이 반영된 기획 작품이 생겨나고 공동창작도 늘어날 전망이다. 이를 위해 글작가와 일러스트 작가와의 협업, PD와의 역할 분담, 공동창작을 위한 디지털 도구를 쓰는 방법 등에 대해 알아본다. 나아가 웹툰 전공 학생들과 함께 웹소설의 씬을 미장센으로 구성하여 일러스트를 그려서 작품 내에 배치하는 협업을 수행해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일러스트 작가의 역할과 마케팅적 기여도에 대해 이해할 수 있다.
2. 웹소설의 씬을 일러트스의 미장센으로 옮기는 시각화 프로세스를 이해하고, 그를 바탕으로 커뮤니케이션 할 수 있다.
3. 협업을 위한 여러 가지 디지털 도구들을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">웹소설에서의 일러스트의 작품 기여도와 마케팅적 역할에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">영상 기호를 알고, 글의 내용과 이미지의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">씬과 미장센에 대한 이해를 바탕으로 일러스트레이터와 협업할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">일러스트레이터와의 협업 및 다른 웹소설 작가와의 공동 창작을 위한 클라우드, 공용문서, 슬랙 및 트렐로 등 다양한 디지털 도구를 다룰 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">이미지 제작과 일러스트 작법에 대한 전반적인 이해
영상 기호학
씬과 미장센 등, 시각화 연출에 대한 이해
웹소설과 마케팅에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">컴퓨터 및 공동창작 도구 활용 능력
시각화 및 연출에 대한 상상력
타 웹소설에 대한 취재 및 분석력
대중의 취향과 트렌드에 대한 분석력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	타 전문 분야에 대해 적극적으로 이해하고 소통하려는 태도 텍스트 작법과 이미지 작법에 대한 차이점에 대해 이해하려는 태도 트렌드적 이미지에 대해 적극적으로 수용하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●				●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●	●		●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 조별 기획서 1건 2. 조원이 돌아가며 하나의 작품의 각 1회씩 담당한 시나리오 및 소설 1건 (엔솔로지 가능)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	공동창작 기획서 성실도 및 완성도 평가	조별 기획서 1건	과제물평가
2차 평가	40	15주	공동창작 작업물 성실도 및 완성도 평가	조원이 돌아가며 하나의 작품의 각 1회씩 담당한 시나리오 및 소설 1건 (엔솔로지 가능)	과제물평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션의 이해	공동창작하기	웹소설에서의 일러스트의 작품 기여도와 마케팅적 역할에 대해	40		●

				이해할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	커뮤니케이션의 이해	공동창작하기	씬과 미장센에 대한 이해를 바탕으로 일러스트레이터와 협업할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	공동창작실습	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Co-Creation Training	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are understanding process of co-working to create web novel content. This course is a simulation of creating online content : Students, being writers, are attuned to an illustrator, an agent, a content producer as well as another co-working writer. Students are also learning how to use collaborative softwares to improve their productivity.					
Learning goal	1. To understand how illustrators working as well as how important they are. 2. To be acquainted to communication method for collaboration with *teammates*. 3. To learn how to do cooperative work supported by computer and mobile devices.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전쟁사와군사학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">War History & Military Science</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">이야기 구상 및 창작</td><td colspan="4">소재 취재하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">수용 및 외삽하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전쟁사 및 밀리터리 분야의 지식을 넓히고 창작의 소재를 찾고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">동서양의 전쟁사를 연구하고, 각 전쟁에서 환경과 상황에 따른 전략과 전술을 알아본다. 또한 고대의 군대에서부터 세계대전 시대의 군대를 거쳐 현대의 군대를 조망함으로써, 전쟁사를 중심으로 본 역사 및 사회상을 이해하고 전쟁이 야기한 문화의 변화, 세계관의 차이 등을 파악하여 고급 창작의 바탕이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 동서양의 고대부터 현재까지의 주요 전쟁사를 훑어봄으로써, 문화, 세계관의 변화 등에 대해 역사적 관점으로 이해할 수 있다.
2. 환경과 상황에 따라 다양하게 변화되는 전략과 전술을 이해할 수 있다.
3. 고대부터 현재까지의 전쟁 양상에 따른 군대의 형태를 이해하고, 복식의 변화 및 무기의 발전에 대해 알아볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">동서양 전쟁사에 대한 전반적으로 이해하고 그에 따라 스토리를 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">전쟁사가 각국의 문화, 세계관에 어떤 영향을 끼쳤는지에 대한 역사적 관점으로 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 전쟁에 따른 전략과 전술을 알고 소재 및 장치로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전쟁 양상에 따른 군대의 형태, 복식의 변화, 무기의 발전을 이해하고 소재로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">동서양 전쟁사에 대한 역사적이고 전반적인 지식
각국의 문화와 세계관, 가치간의 흐름에 대한 지식과 이해
환경과 군대 양상, 시대별, 지역별에 따라 달라지는 전략과 전술에 대한 이해
군대 형태, 군복, 무기에 대한 전반적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">창조적 발상과 활용력
취재력, 정보 검색능력 및 활용력
소재 간의 다양한 결합 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">전문 소재에 대한 탐구적 자세
전문가의 자문을 받아들여 디테일과 개연성을 높이고자 하는 자세</td></tr>
</table>

		전문 소재 그 자체에 매몰되지 않고 스토리를 위한 장치로 활용할 수 있는 유연한 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 관련 서적 서평 1건 2. 전쟁사 관련 리서치 레포트 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	전쟁 관련 리서치를 통해 전쟁사에 대한 이해도 및 보고서 완성도 평가	리서치 보고서	과제물평가
2차 평가	30	10주	전쟁사과 군사학 이해도 평가	-	지필평가
3차 평가	20	15주	전쟁사 서적 발제를 통해 이해도 평가	부분 서평	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이야기 구상 및 창작	소재 취재하기	동서양 전쟁사에 대한 전반적으로 이해하고 그에 따라 스토리를 구상할 수 있다. 전쟁사가 각국의 문화, 세계관에 어떤 영향을 끼쳤는지에 대한 역사적 관점으로 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		

	2차 평가	작품 분석 및 확장	수용 및 외삽하기	다양한 전쟁에 따른 전략과 전술을 알고 소재 및 장치로 활용할 수 있다. 전쟁 양상에 따른 군대의 형태, 복식의 변화, 무기의 발전을 이해하고 소재로 활용할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	이야기 구상 및 창작	소재 취재하기	동서양 전쟁사에 대한 전반적으로 이해하고 그에 따라 스토리를 구상할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	전쟁사와군사학	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	War History & Military Science	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course is designed to introduce students to popular history works to write their own genre fictions focusing on warfare both fictional and historical. Students are learning terms and strategy of military history.					
Learning goal	1. To be acquainted with popular history writings from ancient to modern era. 2. To understand various strategies from war history. 3. To learn how to make settings more vivid by restoring costumes and weapon systems based on historical research.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>장르문학비평</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Genre Literature Review</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">장르문학의 이해</td><td colspan="4">장르 역사와 이론 알기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장르작품 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분석 및 확장</td><td colspan="4">작품 비평하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">비평의 기초를 익히고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">비평은 한 예술분야를 제도권 내에 유통시킬 담론으로 끌어올리는 작업이다. 현재까지 국내에서는 장르문학 비평에 대해서는 여전히 외면되고 있는 실정이다. 이에 웹소설 산업이 빠르게 소모되고 끝나지 않기 위해서는, 작품의 일정 수준 이상의 완성도도 필요하지만, 그것의 내적 의미를 발견하고 또한 사회와 연결 짓는 비평 행위가 수반되어야 할 것이다. 이를 위하여 장르문학과 웹소설 자체에 특화된 비평론을 연구하고 관련된 글쓰기를 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 비평의 궁극적인 목적을 이해할 수 있다.
2. 비평문의 양식을 숙달하고 글쓰기에 적용할 수 있다.
3. 작품의 내적 형식과 외적 의미를 두루 분석하여 웹소설에 특화된 비평문을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">비평문의 목적과 사회적 역할에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">비평문 양식과 글쓰는 방식에 대해 알고 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">작품의 내적 형식에 대해 충실하게 분석하고, 사회적 맥락에 따라 외적인 해석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">타 콘텐츠의 비평문과 웹소설 비평 간의 차이점과 유사점을 분석하고, 웹소설 만의 비평문을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">웹소설의 산업과 목적, 작품의 사회적 맥락에 대한 전반적인 이해
비평문 역할에 대한 이해
비평문 양식에 대한 지식
칼럼, 기사 등 대중을 상대로 한 글쓰기에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">비평문 양식에 맞는 글쓰기
정확한 어휘와 바른 문장 구사력</td></tr>
</table>

		퇴고와 윤문 능력 대중을 이해시키기 위한 합리적이고 논리적인 사고 구성력
	태도(attitude)	엄정하고 논리적으로 글쓰기에 접근하려는 태도 작품별로 형식과 의미를 적극적으로 탐구하려는 태도 작품을 다양한 관점에서 바라보고 의미를 발견해내려는 태도 사회적 맥락과 작품 간 맥락을 이어보고자 하는 태도 타 분야의 콘텐츠들을 두루 감상하고 웹소설과의 차이점과 유사점을 분석하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●					●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 비평문 2건 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	장르문학 및 비평에 대한 이해도 평가		지필평가
	2차 평가	30	15주	배운 방법론을 바탕으로 장르문학 비평문 완성도 평가	비평문 2건	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장르문학의	장르 역사와 이론	작품의 내적 형식에 대해 충실	15		●

		이해	알기	하게 분석하고, 사회적 맥락에 따라 외적인 해석을 할 수 있다.			
			장르작품 분석하기	타 콘텐츠의 비평문과 웹소설 비평 간의 차이점과 유사점을 분석하고, 웹소설 만의 비평문을 작성할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	작품 분석 및 확장	작품 비평하기	비평문의 목적과 사회적 역할에 대해 이해할 수 있다. 비평문 양식과 글쓰는 방식에 대해 알고 글을 쓸 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	장르문학비평	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Genre Literature Review	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	In this course, students are pioneering a new area of *genre literature reviews*. Web novel is industrially seeing rapid growth, however generally considered as a minor genre compared to literary fiction. A strategical approach is needed for web novel to claim its own domain in literary world, if not centrality. A invigorated genre literature review may be one of the solutions of this problem.					
Learning goal	1. To understand why literary criticism as well as literature reviews are necessary for the strategy of institutionaliztion of web novel. 2. To be acquainted with conventions of literature review writing. 3. To study how to write genre literature review focusing on web novel.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

게임콘텐츠스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

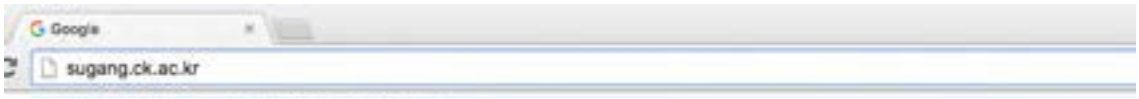
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

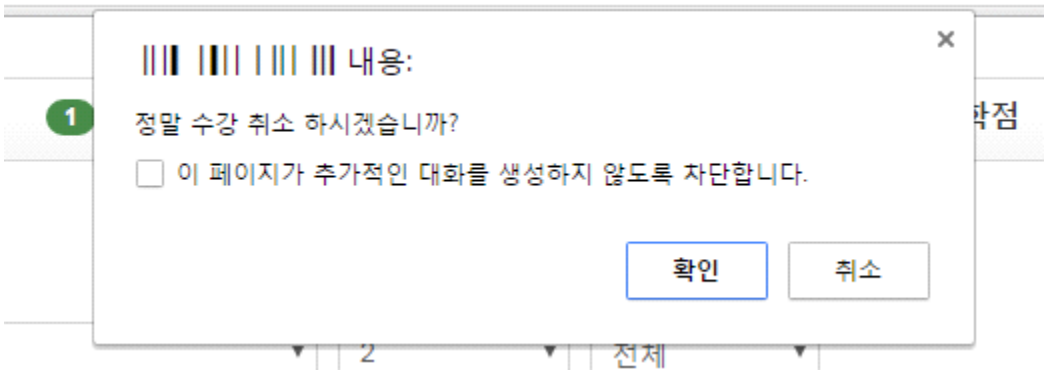
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

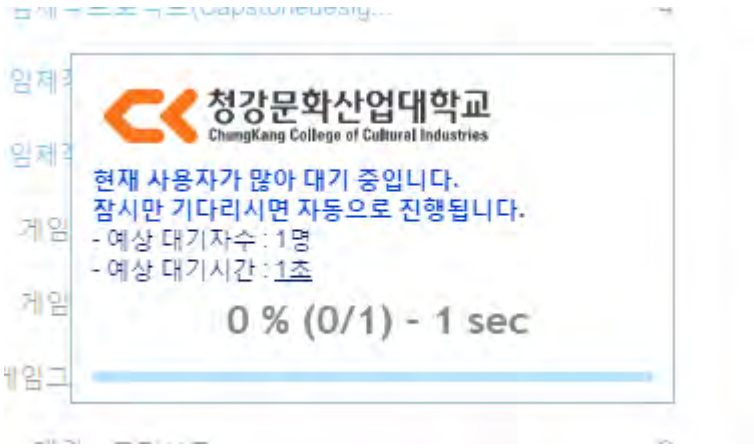
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

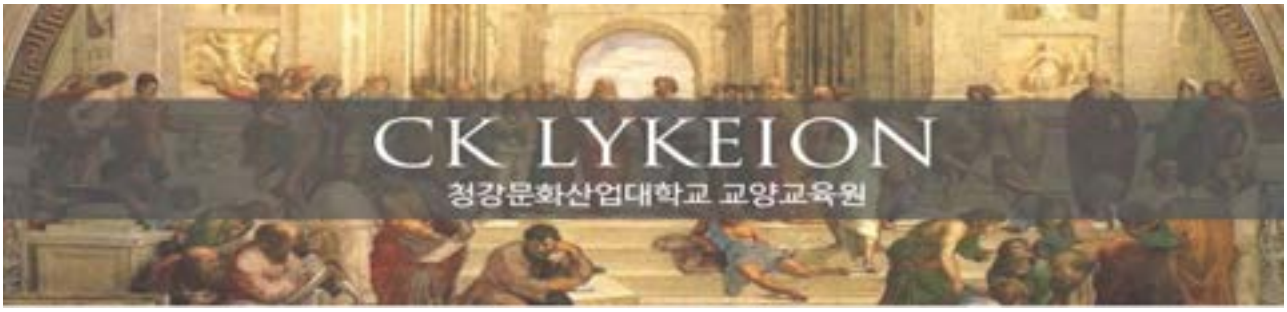
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음평김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세이팅	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음평김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 질라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

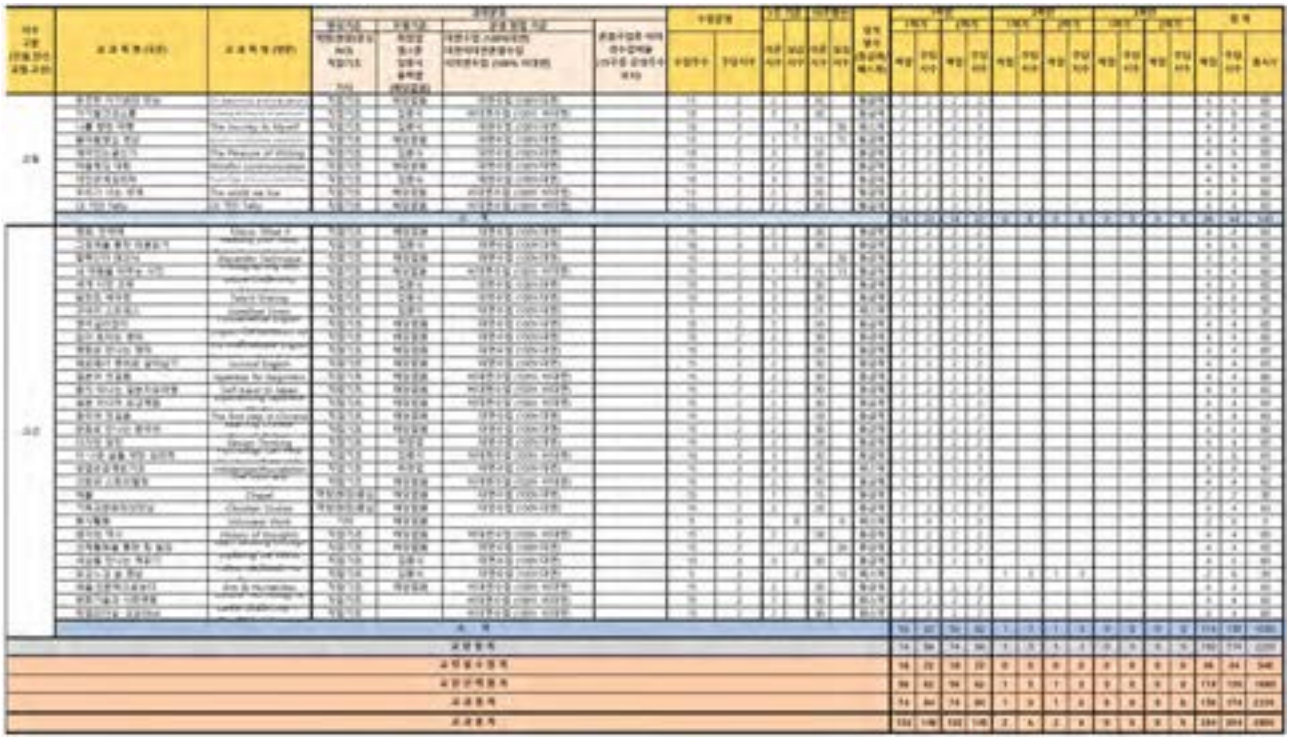
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

게임콘텐츠스쿨

게임콘텐츠스쿨 소개

게임콘텐츠스쿨은게임의 기획, 프로그래밍, 그래픽, QA 및 운영, e스포츠까지 게임산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 프로젝트 중심의 교육을 통해 재학중 총 2회 이상의 게임을 제작하는 경험을 쌓으며게임제작과 QA, 게임운영 등 게임산업의 다양한 영역을 학습할 수 있습니다.
유니티와 언리얼 등 최신 게임엔진을 기반으로한 교육을 실시하고VR/AR, 인공지능등 차세대 기술을 적용한 게임 제작을 위한 교육을 하고 있습니다. 프로젝트 교육으로 제작한 게임은 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시되어 탄탄한 포트폴리오를 구성할 수 있고, 취업의 문을 넓히는 기회를 제공합니다.
경기게임상용화지원센터(GTOS)를 통해 다양한 신작 게임을 테스트하고게임QA 실무를 익히고 있습니다. 한국e스포츠협회 경기지회를 운영하여 매년 e스포츠대회를 기획하고 개최하고 있습니다. 이외에 매 학기 게임산업 전문가특강, 워크숍, 산학프로젝트를 통해 다양한 실무체험과 현장중심 교육을 실현하고 있습니다.

게임콘텐츠스쿨의 교육목표

① 창의적인 교육과정을 개발하여 게임 산업에서 게임 개발과 서비스 전반에 필요한 직무와 능력 단위, **창의적 사고**를 고루 갖춘 인재 개발에 주력하고자 한다.
② 현장 중심의 실무 **게임제작 전문가**로서의 역량을 갖춘 인재를 양성한다.
③ 팀 작업의 경험을 통해 다른 분야 전문가들과의 **협업 및 커뮤니케이션** 능력을 겸비하며 **책임감과 소통**이 원할 한 인재를 양성한다.
④ 게임산업 트렌드에 적극 대응할 수 있는 **유연성과 적극성을 갖춘 인재**를 양성한다.

졸업 후 진로 및 수상실적

·게임 기획자, 게임 프로그래머, 게임 그래픽 아티스트, 게임 QA, 게임 운영자, 게임 기자

·2020 스팀출시 인기순위 1위 <여명(LIMITED)>
·2020 경기 창업아이디어경진대회 대상 <카르타Carta(identity)>
·2020 경기 창업아이디어경진대회 우수상 <훈민's 후무스(훈민정음)>
·2020 수도권 강원권 창업아이디어경진대회 금상 <카르타Carta(identity)>
·2020 BIC(부산인디커넥트) 루키부문 게임디자인 어워드 <프로젝트 해님이(큐브랩)>
·2020 BIC(부산인디커넥트) 루키부문 파이널리스트 오디오부문 <여명(LIMITED)>, 멀티플레이어부분 <메이커스(ANIBIT)>, 캐주얼부문 <스타폴(ForNew)>, 아트부문 <캔디슈가하트비트!(슈가브레이커)>, <스타폴(ForNew)>, 라이징스타부문 <여명(LIMITED)>
·2020 경기콘텐츠진흥원 게임오디션 3위 <스타폴(ForNew)>
·2020 중국길림애니메이션대학 주최 글로벌게임잼 베스트팀어워드 수상, 브론즈어워드 수상
·2020 Made with Unity Korea Awards 2020(MWU 코리아 어워즈) 베스트 멀티플레이어(Best Multiplayer)상 <프로젝트 메카필드(스튜디오펭귄)>, 베스트 학생(Best Student)상 <Cubeat(픽셀레벨즈)>
·2020 Unite Seoul Education 공동1등 <여명(LIMITED)>, 공동1등 <캔디슈가하트비트!(슈가브레이커)>, 2등 <메이커스(ANIBIT)>
·2019 Made with Unity Korea Awards 학생부 1등 <MAI empty city(힝!지하의 메운탱팀)>
·2019 스팀출시 <Catching(잔다르크팀)>
·2018 BIC(부산인디커넥트) 경쟁부문 진출 <PIVO(블루큐브팀)>, 비경쟁부문 진출 <PEPO(버드팀)>
·2018 글로벌인디게임제작경진대회 대학부 대상 <PEPO(버드팀)>, 동상 <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>, 특별상 <Wait and Bleed(러너팀)>
·2018 2D 게임 그래픽 리소스 공모전 대상 <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>
·2018 데브캣 스튜디오 선정 우수 졸업작품 <MAI empty city(힝!지하의 메운탱팀)>, <우당탕탕 히어로즈(왕밤빵팀)>, <PEPO(BUD팀)>, <PIVO<BlueCube팀)>
·2018 넥슨GT 선정 우수 졸업작품 <MAI empty city(힝!지하의 메운탱팀)>, <KnightBerry(레드윙팀)>, <Wait and Bleed(러너팀)>, <Lost Head(잭팟팀)>, <PIVO<BlueCube팀)>

주요교과목

1학년: 게임제작의이해, 게임프로젝트입문, 게임시스템기획서작성, 디지털스컬프팅, 게임엔진프로그래밍기초, 게임QA기초
2학년: 게임제작프로젝트, 게임퀘스트와세계관설계, 게임데이터의설계, 3D게임캐릭터제작, 3D게임배경제작, 게임이펙트제작, 게임원화제작, 게임네트워크프로그래밍, 게임인공지능, 게임TC제작, 소프트웨어테스팅
3학년: 게임창작프로젝트, 성공적인프로젝트를위한문제해결, 게임경제와수학, 게임그래픽엔진심화, 쉐이더프로그래밍, 테스트자동화툴활용
전공심화: 게임프로젝트, 게임제작기법연구, 콘텐츠인문학, 콘텐츠주제발표연구

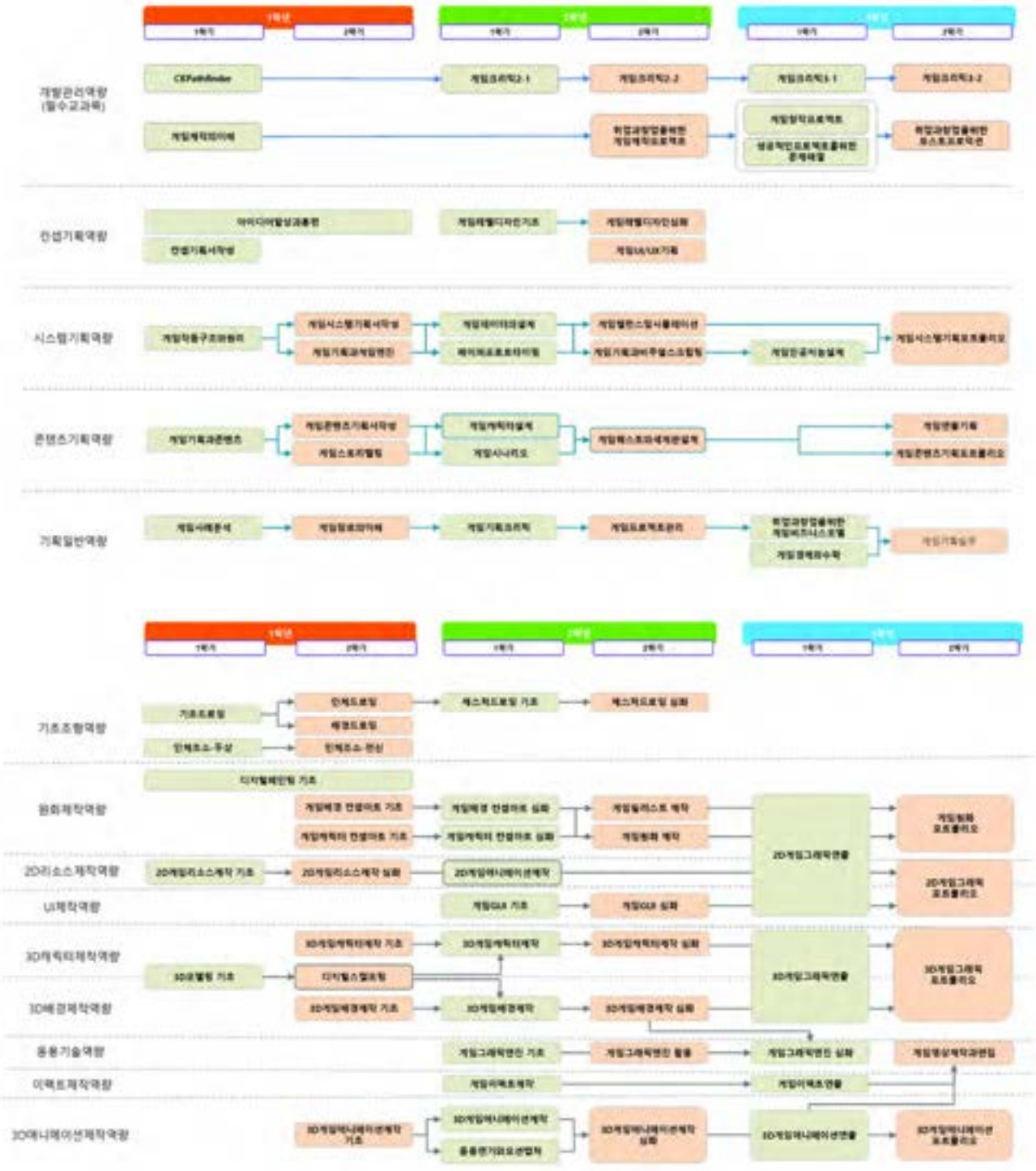
교육특징

게임산업 현장은 창의성과 기술적 역량을 갖춘 인재를 요구하고 있습니다. 그래서 우리는 게임제작 프로젝트를 중심으로 여러 파트가 협업을 통해 창의적인 게임을 만들어가며 역량을 키우는 교육에 중점을 두고 있습니다.

졸업자취업

게임기획 : 넥슨, 엔씨소프트, 넷마블, 선데이토즈, 아이덴티티, 엔드림, 조이시티, 픽셀로어, 퍼니글루, 테이크원, 모티프, 비사이드
게임그래픽 : 블리자드, 엔씨소프트, 넷마블, 펄어비스, 액션스퀘어, EMP스튜디오, 피벗게임즈, 겜브릿지
게임QA : 넥슨네트웍스, 게임덱스, 네오위즈, 디케이테크인, IGS, 해긴, 젤리팝게임즈, 큐로드, 코그펀팩토리
프로그램 및 기타 : 액션스퀘어, 시프트업, 21세기덕스, 한국게임정책자율기구, 어썸피스

게임콘텐츠스쿨 로드맵



기초
프로그래밍역량
게임엔진
프로그래밍역량
게임시스템
프로그래밍역량
게임인공지능
프로그래밍역량
게임네트워크
프로그래밍역량

게임QA역량
게임운영역량
사운드디자인역량

교육과정표

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	수업운영		성적 평가 (통글자/ 패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
					1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
		수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
전공필수	C#Pathfinder	15	1	패스제	1	1											1	1	15
	게임제작입문	15	4	패스제	4	4											4	4	60
	취업과창업을위한게임제작프로젝트(캡스톤디자인)	15	6	패스제							6	6					6	6	90
	융복합콘텐츠창작프로덕션	15	6	패스제							6	6					6	6	90
	게임창작프로젝트(캡스톤디자인)	15	6	학점제									6	6			6	6	90
	차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인)	15	6	학점제									6	6			6	6	90
	실감적인프로젝트를위한콘텐제출	15	6	학점제									6	6			6	6	90
	취업과창업을위한포스트프로덕션(캡스톤디자인)	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	차세대게임보스프로덕션(캡스톤디자인)	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	게임크리틱2-1	15	1	패스제					1	1							1	1	15
	게임크리틱2-2	15	1	패스제							1	1					1	1	15
	게임크리틱3-1	15	1	패스제									1	1			1	1	15
	게임크리틱3-2	15	1	패스제											1	1	1	1	15
	소 계				5	5	0	0	1	1	13	13	19	19	13	13	51	51	765
	현장실습2-하계	4	40	패스제					2	40							2	40	160
	현장실습2-동계	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	글로벌프로젝트	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-1	12	40	패스제									2	40			2	40	480
	현장실습3-하계	4	40	패스제									2	40			2	40	160
	차세대게임개발실무	5	12	학점제											4	12	4	12	60
	현장실습3-2	12	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-동계	4	40	패스제											2	40	2	40	160
	C#창의프로젝트	15	0	패스제							15	0	15	0			30	0	0
	게임프로젝트입문	15	3	학점제	3	3	3	3									6	6	90
	아이디어발상과훈련	15	3	학점제	3	3	3	3									6	6	90
	게임사례분석	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임기획과콘텐츠	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임컨셉기획서작성	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임학술구조심화과	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	기초드로잉	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	인체드로잉-루팡	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	디지털콘텐츠기초	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	2D게임리소스제작기초	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	3D모델링기초	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	객체지향프로그래밍기초	15	4	학점제	4	4											4	4	60
	게임프로그램구조	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	e스포츠입문	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	특별활동	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임비즈니스입문	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임과윤리	15	3	학점제	3	3											3	3	45
	게임창업의이해	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임시스템기획서작성	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임기획과게임콘셉	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임스토리텔링	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임콘텐츠기획서작성	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	인체드로잉	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	배경드로잉	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	인체드소-전신	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임객체리드믹이트기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임배경전문아트기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	2D게임리소스제작심화	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	3D게임애니메이션제작기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	2D게임캐릭터제작기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	3D게임배경제작기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	디지털스컬프팅	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	객체지향프로그래밍고급	15	4	학점제			4	4									4	4	60
	위도우프로그래밍	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임엔진프로그래밍기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임네트워크기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임자료구조	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임대체팀	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	w드게임기획	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임운영기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임QA기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임사운드기초	15	3	학점제			3	3									3	3	45
	게임레벨디자인기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임기획크리틱	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임캐릭터디자인	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	아이트루트로타이핑	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임시나리오	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임객체디자인	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	포스처드로잉기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임배경전문아트심화	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임객체리드믹이트심화	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	2D게임애니메이션제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	수업운영		성적 평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
					1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
		수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
	게임GUI기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	3D게임애니메이션제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	플랫폼기능모션업계	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	3D게임캐릭터제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	3D게임배경제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임그래픽이론기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임이펙트제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임프로그래밍고급	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임네트워크프로그래밍	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	객체지향프로그래밍심화	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임알고리즘	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임엔진프로그래밍응용	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임그래픽프로그래밍기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임QA프로그래밍기초	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	e스포츠운영	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임성분석	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	프로젝트관리툴활용	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임UI제작	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임배경원작과프리뷰	15	3	학점제					3	3							3	3	45
	게임UX/UI기획	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임레벨디자인심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임밸런스및시뮬레이션	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임기획과이주얼스크립팅	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임텍스트와세계관설계	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임프로젝트관리	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	체스캐드로딩심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임몰리스트제작	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임원화제작	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임GUI심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	3D게임애니메이션제작심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	3D게임캐릭터제작심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	3D게임배경제작심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임그래픽엔진활용	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임인공지능	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임그래픽프로그래밍심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	AR/VR프로그래밍	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	온라인게임프로그래밍	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	소프트웨어테스팅	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	QA툴위한게임엔진	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임QA프로그래밍심화	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임통계	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임공학수학법	15	3	학점제							3	3					3	3	45
	게임인공지능설계	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	현업과정실무한게임비즈니스모델	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임경제와수학	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	3D게임그래픽연출	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	3D게임애니메이션연출	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	3D게임그래픽연출	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임그래픽엔진심화	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임이펙트연출	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임루틴그래밍최적화기법	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	멀티다트로그래밍	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	소프트웨어테스팅툴활용	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	커뮤니티매니지먼트	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임사운드제작실습	15	3	학점제									3	3			3	3	45
	게임시스템기획포트폴리오	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임콘텐츠기획포트폴리오	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임연출기획	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임기획심무연구	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임원화포트폴리오	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	2D게임그래픽포트폴리오	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	3D게임애니메이션포트폴리오	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	게임경험제작과편집	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	3D게임그래픽포트폴리오	15	6	학점제											6	6	6	6	90
	시스템프로그래밍	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	클라우드프로그래밍	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임프로그래밍포트폴리오	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임운영QA포트폴리오	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	테스트자동화툴활용	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임운영서비스분석	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임QA실무	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	게임원작판곡법	15	3	학점제											3	3	3	3	45
	소 계				32	32	32	32	99	127	88	149	58	113	71	155	440	684	7700
스물소계					57	57	82	82	90	128	101	162	77	138	84	168	491	735	8465
	스물교양합계				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	전공합계				57	57	82	82	90	128	101	162	77	138	84	168	491	735	8465
	교과총계				57	57	82	82	90	128	101	162	77	138	84	168	491	735	8465

2021 게임콘텐츠스쿨 교수요목
게임개발관리역량

게임개발관리역량 목차

게임과음악
게임사운드기초
게임배경음악과효과음
게임음악작곡법
게임사운드제작실습
게임음악편곡법
CKPathfinder
게임제작의이해
게임프로젝트입문
취업과창업을위한게임제작프로젝트(캡스톤디자인)
융복합콘텐츠창작프로덕션
글로벌프로젝트
게임창작프로젝트(캡스톤디자인)
차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인)
성공적인프로젝트를위한문제해결
취업과창업을위한포스트프로덕션(캡스톤디자인)
차세대게임포스트프로덕션(캡스톤디자인)
차세대게임개발실무
게임크리틱2-1
게임크리틱2-2
게임크리틱3-1
게임크리틱3-2

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임과음악</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game and Music</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">사운드디자인역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임음악에 대해 이해하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 상황 또는 연출에 사용되는 게임 음악의 형식, 장르, 연출방법 및 관련 용어에 대한 수업이다. 게임 기획 단계에서 고려되어야 하는 게임음악 구현 방식 및 엔진 요구사항, 기본 지식 및 관련 용어를 학습하여 게임의 기획에 적합한 게임음악을 기획하고, 사운드 디자이너 및 프로그래머가 정확히 이해하여 구현할 수 있도록 학습한다. 게임 콘텐츠에서 게임 사운드가 차지하는 역할 및 중요성이 커지고 있는 현실을 고려하여 열심히 배우고자 하는 마음가짐으로 이론 및 실기 수업 모두에 집중하는 태도를 가져야 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임음악의 특징과 형식, 제작과정을 이해하여 게임음악을 기획하고 사운드 디자이너와 원활한 의사소통을 할 수 있다.
2. 사운드 저작도구의 사용법을 학습하여 음원을 게임의 상황 및 연출에 적합한 배경음악 형태로 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임음악의 특징과 종류 및 관련 용어를 이해하고 설명할 수 있으며, 게임의 상황 및 연출에 적합한 형식과 장르 및 구현방법에 대해 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사운드 저작도구를 사용하여 음원을 배경음악 기획에 맞게 편집할 수 있으며, 사운드 저작도구를 사용하여 게임 효과음악을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임음악의 형식, 종류, 장르, 기획 및 음악 관련 용어</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사운드 저작 도구의 사용 및 활용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사운드가 전공과 밀접한 관련이 있다는 마음가짐</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 사운드 기획서, 게임 사운드 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임의 상황 및 연출에 적합한 형식과 장르 및 구현방법에 대해 사운드를 기획한다.	게임 사운드 기획서, 게임 사운드 결과물	과제물평가 수행관찰평가
2차 평가	40	15주	사운드 저작도구를 사용하여 게임 효과음악을 제작한다.	게임 사운드 결과물	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	사운드디자인역량	게임 음악의 특징과 종류 및 관련 용어를 이해하고 설명할 수 있다. 사운드 구현 방법에 대해 사운드를 기획할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	사운드디자인역량	사운드 저작도구를 사용하여 음원을 배경음악에 맞게 편집할 수 있다. 사운드 저작도구를 사용하여 게임의 상황 및 연출에 적합한 게임 효과음악을 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	사운드 저작이 가능한 PC
	SW	사운드 저작 도구

Class name	Korean	게임과음악	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game and Music	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a class on the format, genre, directing method, and related terms of game music used in game situations or directing. By learning the game music implementation method and engine requirements, basic knowledge and related terms that should be considered in the game design stage, this course designs game music suitable for game design, and learns so that sound designers and programmers can accurately understand and implement. Considering the reality that the role and importance of game sound in game contents is increasing, it is necessary to have an attitude of focusing on both theory and practical classes with a mindset to learn hard.					
Learning goal	1. You can design game music by understanding the characteristics, format, and production process of game music and communicate smoothly with sound designers. 2. By learning how to use sound authoring tools, you can edit the sound source in the form of background music suitable for the situation and presentation of the game.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임사운드기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Introduction to Game Sound</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="3">사운드디자인역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 콘텐츠에 사운드를 적용하는 방법을 배우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임효과음, 게임음악, 배경음악의 제작과정을 이해할 수 있는 수업이다. 게임의 기획과 부합하는 효과음 및 배경음악 제작에 필요한 음향학 및 시그널 프로세서를 학습하여 게임의 연출을 강화하는 게임 사운드를 제작할 수 있도록 학습한다. 사운드 관련 용어 및 개념이 생소하므로, 열심히 배우고자 하는 마음가짐으로 이론 및 실기 수업 모두에 집중하는 태도를 가져야 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임음악과 게임효과음의 제작과정을 이해하여 게임사운드 디자이너와 의사소통을 할 수 있다.
2. 사운드 저작도구의 기본 사용법을 숙지하여 캐릭터의 행동음과 같은 기초적인 효과음과 배경음악을 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임음악 및 효과음 제작 절차를 이해하고 설명할 수 있으며, 핵심 시그널 프로세서의 종류와 사용법을 이해하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">사운드 저작도구를 사용하여 사운드의 포맷변경, 합성, 컷팅, 붙이기를 할 수 있으며, 사운드 저작도구를 사용하여 배경음악을 주어진 시간에 맞도록 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">소리의 원리와 종류
게임음악 제작과정
효과음 제작과정</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">사운드 저작도구 사용 및 활용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">사운드가 전공과 밀접한 관련이 있다는 마음가짐</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">게임 사운드 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>사운드 저작도구를 사용하여 사운드 결과물을 제작한다.</td><td>게임 사운드 결과물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>사운드 저작도구를 사용하여 배경음악 결과물을 제작한다.</td><td>게임 사운드 결과물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>게임음악 및 효과음 제작 절차를 이해하고 설명할 수 있으며, 핵심 시그널 프로세서의 종류와 사용법을 이해하고 활용할 수 있다.
사운드 저작도구를 사용하여 사운드 결과물을 제작할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>사운드 저작도구를 사용하여 사운드의 포맷변경, 합성, 컷팅, 붙이기를 할 수 있다.
사운드 저작도구를 사용하여 배경음악을 주어진 시간에 맞도록 편집할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	사운드 저작이 가능한 PC
	SW	사운드 저작 도구

Class name	Korean	게임사운드기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Sound	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a class to understand the production process of game sound effects, game music and background music. Students learn to produce game sounds that reinforce game production by learning the acoustics and signal processors necessary to produce sound effects and background music that are consistent with game design. Since terms and concepts related to sound are unfamiliar, you should have an attitude to focus on both theory and practical classes with a mindset to learn hard.					
Learning goal	1. You can communicate with game sound designers by understanding the production process of game music and game sound effects. 2. You can edit basic sound effects such as character behavior and background music by familiarizing yourself with the basic usage of sound authoring tools.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임배경음악과효과음</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Music and Sound Effect</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">사운드디자인역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 콘텐츠에 사운드를 연출하는 방법을 배우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 및 영상 콘텐츠에 효과음과 배경음악을 연출 하여 완성된 콘텐츠로 만드는 과정을 배우는 수업이다. 게임에 적용시킬 수 있는 효과음 연출방법과 배경음악 연출방법을 학습하고 게임 사운드 제작에 관련된 저작권에 대해 학습하여 완성된 콘텐츠를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임음악과 게임효과음의 연출과정을 이해하여 게임 사운드를 기획할 수 있다.
2. 사운드 미들웨어를 사용하여 게임사운드 기획을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 및 영상 컨텐츠 연출과 게임사운드에 대해 이해하고 설명할 수 있으며, 게임의 기획 의도에 적합한 게임사운드 기획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">사운드 미들웨어를 통해 게임 및 영상 콘텐츠에 적합한 효과음을 구현할 수 있으며, 사운드 미들웨어를 통해 게임 및 영상 콘텐츠에 적합한 배경음악을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">영상음악 분석법
게임음악 연출법
효과음 연출법
사운드 저작권 법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">사운드 미들웨어 사용 및 활용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">사운드가 전공과 밀접한 관련이 있다는 마음가짐</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 사운드 기획, 사운드 미들웨어 파일

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임의 기획 의도에 적합한 게임사운드 기획하고 사운드 미들웨어를 사용하여 사운드 결과물을 제작한다.	게임 사운드 기획, 사운드 미들웨어 파일	과제물평가 수행관찰평가
2차 평가	40	15주	사운드 미들웨어를 사용하여 게임 및 영상 콘텐츠에 적합한 효과음과 배경음악 결과물을 제작한다.	게임 사운드 기획, 사운드 미들웨어 파일	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	사운드디자인역량	게임 및 영상 컨텐츠 연출과 게임사운드에 대해 이해하고 설명할 수 있다. 게임의 기획 의도에 적합한 게임사운드 기획하고 사운드 미들웨어를 사용하여 사운드 결과물을 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	사운드디자인역량	사운드 미들웨어를 통해 게임 및 영상 콘텐츠에 적합한 효과음을 구현할 수 있다. 사운드 미들웨어를 통해 게임	40	●	●

				및 영상 콘텐츠에 적합한 배경 음악을 구현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	사운드 저작이 가능한 PC					
	SW	사운드 저작 도구, 사운드 미들웨어					

Class name	Korean	게임배경음악과효과음	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Music and Sound Effect	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a class to learn the process of creating a complete content by directing sound effects and background music to game and video content. Students learn how to produce sound effects and background music that can be applied to games, and learn about copyrights related to game sound production to create finished content.					
Learning goal	1. Can design game sound by understanding the production process of game music and game sound effects. 2. Game sound design can be implemented using sound middleware.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임음악작곡법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Composing of Game Music</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">사운드디자인역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 컨텐츠에 사운드를 작곡하여 적용하는 방법을 배우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 강의는 게임 및 컨텐츠 음악의 작곡 방법을 이해하며 실습을 통해 공부하는 강의이다. 게임음악 작곡을 위한 화성법, 멜로디 작곡법, 사운드 저작도구 사용 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임음악과 게임효과음의 제작과정을 이해하여 게임사운드 디자이너와 의사소통을 할 수 있다.
2. 사운드 저작도구의 기본 사용법을 숙지하여 기초적인 효과음과 배경음악을 작곡 및 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">사운드 저작도구를 활용하여 멜로디 및 화성을 입력 할 수 있으며, 기초 화성과 모티브 작법의 개념을 이해하고 실습을 통해 제작하여 8마디 이상의 멜로디를 작곡하고 작곡된 곡에 적합한 화성을 붙일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기초 화성과 확장된 화성의 종류와 개념을 익히고 사운드 저작도구를 사용하여 스트링 4중주로 구성된 16마디 이상의 음악을 작곡 할 수 있으며, 작곡된 곡을 레코딩과 편집 툴을 사용하여 녹음하고 편집하여 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">멜로디 작곡법
화성법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사운드 저작도구(시퀀서 프로그램)사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">끈기
창의성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">8마디 이상의 작곡된 음악 콘텐츠, 16마디 이상의 스트링 4중주 음악 콘텐츠</td></tr>
<tr><td rowspan="9">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>8마디 이상의 멜로디를 작곡하고 작곡된 곡에 적합한 화성을 적용한다.</td><td>8마디 이상의 작곡된 음악 콘텐츠</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>16마디 이상의 스트링 4중주 음악 콘텐츠를 작곡하고 레코딩과 편집한다.</td><td>16마디 이상의 스트링 4중주 음악 콘텐츠</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>사운드 저작도구를 활용하여 멜로디 및 화성을 입력 할 수 있다.
기초 화성과 모티브 작법의 개념을 이해하고 실습을 통해 제작할 수 있다.
8마디 이상의 멜로디를 작곡하고 작곡된 곡에 적합한 화성을 붙일 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>기초 화성과 확장된 화성의 종류와 개념을 익히고 사운드 저작도구를 사용하여 스트링 4중주로 구성된 16마디 이상의 음</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				악을 작곡 할 수 있다. 작곡된 곡을 레코딩과 편집 툴을 사용하여 녹음하고 편집하여 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	사운드 저작이 가능한 PC					
	SW	사운드 저작 도구					

Class name	Korean	게임음악작곡법	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Composing of Game Music	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This lecture is to understand how to compose game and content music and study through practice. Students learn how to compose game music, how to compose melodies, and how to use sound writing tools.					
Learning goal	1. You can communicate with game sound designers by understanding the production process of game music and game sound effects. 2. You can compose and edit basic sound effects and background music by familiarizing yourself with the basic usage of sound authoring tools.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임사운드제작실습</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Producing of Game Sound</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">사운드디자인역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 컨텐츠에 사운드를 작곡하여 적용하여 실습을 하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 게임 제작 프로젝트 과목과 병행되어 진행되는 과목으로써, 프로젝트 팀별로 제작이 진행 되는 게임 프로젝트에 필요한 사운드를 실제 적용 시켜 게임을 완성하는 수업이다.
기존에 배워온 게임 사운드 기초, 게임 배경음악, 효과음, 게임 음악 기초 등의 과목에서 익혀온 게임 사운드에 대한 지식과 기술을 통해, 보다 완성도 있는 게임제작을 위한 사운드 적용방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 팀별 게임 제작 프로젝트에 효과음 및 환경 사운드를 적용시킨다.
2. 팀별 게임 제작 프로젝트에 배경음악을 작곡하여 적용시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임의 기획서에 맞추어 게임 효과음 및 배경음악 기획서를 작성하고 게임 효과음 및 배경음악 기획서에 기초하여 게임 효과음을 수집하고 게임플레이 동영상을 제작하여 효과음을 사운드 저작도구를 통해 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임의 분위기에 맞춰서 필요한 배경음악 및 테마를 제작하여 배경음악을 사운드 저작도구를 통해 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 사운드 프로듀스 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">사운드 저작도구 활용 및 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">꼼꼼함
창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">게임 사운드 기획서, 게임 효과음 결과물, 게임 배경음 결과물, 사운드가 적용 된 게임 콘텐츠</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">게임의 기획서에 맞는 게임 효과음 및 배경음의 기획서를 제출하고 게임 효과음을 적용한다.</td><td>게임 사운드 기획서, 게임 효과음 결과물, 게임 배경음 결과물</td><td colspan="3">과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">게임 분위기에 맞는 배경음악을 제작하여 게임 콘텐츠에 구현하고 적합한지 확인 및 평가하고 수정한다.</td><td>게임 효과음 결과물, 게임 배경음 결과물, 사운드가 적용 된 게임 콘텐츠</td><td colspan="3">과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>과정</td><td>결과</td><td></td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td colspan="2">게임의 기획서에 맞추어 게임 효과음 및 배경음악 기획서를 작성할 수 있다.
게임 효과음 및 배경음악 기획서에 기초하여 게임 효과음을 수집할 수 있다.
게임플레이 동영상을 제작하여 효과음을 사운드 저작도구를 통해 구현할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

	2차 평가	게임개발관리역량	사운드디자인역량	게임의 분위기에 맞춰서 필요한 배경음악 및 테마를 제작하고 배경음악을 사운드 저작도구를 통해 구현할 수 있다. 게임 콘텐츠에 구현된 배경음악과 효과음이 적합한지 확인 및 평가하고 수정할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	사운드 저작이 가능한 PC					
	SW	사운드 저작 도구					

Class name	Korean	게임사운드제작실습	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Producing of Game Sound	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is conducted in parallel with the game production project course, and is a class that completes the game by actually applying the sound necessary for the game project produced by each project team. Students learn how to apply sound for more complete game production through knowledge and skills about game sound acquired in subjects such as basic game sound, game background music, sound effect, and basic game music.					
Learning goal	1. Apply sound effects and environmental sounds to each team's game production project. 2. Compose and apply background music to each team's game production project.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임음악편곡법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arrange of Game Musics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">사운드디자인역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임 컨텐츠에 사운드를 작곡 및 편곡하여 적용하여 실습을 하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">게임 및 컨텐츠 음악의 편곡 방법을 이해할 수 있는 수업이다. 게임음악의 작곡 및 편곡을 하기 위하여 화성법, 악기론 , 미디 시퀀싱 을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 게임음악의 편곡 과정을 이해하여 게임음악을 편곡할 수 있다.
2. 가상악기를 통해 편곡된 게임음악을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">기초 화성과 확장된 화성을 사용하여 16마디 이상의 음악을 작곡 하고 작곡된 16마디 이상의 음악을 특정 장르에 맞게 편곡할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">사운드 저작도구를 사용하여 장르에 적합한 음악 주법을 미디프로그래밍 하고 편곡된 음악을 믹싱 및 마스터링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">기초적인 화성법
편곡법
악기론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">사운드 저작도구 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">사운드가 전공과 밀접한 관련이 있다는 마음가짐</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">16마디 이상의 창작 작품, 웨이브 형태로 제작 되어진 음악 콘텐츠</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>16마디 이상의 음악을 작곡하고 특정 장르에 맞게 편곡한다.</td><td>16마디 이상의 창작 작품</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>미디프로그래밍하여 편곡된 음악을 믹싱 및 마스터링한다.</td><td>웨이브 형태로 제작 되어진 음악 콘텐츠</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>기초 화성과 확장된 화성을 사용하여 16마디 이상의 음악을 작곡 하고 작곡된 16마디 이상의 음악을 특정 장르에 맞게 편곡할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>사운드디자인역량</td><td>사운드 저작도구를 사용하여 장르에 적합한 음악 주법을 미디 프로그래밍 하고 편곡된 음악을 믹싱 및 마스터링을 할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3">사운드 저작이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3">사운드 저작 도구</td></tr>
</table>

Class name	Korean	게임음악편곡법	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Arrange of Game Musics	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a class to understand how to arrange game and content music. In order to compose and arrange game music, students learn harmony method, instrument theory, and MIDI sequencing.					
Learning goal	1. You can arrange game music by understanding the process of arranging game music. 2. Arranged game music can be implemented through virtual instruments.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>CKPathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">CKPathfinder</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량
(자기개발능력)</td><td colspan="4">개발관리역량
(자아인식능력 자기관리능력
경력개발능력)</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">학교와 스쿨에 대해 이해하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">학교를 처음 입학한 신입생이 학교의 비전과 목표, 스쿨의 교육방침 및 커리큘럼 등 다양한 정보를 제공하고 학생 스스로의 진로를 설계할 수 있도록 다양한 테스트를 실시하여 학교 생활에 도움을 주는 과목이다. 또한 지도교수와 함께 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악하고 기초학습진단을 통해 대학 학업을 위한 준비를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">진단결과를 통해 지도교수와 상담을 통해 진로를 설계하고 전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">집중력
의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">성실성
일관성
자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			●
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	매년 지정되는 다양한 프로그램의 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	진단도구를 대학 학업을 위한 준비를 점검한다.	매년 지정되는 다양한 프로그램의 결과물	구술평가 과제물평가
2차 평가	40	15주	자신의 진로를 설계한다.	매년 지정되는 다양한 프로그램의 결과물	구술평가 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	진단도구를 대학 학업을 위한 준비를 점검할 수 있다. 기초학습진단을 통해 대학 학업을 위한 준비를 점검할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	지도교수와 진로에 대해 상담하고 자신의 진로를 설계할 수 있다. 전공 학습 후의 진로에 대해 설계할 수 있다.	40	●	●

	직무역량평가2차 합계			40		
수업환경	강의실유형	일반실습실				
	HW	PC				
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴				

Class name	Korean	CKPathfinder	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	CKPathfinder	Class Hour	1	Type	Major Required
Class summary	It is a subject that helps new students in school life by conducting various tests so that new students who enter the school for the first time can provide various information such as the school's vision and goals, the school's education policy and curriculum, and design the student's own career path. In addition, together with the supervisor, students understand their aptitude, personality, learning tendency, and desired career, and support them in designing their desired career path through study.					
Learning goal	Diagnose the student's personality, aptitude, and learning competency. It provides information on the major so that you can design your career path.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임제작의이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Game Production</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 제작 프로세스 및 게임 제작에 있어서의 전공별 역할에 대해 배우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 게임 개발의 전반에 필요한 기초를 다루는 과목으로, 게임 개발에 있어 4개의 전공인 “게임기획”. “게임그래픽”, “게임프로그래밍”, “게임운영및QA”의 역할과 개발 과정 및 절차를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임 개발에서 게임 기획의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다.
2. 게임 개발에서 게임 그래픽의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다.
3. 게임 개발에서 게임 프로그래밍의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다.
4. 게임 개발에서 게임 운영및QA의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 개발에서 게임 기획의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 개발에서 게임 그래픽의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">게임 개발에서 게임 프로그래밍의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">게임 개발에서 게임 운영및QA의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임 개발 전반에 걸친 지식
게임 기획에 대한 이해
게임 그래픽에 대한 이해
게임 프로그래밍에 대한 이해
게임 운영및QA에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">전공별 습득 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">다른 전공을 이해하려는 적극성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	전공별 과제물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	4주	게임 기획의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..	전공별 과제물	지필평가 과제물평가
2차 평가	20	8주	게임 그래픽의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..	전공별 과제물	지필평가 과제물평가
3차 평가	20	12주	게임 프로그래밍의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..	전공별 과제물	지필평가 과제물평가
4차 평가	20	15주	게임 운영및QA의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해한다..	전공별 과제물	지필평가 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 기획의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 그래픽의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 프로그래밍의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해할 수 있다.	20		●

	직무역량평가3차 합계				20		
	4차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 운영및QA의 역할 및 제작 과정과 절차에 대해 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가4차 합계				20		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임제작의이해	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to Game Production	Class Hour	4	Type	Major Required
Class summary	This course deals with the basics necessary for overall game development, and four majors in game development. Understand and learn the roles and development processes and procedures of “Game Design”, “Game Graphics”, “Game Programming” and “Game Operation and QA”.					
Learning goal	1. Understand the role of game design in game development and the production process and procedure. 2. Understand the role of game graphics in game development and the production process and procedure. 3. Understand the role of game programming in game development and the production process and procedure. 4. Understand the role of game operation and QA in game development, and the production process and procedure.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임프로젝트입문</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1
1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Game Project</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4"></td><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">팀 프로젝트로 게임 제작 경험을 쌓고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 제작 프로젝트는 팀을 기반으로 한 협업이 중요시하게 여겨진다. 본 과목에서는 팀을 구성하여 게임을 개발하기 위하여 다양한 형태의 프로젝트를 실시한다. 이 과정에서 협업의 중요성, 협업의 방법, 게임의 재미찾기, 게임 프로젝트에 대한 이해를 하는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 팀을 구성하여 팀에 주어진 목표를 달성할 수 있도록 협업을 경험한다. 협업을 위해 역할을 분담하고 협업을 위한 다양한 툴과 방법을 시도하여 협업의 노하우를 습득한다.
2. 게임 프로젝트를 이해하기 위해 다양한 형식의 팀 프로젝트를 수행한다. 직접 게임의 아이디어를 생각하고 이를 가공하여 완성하는 훈련을 한다. 전공별 지식을 활용하여 팀 내에서 자신의 맡은 역할을 수행한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 프로젝트와 전공별 역할에 대해 이해하고, 팀으로 제작해야 할 게임에 대해 아이디어를 제시한 후 가공하는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">팀을 구성하여 협업을 위한 역할을 분담하고 팀에 주어진 프로젝트를 완수하기 위해 전공별 리소스를 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임 프로젝트에 대한 이해
협업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">프로젝트를 완성할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 생각을 말할 수 있는 적극성
타인을 이해하려고 하는 노력
다른 사람의 아이디어를 이해하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●			●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 제안서, 게임 프로젝트 결과물, 게임 제작 리소스

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	팀을 구성하여 게임 프로젝트를 위한 아이디어 제시를 통해 게임을 제안한다.	게임 제안서 게임 제작 리소스	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	게임 프로젝트의 완성을 위해 전공별 게임 리소스를 제작한다.	게임 프로젝트 결과물 게임 재작 리소스	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 프로젝트와 전공별 역할에 대해 이해할 수 있다. 팀을 구성하여 게임 프로젝트를 위한 아이디어 제시하고 게임에 적합하도록 가공할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	팀을 구성하여 협업을 위한 역할을 분담하고 각자 맡은 역할을 수행할 수 있다. 게임 프로젝트의 완성을 위해 전공별 게임 리소스를 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	게임프로젝트입문	Credits	3	Semester /Term	1-1 1-2
	English	Introduction to Game Project	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Team-based collaboration is considered important in game production projects. In this course, various types of projects are conducted to develop a game by forming a team. In this process, we train to understand the importance of collaboration, methods of collaboration, fun of games, and understanding of game projects.					
Learning goal	1. Build a team and experience collaboration to achieve the goals given to the team. Share roles for collaboration and learn collaboration know-how by trying various tools and methods for collaboration. 2. Conducting various types of team projects to understand the game project. They think about the idea of the game, process it, and complete it. Using the knowledge of each major, he performs his or her role in the team.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업과창업을위한게임제작 프로젝트(캡스톤디자인)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Game Production Project for Employment and Entrepreneurship (Capstone Design)</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">팀을 구성하여 게임의 원형을 만들어보고 졸업작품을 준비하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 제작 프로젝트는 팀을 기반으로 한 협업이 중요시하게 여겨진다. 본 과목에서는 효과적인 게임 개발을 위해 팀을 구성하여 팀으로 직접 게임을 제작하는 훈련을 한다, 팀은 게임의 아이디어를 구상하여 사전에 게임의 원형을 만들어보고 검증을 하기 위해 게임의 프로토타입을 제안하고 제작하는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임의 아이디어와 기획안을 정리하고 효과적으로 발표하는 기술을 익힌다.
2. 아이디어를 통한 게임의 원형(프로토타입)을 구현하기 위해 전공별 기술 역량을 발휘하고 각 전공별 분야를 이해하며 게임 제작 과정에서 겪을 수 있는 문제점을 해결해 나갈 수 있는 노하우를 배우고 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임의 아이디어를 정리하여 제안하기 위한 문서로 작성할 수 있다.
자신의 독창적인 아이디어를 공개적으로 발표하며 게임 아이디어의 매력과 목표를 설득하는 훈련을 한다.
게임 아이디어를 프로토타입으로써 구현하기 위한 기술적 이슈를 분석할 수 있다.
분석된 기술적 이슈를 토대로 전공별 작업 목표와 작업 우선 순위를 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 아트 컨셉을 제안하고 게임 내에 적용하여 테스트 해 볼 수 있다.
구현해야 할 기술적인 목표를 기간을 정해놓고 완성하는 연습을 한다.
제작된 프로토타입 결과물을 평가하고 분석하여 다시 수정하는 훈련을 한다.
게임의 테스트를 실시하여 QA할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임 개발에 대한 각 전공별 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">게임 기획서 작성 능력
프레젠테이션 능력
게임 그래픽 리소스 제작 능력
게임 프로그래밍 능력
게임 QA능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 아이디어를 내놓을 수 있는 적극성</td></tr>
</table>

		타인의 아이디어를 받아들이고 수용하는 태도 보다 효율적이고 빠른 작업을 위한 협동능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●	●		[ ]

산출물 (결과물)	게임 제안서, 게임 프로토타입, 게임 제작 리소스, QA 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임의 아이디어를 정리하여 제안하고 팀을 구성하여 이를 프로토타입으로써 구현하기 위한 전공별 역량을 키운다.	게임 제안서 게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	실제 플레이 가능한 게임 프로토타입을 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트 실시한다.	게임 프로토타입 게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임의 아이디어를 정리하여 제안하기 위한 문서로 작성할 수 있다. 자신의 독창적인 아이디어를 공	40	●	●

				개적으로 발표하며 게임 아이디어의 매력과 목표를 설득할 수 있다. 게임 아이디어를 프로토타입으로써 구현하기 위한 기술적 이슈를 분석할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	다양한 아트 컨셉을 제안하고 게임 내에 적용할 수 있다. 제작된 프로토타입 결과물을 평가하고 분석하여 다시 수정할 수 있다. 게임의 테스트를 실시하여 QA 할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	취업과창업을위한게임제작프로젝트(캡스톤디자인)	Credits	6	Semester /Term	2-2
	English	Game Production Project for Employment and Entrepreneurship (Capstone Design)	Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	Team-based collaboration is considered important in game production projects. In this course, a team is formed for effective game development, and a team is trained to create a game directly. The team conceives an idea of the game, creates a prototype of the game in advance, and proposes a prototype of the game for verification. Training to produce.					
Learning goal	1. Students learn the skills of organizing and effectively presenting game ideas and designs. 2. In order to realize the prototype (prototype) of the game through ideas, students will demonstrate their technical competence in each major, understand each major field, and learn and learn the know-how to solve problems encountered in the game production process.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">융복합콘텐츠창작프로덕션</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Production to Create Converged Content</td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">팀을 구성하여 융복합 콘텐츠를 통해 졸업작품을 준비하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">융합 프로젝트는, 기존 IP를 활용하여, 융복합 콘텐츠를 재생산하는 교과목으로 강의, 토론, 프로젝트형 진행, 전문가 특강 등을 통해 학습한다.
이 과목에서는 기존 IP에 대해 창작 과정 및 창작노트를 이해하고, 동시대적 관점에서는 콘텐츠를 재창작하기 위한 융복합적 창의력을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기존 IP의 창작과정을 이해하고 발상 및 작업과정을 학습하고 토론할 수 있다.
2. 융복합 콘텐츠의 기술을 구현하여 게임 프로젝트 결과물을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">IP 창작자의 창작의 발상 및 작업과정을 학습하고 토론할 수 있다.
필드조사 및 이슈조사를 통해 컨셉을 도출할 수 있다.
게임 아이디어를 프로토타입으로써 구현하기 위한 기술적 이슈를 분석할 수 있다.
분석된 기술적 이슈를 토대로 전공별 작업 목표와 작업 우선 순위를 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">융복합 콘텐츠의 기술을 구현할 수 있다.
융복합 프로젝트를 구성하여 운영할 수 있다.
제작된 프로토타입 결과물을 평가하고 분석하여 다시 수정하는 훈련을 한다.
게임의 테스트를 실시하여 QA할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임 개발에 대한 각 전공별 지식
융복합 콘텐츠 구성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">게임 기획서 작성 능력
프레젠테이션 능력
게임 그래픽 리소스 제작 능력
게임 프로그래밍 능력
게임 QA능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">새로운 콘텐츠 형식에 대한 도전정신
자신의 아이디어를 내놓을 수 있는 적극성</td></tr>
</table>

		타인의 아이디어를 받아들이고 수용하는 태도 보다 효율적이고 빠른 작업을 위한 협동능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●			[ ]

산출물 (결과물)	게임 제안서, 게임 프로토타입, 게임 제작 리소스, QA 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임의 아이디어를 정리하여 제안하고 팀을 구성하여 이를 프로토타입으로써 구현하기 위한 전공별 역량을 키운다.	게임 제안서 게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	실제 플레이 가능한 게임 프로토타입을 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트 실시한다.	게임 프로토타입 게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임의 아이디어를 정리하여 제안하기 위한 문서로 작성할 수 있다. 자신의 독창적인 아이디어를 공	40	●	●

				개적으로 발표하며 게임 아이디어의 매력과 목표를 설득할 수 있다. 게임 아이디어를 프로토타입으로써 구현하기 위한 기술적 이슈를 분석할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	다양한 아트 컨셉을 제안하고 게임 내에 적용할 수 있다. 제작된 프로토타입 결과물을 평가하고 분석하여 다시 수정할 수 있다. 게임의 테스트를 실시하여 QA 할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	융복합콘텐츠창작프로덕션		Credits	6	Semester /Term	2-2
	English	Production to Create Converged Content		Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	Convergence Project is a course that reproduces fusion content using existing IP, and learns through lectures, discussions, project-type progress, and special lectures by experts. From a contemporary point of view, it is a curriculum for learning fusion creativity to recreate content.						
Learning goal	1. Understand the creative process of existing IP, learn and discuss ideas and work processes. 2. The game project result can be completed by implementing the technology of convergence content.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">글로벌프로젝트</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2(하계)</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Project</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수
4 / 40</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">글로벌 진출하여 게임 제작을 하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임 산업계가 요구하는 게임 제작 인력의 글로벌 감각과 직무 역량 향상을 위해 개설된 교과목이다. 해외 여러 국가의 새롭게 요구되는 게임 개발자의 역량 강화를 위하여, 게임 제작 기술과 차세대 게임 플랫폼 등에 대해 직접 글로벌 프로젝트를 진행하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 학생들은 본 교과목에서 게임개발에 관심을 갖는 해외 교육기관과의 협력 또는 해외 개발 트랜드 등을 연구분석한다.
2. 이를 토대로, “게임 프로그래밍”, “게임 그래픽”, “게임 기획”, “게임 운영 및 QA” 등의 세부 전공별로 학생들의 프로젝트 실습을 통하여 글로벌 게임 프로젝트에 필요한 새로운 제작 기술과 관련 지식을 습득하게 된다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">해외 여러 나라의 게임의 발전 변화 방향성을 이해하고 예측할 수 있다.
변화하는 게임의 글로벌 트랜드와 기술 변화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 제작에 필요한 기술과 지식을 습득하고 이를 실제 글로벌 게임 개발에 접목할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">차세대 게임 개발의 발전 방향에 대한 관심과 이해
차세대 게임 개발에 사용되는 기술 관련 지식
글로벌 게임 개발 환경 및 게임 문화에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">본인이 선택한 게임 제작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 능력
외국어 독해 및 구사 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 이해력, 적극성, 창의력
긍정적인 사고, 표현력
해외 문화를 긍정적이고 적극적으로 받아들이려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			●
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	수업 및 특강 내용에 따른 전공별 실습 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	2주	수업 및 특강 내용에 따른 실습 결과물의 평가(50%)	전공별 실습 결과물	과제물평가
2차 평가	40	4주	수업 및 특강 내용에 따른 실습 결과물의 평가(100%)	전공별 실습 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	해외 여러 나라의 게임의 발전 변화 방향성을 이해하고 예측할 수 있다. 변화하는 게임의 글로벌 트랜드와 기술 변화를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 제작에 필요한 기술과 지식을 습득하고 이를 실제 글로벌 게임 개발에 접목할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	글로벌프로젝트	Credits	2	Semester /Term	2-2 (Summer)
	English	Global Project	Class Hour	40	Type	Major Elective
Class summary	This course was established to improve the global sense and job competency of game production personnel required by the game industry. This is a class that directly conducts global projects on game production technology and next-generation game platforms in order to strengthen the capabilities of game developers that are newly required in various countries.					
Learning goal	1. Students research and analyze overseas development trends or cooperation with overseas educational institutions interested in game development in this course. 2. Based on this, students acquire new production skills and related knowledge required for global game projects through project practice by students in each detailed major such as “Game Programming”, “Game Graphics”, “Game Design”, and “Game Operation and QA”. Is done.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임창작프로젝트(캡스톤디자인)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Project Training of Game Creation(Capstone Design)</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임개발관리역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임콘텐츠스쿨 교육 과정에 있어 최종 목표를 달성할 수 있는 역할을 하는 과목이다. 학생들은 본 교과목을 통해 본인이 선택한 세부 전공과 그동안의 학습 내용을 바탕으로 다른 학생들과 함께 실제 게임 제작 프로젝트 팀을 구성하여 실제 플레이가 가능한 게임을 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 개인별 역할과 책임이 주어지는 팀 단위의 게임 제작 프로젝트 진행 참여를 통하여 게임 산업 현장 관점의 게임 제작 프로세스를 실제로 체험하고, 게임 제작 과정에서 겪을 수 있는 문제점 및 어려움을 해결할 수 있는 노하우를 습득한다.
2. 학생 개개인이 선택한 “게임프로그래밍”, “게임그래픽”, “게임기획”, “게임운영및QA” 의 세부 전공 분야별 게임 제작 기법 및 제작 관련 팁 (tip) 등을 실제 프로젝트 참여를 통해 실습함으로써 상용화 수준에 근접하는 전공 역량을 갖춘다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">전체 게임 완성을 위해 필요한 본인의 역할과 목표를 설정하고, 실제 개발 및 QA 업무 참여를 통하여 본인의 전공 역량을 향상시킬 수 있으며, 팀원과의 원활한 의사소통과 효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 완성을 목표로 개인 및 팀 단위의 게임 제작 일정을 계획하고, 매 단계마다 진행 상황을 점검하여 계획을 조정할 수 있으며, 실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세부 전공별 게임 제작 및 QA 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">본인이 선택한 게임 저작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 및 QA 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 표현력, 창의력
신뢰감, 유대감, 적극적이고 긍정적인 사고
책임감, 목표의식</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">구동 가능한 게임, 완료보고서, 게임 제작 리소스, QA보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>팀원과의 원활한 의사 소통과 효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결한다.</td><td>게임 제작 리소스
QA보고서</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠를 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트 실시한다.</td><td>구동 가능한 게임
완료보고서
게임 제작 리소스
QA보고서</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>개발관리역량</td><td>전체 게임 완성을 위해 필요한 본인의 역할과 목표를 설정할 수 있다.
실제 개발 및 QA 업무 참여를 통하여 본인의 전공 역량을 발휘할 수 있다.
팀원과의 원활한 의사 소통과</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 완성을 목표로 개인 및 팀 단위의 게임 제작 일정을 계획하고, 매 단계마다 진행 상황을 점검하여 계획 할 수 있다. 실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트를 실시할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임창작프로젝트(캡스톤디자인)	Credits	6	Semester /Term	3-1
	English	Project Training of Game Creation(Capstone Design)	Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	This course is a subject that plays a role in achieving the final goal in the game content school curriculum. Through this course, students create a game that can be played by forming a real game production project team with other students based on the specific major they have chosen and the content they have learned so far.					
Learning goal	1. Experience the game production process from the perspective of the game industry field through participation in the game production project by team, in which individual roles and responsibilities are given, and learn know-how to solve problems and difficulties encountered in the game production process. 2. By practicing game production techniques and production-related tips for each specific field of major in “Game Programming”, “Game Graphics”, “Game Design”, and “Game Operation and QA” selected by each student through actual project participation. They will have major competency close to the level of commercialization.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Project Training of Next Generation Game Creation (Capstone Design)</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임개발관리역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임 산업계가 요구하는 차세대 게임 제작 인력 양성을 위해 개설된 교과목이다. 수강 학생은 “차세대 게임 개발 실무” 교과목에서 학습한 기술과 지식을 바탕으로 게임 제작에서 필요로 하는 다양한 직무 중 하나의 역할을 선택한 후, 다른 학생 들과 실무 프로젝트 팀을 구성하여 실제 게임 제작 과정을 수행함으로써, 차세대 게임 제작자가 필요로 하는 실무 게임 제작 경험을 가지게 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 학생들은 실제 게임 제작 과정에서 겪을 수 있는 문제점 및 어려움을 해결할 수 있는 노하우를 경험하게 되며, 차세대 게임 개발과 관련된 새로운 기술과 개발툴, 게임엔진에 대한 심화 기법에 대한 이해를 향상시키게 된다.
2. 빠르게 변화하는 차세대 게임 개발 환경에 적응하는 인력 양성을 위한 방법으로써 학생 개개인이 “게임프로그래밍”, “게임그래픽”, “게임기획”, “게임운영및QA” 중 하나의 분야를 선택하여 실제 팀 단위의 게임 제작 프로젝트에 참여하여 상용화 수준에 근접하는 전공 역량을 갖춘다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">전체 게임 완성을 위해 필요한 본인의 역할과 목표를 설정하고, 실제 개발 및 QA 업무 참여를 통하여 본인의 전공 역량을 향상시킬 수 있으며, 팀원과의 원활한 의사소통과 효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 완성을 목표로 개인 및 팀 단위의 게임 제작 일정을 계획하고, 매 단계마다 진행 상황을 점검하여 계획을 조정할 수 있으며, 실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세부 전공별 게임 제작 및 QA 관련 지식
차세대 게임 개발에 필요한 기술 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">본인이 선택한 게임 저작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 및 QA 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 이해력, 표현력, 창의력
신뢰감, 유대감, 적극적이고 긍정적인 사고
책임감, 목표의식</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●	●		[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 게임, 완료보고서, 게임 제작 리소스, QA보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	팀원과의 원활한 의사 소통과 효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결한다.	게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠를 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트 실시한다.	구동 가능한 게임 완료보고서 게임 제작 리소스 QA보고서	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	전체 게임 완성을 위해 필요한 본인의 역할과 목표를 설정할 수 있다. 실제 개발 및 QA 업무 참여를	40	●	●

				통하여 본인의 전공 역량을 발휘할 수 있다. 팀원과의 원활한 의사 소통과 효율적인 자원 관리를 통해 게임 제작 과정에서 발생하는 문제를 효과적으로 해결할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	게임 완성을 목표로 개인 및 팀 단위의 게임 제작 일정을 계획하고, 매 단계마다 진행 상황을 점검하여 계획 할 수 있다. 실제 플레이 가능한 상용화 수준의 게임 콘텐츠 완성하고 이와 관련된 QA 및 테스트를 실시할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name							
	Korean	차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인)	Credits	6	Semester /Term	3-1
	English	Project Training of Next Generation Game Creation (Capstone Design)	Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	This course was established to cultivate the next-generation game production manpower required by the game industry. After selecting one of the various roles required in game production based on the skills and knowledge learned in the “Next Generation Game Development Practice” course, the students in the course form a practical project team with other students to conduct the actual game production process. By doing so, you will have the practical game production experience required by next-generation game makers.					
Learning goal	1. Students will experience know-how to solve problems and difficulties encountered in the actual game production process, and will improve their understanding of new technologies and development tools related to next-generation game development, and advanced techniques for game engines. 2. It is a method to nurture manpower to adapt to the rapidly changing next-generation game development environment. Each student can choose one of “Game Programming”, “Game Graphics”, “Game Design”, and “Game Operation and QA”. By selecting a field and participating in a game production project of an actual team unit, students have a major competency approaching the commercialization level.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>성공적인프로젝트를위한문제해결</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Problem Solving Skills for Successful Project Work</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량
(문제해결능력)</td><td colspan="4">개발관리역량
(문제처리능력)</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">문제해결을 통해 게임개발관리역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">프로젝트연구 교과목은 팀 프로젝트 진행 관리에 기반을 둔 교과목으로 기본적으로 게임 제작 상황에 대한 개인별 팀별 발표 수업 형식으로 진행된다. 이에 따라 수업의 내용은 발표 이후 진행되는 교수진과의 질의 응답, 타 개발팀 과의 정보 교류 및 토론 등이 수업의 핵심 요소가 된다. 보다 효과적인 수업 진행을 위해 팀별로 정보를 공유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 본 교과목의 개설 목표는 개개인의 학생이 가지고 있는 게임 관련 수업 내용 및 지식, 기술을 다른 학생들에게 공개하여 공유하고 수정함으로써 개인 및 팀의 역량을 향상시킨다.
2. 교수 및 다른 학생들과의 토론 과정을 통하여 개개인이 선택한 전공 분야 전반에 대한 자신의 기량을 극대화 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 제작과 관련된 노하우 공유 및 상호 정보 교류
정기적인 개인 및 팀별 프리젠테이션을 통한 게임 제작 일정의 관리 및 조정</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">팀 외부 관점 제공을 통한 게임 제작 수준의 향상
개인별 포트폴리오, 게임제작보고서, 논문 등의 기획 및 완성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">선택 분야별 게임 제작 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">선택 분야별 게임 제작 관련 기능, 프리젠테이션 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">적극성, 사교성, 분석력, 이해력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td>●</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">문제 해결 보고서, 포트폴리오, 게임 제작 보고서, QA 보고서, 논문 등</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">개인 및 팀별 프리젠테이션을 통한 전공별 역량을 점검한다.</td><td>문제 해결 보고서, 포트폴리오, 게임 제작 보고서, QA 보고서, 논문 등</td><td colspan="3">포트폴리오
발표평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">개인별 포트폴리오, 게임제작보고서, 논문 등을 작성한다.</td><td>문제 해결 보고서, 포트폴리오, 게임 제작 보고서, QA 보고서, 논문 등</td><td colspan="3">포트폴리오
발표평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td>개발관리역량</td><td colspan="2">게임 제작과 관련된 노하우를 공유하고 상호 정보를 교류할 수 있다.
정기적으로 개인 및 팀별 프리젠테이션을 통한 게임 제작 일정을 관리하고 조정할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="6">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td>개발관리역량</td><td colspan="2">팀 외부 관점 제공을 통한 크리틱을 통하여 게임 제작 수준을</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

				향상 시킬 수 있다. 개인별 포트폴리오, 게임제작보고서, 논문 등을 기획하고 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	성공적인프로젝트를위한문제해결	Credits	6	Semester /Term	3-1	
	English	Problem Solving Skills for Successful Project Work	Class Hour	6	Type	Major Required	
Class summary	The project research course is a course based on team project progress management, and is basically conducted in the form of individual team presentations on the game production situation. Accordingly, the content of the class becomes the core element of the class, such as Q&A with the faculty member after presentation, information exchange and discussion with other development teams. Teams can share information for more effective class progress.						
Learning goal	1. The goal of this course is to improve individual and team competencies by sharing and modifying game-related content, knowledge, and skills of each student to other students. 2. Maximize one's own skills in the overall field of major chosen by each individual through discussion with professors and other students.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">취업과창업을위한포스트프로덕션(캡스톤디자인)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Post Production for Employment and Entrepreneurship (Capstone Design)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="3">개발관리역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임개발관리역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">본 수업은 지난학기 팀프로젝트에 참여하여 실행되는 프로젝트 완료 경험을 바탕으로, 졸업작품 프로젝트 리소스를 정리하고 이에 대한 완료보고서와 논문작성 등 개인별 개발역량과 취업역량을 강화하는 목적의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 지난학기 팀 프로젝트에서 나온 결과물을 수정하고 보완하여 구동 가능한 게임을 완성할 수 있다.
2. 팀 프로젝트의 리소스 정리와 함께 개발과정을 담은 개발 완료보고서를 작성하고 프로젝트를 진행하면서 연구된 핵심이슈를 논문으로 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">팀 프로젝트 결과 버그수정 및 업데이트하여 최종적으로 구동 가능한 게임을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">팀 프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">선택 전공별 게임 제작 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">본인이 선택한 게임 저작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">분석력, 이해력, 적극성, 창의력
신뢰감, 유대감, 긍정적인 사고
표현력, 상대의 의견을 청취하고 존중하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 게임, 완료보고서, 게임 제작 리소스, QA보고서, 논문

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	프로젝트 결과 버그수정 및 업데이트하여 최종적으로 구동 가능한 게임을 완성한다.	구동 가능한 게임 게임 제작 리소스	과제물평가 수행관찰평가
2차 평가	40	15주	프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성한다.	완료보고서 QA보고서 논문	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	팀 프로젝트의 버그를 수정하고 및 업그레이드할 수 있다. 제작된 게임을 배포하여 피드백을 받고 수정할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성할 수 있다. 완성된 게임을 구동가능한 환경에 전시할 수 있다. 제작된 게임의 포스트모템을 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	취업과창업을위한포스트프로덕션(캡스톤디자인)	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Post Production for Employment and Entrepreneurship (Capstone Design)	Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	This course aims to reinforce individual development and employment capabilities, such as organizing graduation project resources and writing completion reports and dissertations, based on the experience of completing projects executed by participating in the last semester's team project.					
Learning goal	1. A game that can be driven can be completed by modifying and supplementing the results from the last semester project. 2. Along with organizing the resources of the project, a development completion report containing the development process can be prepared, and key issues studied during the project can be written and presented as a thesis.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">차세대게임포스트프로덕션
(캡스톤디자인)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Post Production of Next Generation Game
(Capstone Design)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">차세대 게임개발관리역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임 산업계가 요구하는 차세대 게임 제작 인력 양성을 위해 개설된 교과목이다. 지난학기 팀프로젝트에 참여하여 실행되는 프로젝트 완료 경험을 바탕으로, 졸업작품 프로젝트 리소스를 정리하고 이에 대한 완료보고서와 논문작성 등 개인별 개발역량과 취업역량을 강화하는 목적의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 지난학기 팀 프로젝트에서 나온 결과물을 수정하고 보완하여 구동 가능한 게임을 완성할 수 있다.
2. 프로젝트의 리소스 정리와 함께 개발과정을 담은 개발 완료보고서를 작성하고 프로젝트를 진행하면서 연구된 핵심이슈를 논문으로 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">팀 프로젝트 결과 버그수정 및 업데이트하여 최종적으로 구동 가능한 게임을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">팀 프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">선택 전공별 게임 제작 관련 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">본인이 선택한 게임 저작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">분석력, 이해력, 적극성, 창의력
신뢰감, 유대감, 긍정적인 사고
표현력, 상대의 의견을 청취하고 존중하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 게임, 완료보고서, 게임 제작 리소스, QA보고서, 논문

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로젝트 결과 버그수정 및 업데이트하여 최종적으로 구동 가능한 게임을 완성한다.	구동 가능한 게임 게임 제작 리소스	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성한다.	완료보고서 QA보고서 논문	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	팀 프로젝트의 버그를 수정하고 및 업그레이드할 수 있다. 제작된 게임을 배포하여 피드백을 받고 수정할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	프로젝트 팀별 완료보고서 또는 눈문을 작성할 수 있다. 완성된 게임을 구동가능한 환경에 전시할 수 있다. 제작된 게임의 포스트모템을 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	차세대게임포스트프로덕션(캡스톤디자인)	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Post Production of Next Generation Game (Capstone Design)	Class Hour	6	Type	Major Required
Class summary	This course was established to cultivate the next-generation game production manpower required by the game industry. This course aims to reinforce individual development and employment capabilities, such as organizing graduation project resources and writing completion reports and dissertations based on the experience of completing projects executed by participating in the team project last semester.					
Learning goal	1. A game that can be driven can be completed by modifying and supplementing the results from the last semester project. 2. Along with organizing the resources of the project, a development completion report containing the development process can be prepared, and key issues studied during the project can be written and presented as a thesis.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">차세대게임개발실무</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>12</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2(하계)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Next Generation Game Development Practice</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수
5 / 12</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">차세대 게임 개발에 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임 산업계가 요구하는 차세대 게임 제작 인력의 전문 직무 역량 향상을 위해 개설된 교과목이다. 학생들은 다른 교과목에서 학습한 게임 제작 관련 기술과 지식을 바탕으로 새롭게 요구되는 게임 개발자의 역량 강화를 위하여, VR, AR, AI 등을 중심으로 새로운 게임 제작 기술과 네트워크 환경, 차세대 게임 플랫폼 등에 대해 학습하게 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생들은 본 교과목에서 진행되는 산업 현장의 전문가 들의 특강을 통해 변화되는 게임 플랫폼과 새로운 네트워크 환경, AR, VR, AI 등의 기술에 대해 학습한다,
2. 세부 전공별로 진행되는 실습을 통하여 차세대 게임의 개발에 필요한 새로운 제작 기술과 관련 지식을 습득하게 된다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새롭게 등장하는 차세대 게임의 발전 변화 방향성을 이해하고 예측할 수 있으며, 변화하는 게임 플랫폼과 네트워크 환경, AR, VR, AI 등의 기술 변화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">차세대 게임 제작에 필요한 기술과 지식을 습득하고 이를 실제 게임 개발에 접목할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">예상되는 차세대 게임 개발의 발전 방향에 대한 관심과 이해
차세대 게임 개발에 사용되는 기술 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">본인이 선택한 게임 제작 도구의 활용 능력
팀 내에서 본인이 담당한 분야에 대한 제작 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 적극성, 창의력
긍정적인 사고, 표현력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">수업 및 특강 내용에 따른 전공별 실습 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="10"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>3주</td><td>수업 및 특강 내용에 따른 실습 결과물의 평가(50%)</td><td>전공별 실습 결과물</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>5주</td><td>수업 및 특강 내용에 따른 실습 결과물의 평가(100%)</td><td>전공별 실습 결과물</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="10"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>개발관리역량</td><td>새롭게 등장하는 차세대 게임의 발전 변화 방향성을 이해하고 예측할 수 있다.
변화하는 게임 플랫폼과 네트워크 환경, AR, VR, AI 등의 기술 변화를 이해할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임개발관리역량</td><td>개발관리역량</td><td>차세대 게임 제작에 필요한 기술과 지식을 습득하고 이를 실제 게임 개발에 접목할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="7">PC실습실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="7">게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="7">게임엔진, 프로그래밍 저작도구, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구, 협업툴</td></tr>
</table>

Class name	Korean	차세대게임개발실무	Credits	4	Semester /Term	3-2 (Summer)
	English	Next Generation Game Development Practice	Class Hour	12	Type	Major Elective
Class summary	This course was established to improve the professional job competency of next-generation game production personnel required by the game industry. Students learn about new game production technologies, network environments, and next-generation game platforms, focusing on VR, AR, and AI, in order to strengthen the capabilities of newly required game developers based on game production-related skills and knowledge learned in other subjects. Is done.					
Learning goal	1. Students learn about changing game platforms, new network environments, and technologies such as AR, VR, and AI through special lectures by experts in the industrial field in this course. 2. Students acquire new production skills and related knowledge necessary for the development of next-generation games through practical exercises conducted for each specific major.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임크리틱2-1</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Game Critic 2-1</td><td rowspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">크리틱을 통해 개발관리 역량을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 전공분야에 대해서 잘 이해하고 있으며 전공분야에 맞는 결과물을 생산할 수 있다.
2. 팀 프로젝트에서 자신이 맡은 전공의 역할과 업무에 대해 이해하고 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 제작을 위해 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 결과물에 적용할 수 있는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">팀 프로젝트를 위한 전공역량의 수준에 맞는 역량 수준인지 스스로 파악하고 팀 프로젝트를 위한 커뮤니케이션에 문제가 없는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 제작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
게임 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보검색 능력
다양한 정보의 기록 및 정리 능력
팀원과의 커뮤니케이션 능력
전공 분야의 저작 도구를 다루는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">문화 산업 전체에 대해 관심을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하고 이해하려는 자세
긍정적이고 자신감있는 자세
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인 포트폴리오, 상담기록표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(50%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
2차 평가	40	15주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(100%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 제출하고 설명할 수 있다. 자신의 진로와 관련되어 자신의 생각을 이야기 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	이번 학기를 통해 향상된 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출할 수 있다. 자신의 진로에 대한 확신과 비	40	●	●

				전에 대해 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반실습실, PC실습실					
	HW	포트폴리오 확인이 가능한 PC					
	SW	포트폴리오 확인이 가능한 SW					

Class name	Korean	게임크리틱2-1	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	Game Critic 2-1	Class Hour	1	Type	Major Required
Class summary	In this subject, the knowledge of the major gained from taking various major classes is being properly cultivated, and difficulties in the major, fear of the career in the major field, and curiosities are solved through critic with the advisor. It is a subject to go.					
Learning goal	1. Students have a good understanding of their major field and are able to produce results suitable for their major field. 2. They understand the roles and tasks of their major in team projects.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임크리틱2-2</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Critic 2-2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">크리틱을 통해 개발관리 역량을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 전공분야에 대해서 잘 이해하고 있으며 전공분야에 맞는 결과물을 생산할 수 있다.
2. 팀 프로젝트에서 자신이 맡은 전공의 역할과 업무에 대해 이해하고 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 제작을 위해 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 결과물에 적용할 수 있는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">팀 프로젝트를 위한 전공역량의 수준에 맞는 역량 수준인지 스스로 파악하고 팀 프로젝트를 위한 커뮤니케이션에 문제가 없는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 제작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
게임 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보검색 능력
다양한 정보의 기록 및 정리 능력
팀원과의 커뮤니케이션 능력
전공 분야의 저작 도구를 다루는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">문화 산업 전체에 대해 관심을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하고 이해하려는 자세
긍정적이고 자신감있는 자세
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인 포트폴리오, 상담기록표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(50%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
2차 평가	40	15주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(100%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 제출하고 설명할 수 있다. 자신의 진로와 관련되어 자신의 생각을 이야기 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	이번 학기를 통해 향상된 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출할 수 있다. 자신의 진로에 대한 확신과 비	40	●	●

				전에 대해 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반실습실, PC실습실					
	HW	포트폴리오 확인이 가능한 PC					
	SW	포트폴리오 확인이 가능한 SW					

Class name	Korean	게임크리틱2-2	Credits	1	Semester /Term	2-2
	English	Game Critic 2-2	Class Hour	1	Type	Major Required
Class summary	In this subject, the knowledge of the major gained from taking various major classes is being properly cultivated, and difficulties in the major, fear of the career in the major field, and curiosities are solved through critic with the advisor. It is a subject to go.					
Learning goal	1. Students have a good understanding of their major field and are able to produce results suitable for their major field. 2. They understand the roles and tasks of their major in team projects.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임크리틱3-1</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Critic 3-1</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">크리틱을 통해 개발관리 역량을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 전공분야에 대해서 잘 이해하고 있으며 전공분야에 맞는 결과물을 생산할 수 있다.
2. 팀 프로젝트에서 자신이 맡은 전공의 역할과 업무에 대해 이해하고 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 제작을 위해 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 결과물에 적용할 수 있는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">팀 프로젝트를 위한 전공역량의 수준에 맞는 역량 수준인지 스스로 파악하고 팀 프로젝트를 위한 커뮤니케이션에 문제가 없는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 제작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
게임 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보검색 능력
다양한 정보의 기록 및 정리 능력
팀원과의 커뮤니케이션 능력
전공 분야의 저작 도구를 다루는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">문화 산업 전체에 대해 관심을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하고 이해하려는 자세
긍정적이고 자신감있는 자세
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인 포트폴리오, 상담기록표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(50%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
	2차 평가	40	15주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(100%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 제출하고 설명할 수 있다. 자신의 진로와 관련되어 자신의 생각을 이야기 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	이번 학기를 통해 향상된 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출할 수 있다. 자신의 진로에 대한 확신과 비	40	●	●

				전에 대해 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반실습실, PC실습실					
	HW	포트폴리오 확인이 가능한 PC					
	SW	포트폴리오 확인이 가능한 SW					

Class name	Korean	게임크리틱3-1	Credits	1	Semester /Term	3-1
	English	Game Critic 3-1	Class Hour	1	Type	Major Required
Class summary	In this subject, the knowledge of the major gained from taking various major classes is being properly cultivated, and difficulties in the major, fear of the career in the major field, and curiosities are solved through critic with the advisor. It is a subject to go.					
Learning goal	1. Students have a good understanding of their major field and are able to produce results suitable for their major field. 2. They understand the roles and tasks of their major in team projects.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임크리틱3-2</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Critic 3-2</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리역량</td><td colspan="4">개발관리역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">크리틱을 통해 개발관리 역량을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신의 전공분야에 대해서 잘 이해하고 있으며 전공분야에 맞는 결과물을 생산할 수 있다.
2. 팀 프로젝트에서 자신이 맡은 전공의 역할과 업무에 대해 이해하고 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 제작을 위해 필요한 기술을 배양하는데 필요한 기초적 소양을 습득하고 결과물에 적용할 수 있는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">팀 프로젝트를 위한 전공역량의 수준에 맞는 역량 수준인지 스스로 파악하고 팀 프로젝트를 위한 커뮤니케이션에 문제가 없는지 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임 제작 전반에 대한 지식
문화 예술에 대한 폭넓은 관심과 이해
게임 산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">정보검색 능력
다양한 정보의 기록 및 정리 능력
팀원과의 커뮤니케이션 능력
전공 분야의 저작 도구를 다루는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">문화 산업 전체에 대해 관심을 가지려는 태도
타인의 이야기를 경청하고 이해하려는 자세
긍정적이고 자신감있는 자세
창의적 사고와 종합적 분석 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인 포트폴리오, 상담기록표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(50%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
	2차 평가	40	15주	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출한다.(100%)	상담기록표 포트폴리오	구술평가 포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	자신의 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 제출하고 설명할 수 있다. 자신의 진로와 관련되어 자신의 생각을 이야기 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리역량	개발관리역량	이번 학기를 통해 향상된 역량을 보여줄 수 있는 결과물을 포트폴리오 형태로 제출할 수 있다. 자신의 진로에 대한 확신과 비	40	●	●

				전에 대해 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반실습실, PC실습실					
	HW	포트폴리오 확인이 가능한 PC					
	SW	포트폴리오 확인이 가능한 SW					

Class name	Korean	게임크리틱3-2	Credits	1	Semester /Term	3-2
	English	Game Critic 3-2	Class Hour	1	Type	Major Required
Class summary	In this subject, the knowledge of the major gained from taking various major classes is being properly cultivated, and difficulties in the major, fear of the career in the major field, and curiosities are solved through critic with the advisor. It is a subject to go.					
Learning goal	1. Students have a good understanding of their major field and are able to produce results suitable for their major field. 2. They understand the roles and tasks of their major in team projects.					

2021 게임콘텐츠스쿨 교수요목
게임기획역량

게임기획역량 목차

아이디어발상과훈련
게임사례분석
게임기획과콘텐츠
게임컨셉기획서작성
게임작동구조와원리
게임장르의이해
게임시스템기획서작성
게임기획과게임엔진
게임스토리텔링
게임콘텐츠기획서작성
게임레벨디자인기초
게임기획크리틱
게임데이터의설계
페이퍼프로토타이핑
게임시나리오
게임캐릭터설계
게임UI/UX기획
게임레벨디자인심화
게임밸런스및시뮬레이션
게임기획과비주얼스크립팅
게임퀘스트와세계관설계
게임프로젝트관리
게임인공지능설계
취업과창업을위한게임비즈니스모델
게임경제와수학
게임시스템기획포트폴리오
게임콘텐츠기획포트폴리오9
게임연출기획
게임기획실무연구

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>아이디어발상과훈련</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1
1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Practice for Building Creative Ideas</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">컨셉기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 스토리텔링 및 이미지 관련 아이디어 발상법에 관심이 있는 학생
컨셉기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">일상에서 아이디어를 도출하고 발상의 전환을 통해 게임으로 표현할 수 있는 상상력을 이끌어 낼 수 있는 훈련을 한다.
창조적인 아이디어를 게임 스토리로 구성 제작하는 기본적인 과정들을 이론 및 실습을 통하여 진행한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.기본적인 발상법들을 이해하고 실습을 통해 훈련한다.
2.게임에 필요한 아이디어를 도출하고 게임 기획을 위한 문서를 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">과장, 반복, 비유 등 기본적인 발상법의 예제를 학습하고 이를 한 두 컷의 그림과 글로 표현할 수 있고 속담, 비유적 표현 등 언어와 문학적 표현을 기반으로 한 발상법을 이해하고 실습하여 주어진 글과 그림을 종합적으로 게임 발상에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임에 적용할 수 있는 창의적인 아이디어 발상의 구체화가 필요한 분야를 실습하여 필요와 목적에 맞는 아이디어를 도출할 수 있고 창조적 아이디어를 바탕으로 독창적인 내용의 게임 시놉시스를 포함한 게임 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">대중문화에 대한 이해, 기초적 발상법, 역사, 문학에 대한 기초적 소양</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">발상과 기록, 기록된 내용의 응용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">생각을 깊이 하는 태도, 창의력, 판단력, 분석력, 관찰력, 표현력, 응용력, 마감력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">표기)</td><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">과장, 반복, 비유, 속담, 패러디 등 발상법 예제 학습 결과물
그림과 글로 구성된 발명 설명서
내용에 대한 추가적인 설명 없이 평가자가 작가가 의도한 내용을 이해할 수 있는 수준에 도달한 독창적 소재와 발상의 게임 스토리 시놉시스</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>다양한 아이디어 발상 기법을 활용하여 차별성을 갖춘 자신의 아이디어를 도출할 수 있는지를 확인한다.</td><td>그림과 글로 구성된 발명 설명서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>아이디어 발상법을 활용하여 도출한 아이디어를 게임의 결과물로 표현하는 능력을 확인한다.</td><td>독창적 소재와 발상의 게임 스토리 시놉시스</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>컨셉기획역량</td><td>다양한 아이디어 발상 기법을 통해 차별성을 갖춘 아이디어를 도출하는 방법을 학습할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>컨셉기획역량</td><td>게임에 적용할 수 있는 창의적인 아이디어 발상의 구체화가 필요한 분야를 실습하여 필요</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				와 목적에 맞는 아이디어를 도출하고 창조적 아이디어를 바탕으로 독창적인 내용의 게임 시놉시스를 포함한 게임 기획서를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	아이디어발상과훈련	Credits	3	Semester /Term	1-1 1-2
	English	Practice for Building Creative Ideas	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Training to derive ideas from everyday life and to draw imagination that can be expressed in games through the transformation of ideas. The basic processes of organizing and producing creative ideas into game stories are carried out through theory and practice.					
Learning goal	1.understand basic ideas and train through practice. 2. Draw out the ideas necessary for the game and draw up a document for the game design.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임사례분석</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Case Analysis</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임의 구조 설계에 관심이 있는 학생
기획일반역량을 키우고 싶은 학생
게임 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 게임 사례를 통해 구조적으로 게임을 바라보는 시각을 익힌다.
게임의 구성요소와 개발 과정상 필요한 요소에 대한 기초적인 지식을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 플랫폼, 게임 개발 트렌드의 흐름을 통해 현 시점의 게임업계 트렌드를 설명할 수 있다.
2. 장르별, 플랫폼별 게임의 구성 요소를 나누어 특징과 장단점을 설명할 수 있다.
3. 게임 개발 기술의 변천사에 대한 이해를 바탕으로 차세대 게임 트렌드를 예상하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">게임 시장과 개발 트렌드의 역사적 흐름을 익힌다.
게임 플랫폼의 변화와 이에 따른 특성을 익힌다.
현 시점의 게임시장과 업계의 트렌드를 조사하고 분석한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">다양한 장르의 게임을 조사하고 게임의 특성과 장/단점, 구조를 분석한다.
다양한 플랫폼의 게임을 조사하고 게임의 특성과 장/단점, 구조를 분석한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">다음 세대의 게임을 예상하고 분석하여 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임을 이루는 요소 분석, 게임개발에 사용되는 기술과 단계</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">게임 분석 능력, 게임을 역으로 추산하여 기획서를 만들기 위한 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 예측력</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">게임 분석 보고서, 신규 게임 제안서</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">게임 시장과 개발 트렌드의 역사적 흐름과 게임 플랫폼의 변화와 그에 따른 특성을 이해하고 있는지 확인한다.
게임 사례 분석을 통해 게임의 컨셉과 구조를 이해하고 설명할 수 있는지 확인한다.</td><td>게임 분석 보고서</td><td colspan="3">과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">게임시장과 업계 트렌드 분석을 통해 다음 세대의 게임을 예상하여 신규 게임 제안서를 작성하는 능력을 평가한다.</td><td>신규 게임 제안서</td><td colspan="3">과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>기획일반역량</td><td>게임의 다양한 사례 분석을 통해 게임의 컨셉과 구조를 이해하고 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

	2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	다양한 장르의 게임을 조사하고 게임의 특성과 장/단점, 구조를 분석할 수 있다. 다양한 플랫폼의 게임을 조사하여 게임의 특성과 장/단점, 구조를 분석할 수 있다.	20		●
				다음 세대의 게임을 예상하고 분석하여 보고서를 제출할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임사례분석	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game Case Analysis	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Through various game cases, they learn how to view games structurally. Learn basic knowledge of the components of the game and the elements needed in the development process.					
Learning goal	1. Through the game platform and the trend of game development, we can explain the current trend of the game industry. 2. The components of games by genre and platform can be divided to explain features and strengths and weaknesses. 3. Based on our understanding of the history of game development technology's transformation, we can anticipate and explain next-generation game trends.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임기획과콘텐츠</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Design and Contents</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="5">콘텐츠기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">콘텐츠 기획에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 콘텐츠 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 기획과 콘텐츠에 대한 개념을 익힌다.
게임 콘텐츠에 대한 다양한 접근을 통해 콘텐츠의 구조와 설계 방법을 익힌다.
자신의 기획을 효과적으로 표현하는 방법을 익히고 새로운 콘텐츠를 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 기획과 콘텐츠에 대한 개념을 익히고 게임 콘텐츠에 대한 분석을 통해 특징과 구조를 이해할 수 있다.
2. 창의적 사고와 표현능력을 함양함으로써 새로운 콘텐츠를 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 기획과 콘텐츠에 대해 이해할 수 있고, 다양한 콘텐츠에 대한 분석을 통해 게임 콘텐츠의 특징과 구조를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">콘텐츠를 설계하는 방법을 숙지하여 글로 표현할 수 있고 자신의 생각을 콘텐츠 기획 형태로 표현하여 타인을 이해시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획에 대한 간략한 이해, 게임을 이루는 콘텐츠 분석</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">글 작성 능력 및 교정능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적이고 능동적인 태도, 창의성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">콘텐츠 제안서, 스토리 기획서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="10"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>주어진 콘텐츠에 대한 분석을 통해 기획의도를 유추하고 콘텐츠를 강화하기 위한 콘텐츠 제안서를 작성할 수 있는지 확인한다.</td><td>콘텐츠 제안서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>주어진 주제를 서사구조화 시키는 단계를 거치며 완성된 스토리로 작성할 수 있는지 확인한다.</td><td>스토리 기획서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>콘텐츠기획역량</td><td>게임 기획과 콘텐츠에 대해 이해하고, 다양한 콘텐츠에 대한 분석을 통해 게임 콘텐츠의 특징과 구조를 이해할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>콘텐츠기획역량</td><td>콘텐츠를 설계하는 방법을 숙지하여 글로 표현하고 자신의 생각을 콘텐츠 기획 형태로 표현하여 타인을 이해시킬 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC
	SW	문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	게임기획과콘텐츠	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game Design and Contents	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Learn the concepts of game design and contents. Learn the structure and design methods of contents through various access to game contents. You can learn how to express your design effectively and design new content.					
Learning goal	1. Students can learn the concept of game design and content, and understand the characteristics and structure through analysis of game content. 2. You can design new contents by cultivating creative thinking and expressive skills.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임컨셉기획서작성</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Concept Design Documentation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">컨셉기획역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 컨셉을 기획하는데 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목에서는 게임 개발 시 초기 컨셉 설계 방법에 대해 이해하고 초기 게임의 컨셉 기획 시 구성해야 하는 테크닉을 배운다. 또한 컨셉 게임 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 컨셉 기획과 설계 방법에 대해서 이해할 수 있으며 게임 컨셉 기획서 작성 시 필수적인 구성 요소와 내용을 이해할 수 있다.
2. 보다 효과적인 컨셉 기획 문서를 작성하기 위한 요령을 익히고, 게임 컨셉 기획 문서 작성을 통해 자신이 생각하고 있는 게임 기획의 내용을 잘 전달 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 컨셉 기획의 기초 개념을 이해한다.
게임 컨셉 기획의 개념과 필요성, 게임 기획자의 업무에 대해서 이해할 수 있다.
게임 개발 과정에서 초기 컨셉 게임 기획의 필요성과 절차를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 컨셉 기획 시 자신의 생각을 설득력 있게 정리 및 표현하는 방법을 알 수 있다.
보다 효과적인 컨셉 기획서를 작성하기 위해 구성요소와 레이아웃, 요령 등을 익히고, 게임 컨셉 기획 문서 작성을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임을 구성하는 요소 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임 플레이 능력
게임을 역으로 분석하여 기획서를 만들기 위한 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

표기)	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●		●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 컨셉 분석서, 게임 컨셉 기획서, 게임 제안서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	컨셉이 갖추어야 할 기본적인 사항에 대해 이해할 수 있는지 확인한다. 다른 게임을 분석하여 해당 게임의 컨셉을 제시할 수 있는지 확인한다.	게임 컨셉 분석서	과제물평가
2차 평가	40	15주	자신의 컨셉을 문서의 구성 및 레이아웃을 고려하여 컨셉 기획서로 작성할 수 있는지 판단한다.	게임 컨셉 기획서, 게임 제안서	과제물평가
합계	100				
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	게임 컨셉 기획의 기초 개념을 이해하고 게임 컨셉 기획의 개념과 필요성, 게임 기획자의 업무에 대해서 이해할 수 있다. 게임 개발 과정에서 초기 컨셉 게임 기획의 필요성과 절차를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	게임 컨셉 기획 시 자신의 생각을 설득력 있게 정리 및 표현할 수 있다. 보다 효과적인 컨셉 기획서를 작성하기 위해 구성요소와 레이아웃, 요령 등을 익히고, 게임 컨셉 기획 문서 작성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	문서 작업이 가능한 PC					
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	게임컨셉기획서작성	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game Concept Design Documentation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, you will understand the initial concept design method when developing a game, and learn the techniques to be constructed when designs the concept of the initial game. Also, learn how to write a concept game design.					
Learning goal	1. Can understand game concept design and design method, and understand essential components and contents when writing game concept design. 2. Learn tips for writing more effective concept design documents, and communicate the content of game design you are thinking of through writing game concept design documents.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임작동구조와원리</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Operation
Structure and Principle</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="3">시스템기획역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임의 실지 작동 구조에 관심이 있는 게임 기획 지망생
게임 개발의 기획 차원의 기초 개념을 익히고자 하는 게임 프로그래밍 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">컴퓨터 프로그램이 작동하는 기본적인 원리와 게임이 작동되는 원리와 구조를 익히며,
게임이 구동되는 내부적인 순환적인 구조를 도해하고 게임 구동에 필요한 기술을 익힌다.
실지 게임에 사용되는 주요한 리소스와 이를 제작하기 위한 작업 공정을 이해하고,
기존 게임을 분석하여 게임의 구성요소, 리소스, 인터페이스 등을 분해하여 분석한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임이 작동하는 기본 원리를 이해하고 구동 원리와 데이터 종류를 설명할 수 있다.
2. 게임의 룰의 구성요소를 이해하고, UI와 함께 게임 플레이의 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">컴퓨터 프로그램이 작동하는 기본 원리를 익힌다.
프로그램으로써 게임 프로그램이 동작되는 특성과 구조를 익힌다.
컴퓨터의 비디오 화면의 구조와 그래픽의 기초 원리를 이해한다.
게임에 사용되는 리소스의 종류와 작업 공정을 이해한다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">게임의 룰에 대한 원리와 구성에 대해서 이해하고 설명할 수 있다.
FSM으로 캐릭터의 주요한 상태를 나누고 설명할 수 있다.
게임의 방해요소와 대응방법 및 보상을 분석하고 정리할 수 있다.
게임의 인터페이스를 각각 분해하여 설명할 수 있다.
게임의 메뉴 트리 및 GUI를 설명할 수 있다.
게임의 조작과 UX를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">컴퓨터 프로그램의 작동 구조에 대한 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">분석 능력, 개념 도해 능력, 기초적인 게임 프로그래밍 능력,</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">논리력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">게임 작동 구조 도해, 게임 구조 플로우차트</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="4">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="4">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">게임 프로그램이 동작되는 특성과 구조, 픽의 기초 원리를 이해하고, 게임에 사용되는 리소스의 종류와 작업 공정을 서술한다.</td><td>게임 작동
구조 도해</td><td colspan="4">서술형시험평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">게임의 룰에 대한 원리와 구성에 대해서 이해하고, 게임의 인터페이스를 각각 분해하여 게임의 조작과 UX를 포함한 게임구조 플로우차트를 작성한다.</td><td>게임 구조
플로우차트</td><td colspan="4">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="10">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>시스템기획역량</td><td>컴퓨터 프로그램이 작동하는 기본 원리를 이해하고, 게임 프로그램이 동작되는 특성과 구조를 서술할 수 있다.
컴퓨터 비디오 화면의 구조와 그래픽의 기초 원리를 서술할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				게임에 사용되는 리소스의 종류와 작업 공정을 서술할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임의 룰에 대한 원리와 구성에 대해서 설명할 수 있다. FSM으로 캐릭터의 주요한 상태를 나누고 설명할 수 있다. 게임의 방해요소와 대응방법 및 보상을 분석하고 작성할 수 있다. 게임의 인터페이스를 각각 분해하여 설명할 수 있다. 게임의 메뉴 트리 및 GUI를 설명할 수 있다, 게임의 조작과 UX를 설명할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	게임작동구조와원리		Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game Operation Structure and Principle		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	An emphasis of this lecture is on diagramming inner structure of game and designing basic structure of game. Methodology of analysis and skills which need to illustrate the structure of game are also studied.						
Learning goal	1. To understand the fundamentals of computer game as well as computer programs. 2. To diagram a structure of game as a flowchart						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임장르의이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game Genre</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 장르에 관심이 있는 학생
기획일반역량을 키우고 싶은 학생
게임 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임의 장르에 따라 특성을 분석하고 이해하여 게임 장르에 따른 기획의 방향성을 정하는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임의 장르에 따른 게임의 특성을 분석하고 이해할 수 있다.
2. 장르에 따른 게임 기획의 방향성을 익히고 장르별 기획 구성 요소를 습득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임을 장르별로 구분하고 나열할 수 있고 분석을 통해 장르별 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임의 장르별 진화 방향을 이해하고 현대적인 게임의 발전 방향을 이해할 수 있고 게임 장르의 융합에 대해서 이해할 수 있다.
게임의 장르와 플랫폼과의 관계에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임의 장르에 따른 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임의 장르에 따른 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">끈기, 성실함, 게임의 장르에 구속되지 않는 다양한 포용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●		●				●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 장르 분석 보고서, 신규 장르 게임 제안서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	제시된 2개의 게임 장르에 대한 차이점과 상관관계를 정리한 분석 리포트 작성하여 각 장르의 특징을 이해하고 있는지 확인한다.	게임 장르 분석 보고서	과제물평가 발표평가
2차 평가	40	15주	제시된 5개의 게임 장르 중 2개를 융합한 게임 컨셉 아이디어를 발표하여 장르의 이해도와 활용 능력을 평가한다.	신규 장르 게임 제안서	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	게임을 장르별로 구분하고 분석을 통해 장르별 특징을 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	게임의 장르별 진화 방향을 이해하고 현대적인 게임의 발전 방향을 이해하고 게임 장르의 융합에 대해서 이해할 수 있다. 각 장르의 이해도를 바탕으로 새로운 장르의 게임 제안서를	40		●

				작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임장르의이해	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Genre	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	By analyzing and understanding the characteristics according to the genre of the game, we learn how to set the direction of game design according to the genre of the game.					
Learning goal	1. You can analyze and understand the characteristics of the game according to the genre of the game. 2. Learn the direction of game design according to genre and acquire game design components by genre.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임시스템기획서작성</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game System Design Documentation</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">시스템기획역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 프로젝트를 기획하고 관리하는데 관심이 있는 게임 기획 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목에서는 초기 컨셉 기획 이후에 게임 컨셉의 시스템을 구체화 하는 과목이다. 게임 시스템 대하여 이해하고 게임 시스템 기획 시 구성해야 하는 테크닉을 배운다. 또한 효율적인 게임 시스템 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.게임 시스템 기획 시 설계 방법에 대해서 습득하고, 게임 시스템 기획서에 작성 시 필수적인 구성 요소와 내용을 이해한다.
2.보다 효과적인 게임 시스템 기획 문서를 작성하기 위한 요령, 레이아웃을 잡는 법을 익히고, 게임 시스템 문서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 시스템 기획의 기초 개념을 학습한다.
게임 시스템 기획의 개념과 필요성, 게임 기획자의 업무에 대해서 학습한다.
게임 개발 과정에서 게임 시스템 기획의 필요성과 절차를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 시스템 기획 시 자신의 생각을 설득력 있게 정리 및 표현하는 방법을 알 수 있다. 보다 효과적인 게임 시스템 기획서를 작성하기 위해 구성요소와 레이아웃, 요령 등을 익히고, 게임 시스템 문서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임시스템에 대한 지식, 시스템 역기획 관련 지식, 게임구현을 위한 논리적 사고</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">게임 기획 문서 작성 능력, 이미지 편집능력, 데이터 작성능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 창의력, 끈기</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●			●	●	●	●	●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	역기획서,시스템기획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	시스템기획의 기초개념을 반영하여 기존 게임을 분석한 역기획서를 작성한다.	역기획서 작성 및 발표	과제물평가 발표평가
2차 평가	40	15주	시스템 기획서를 작성하기 위해 학습한 구성요소와 레이아웃을 반영하여 시스템기획서를 작성한다.	시스템 기획서 및 발표	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 시스템 기획의 기초 개념을 작성할 수 있다. 게임 시스템 기획의 개념과 필요성, 게임 기획자의 업무에 대해서 작성할 수 있다. 게임 개발 과정에서 게임 시스템 기획의 필요성과 절차를 이해할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 시스템 기획 시 자신의 생각을 설득력 있게 정리 및 표현할 수 있다. 보다 효과적인 게임 시스템 기획서를 작성하기 위해 구성요	40	●	●

				소와 레이아웃, 요령 등을 익히고, 게임 시스템 문서를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	게임시스템기획서작성	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Game System Design Documentation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, after the initial concept design, the system of game concept is embodied. Understand the game system and learn the techniques to construct it in design the game system. Also, learn how to write an effective game system design.					
Learning goal	1. Understand how to design a game system. Understand the essential components and contents of the game system design. 2. Learn how to create a more effective game system design document, learn how to layout and learn game system documentation.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임기획과게임엔진</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Design and Game Engine</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="3">시스템기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">-게임 엔진을 활용하여 게임 콘텐츠를 직접 작성하고자 하는 게임 기획자 지망생
-빠른 프로토타입 제작 능력을 바탕으로 자신이 구상한 게임을 실제 플레이 가능한 단계까지 직접 만들고자 하는 게임 기획자 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">현대의 게임 기획자들은 기획서 작성 능력 뿐 아니라, 자신이 구상한 게임에 대한 프로토타입을 직접 작성하는 기술까지 요구받고 있다. 본 수업은 게임 기획자 지망생들에게 꼭 필요한 게임 엔진의 활용과 스크립트 프로그래밍 능력을 키워 줌으로써, 게임 기획자들이 이러한 요구에 부응할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임 개발사에서 주로 사용하는 스크립트 언어의 종류와 기본 문법, 작성 기법을 알 수 있다.
2. 게임 엔진을 이용하여 게임 내 콘텐츠를 작성하고 간단한 게임 프로토타입을 제작하는 기술을 익힐수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 스크립트가 실제 게임 제작에 활용되는 방식에 대해 이해할 수 있다.
레벨 디자인 도구를 이용하여 간단한 게임 씬을 구성하는 방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 엔진을 통하여 간단한 게임 씬을 제작한 뒤, 스크립트 프로그래밍을 통하여 게임 오브젝트를 제어하는 방법을 알 수 있다.
게임 프로토타입을 직접 만들어 보고, 이를 시연 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스크립트 언어에 대한 지식, 레벨 디자인에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">게임 스크립트 프로그래밍 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">끈기, 논리력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로토타입 기획서, 구현 계획서, 게임 프로토타입

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임엔진을 이용한 프로토타입을 구현하기 위한 기획서 및 구현계획을 작성하고 발표한다.	프로토타입 기획서 및 구현계획서	과제물평가 발표평가
2차 평가	40	15주	게임엔진을 이용하여 프로토타입 기획서를 기반으로 구현한 게임 프로토타입을 제작하고 발표한다.	게임 프로토타입 및 게임 스크립트 파일	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 스크립트가 실제 게임 제작에 활용되는 방식에 대해 이해할 수 있다. 레벨 디자인 도구를 이용하여 간단한 게임 씬을 구성해서 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 엔진을 통하여 간단한 게임 씬을 제작한 뒤, 스크립트 프로그래밍을 통하여 게임 오브젝트를 제어할 수 있다. 게임 프로토타입을 직접 만들어 보고, 이를 시연할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동, 문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임기획과게임엔진	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Game Design and Game Engine	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This lecture studies to make contents in the game. Students studies schema and structure of game contents and studies contemporary game design with game engine.					
Learning goal	1. To comprehend game script and script lanuage 2. To write sample game contents with game engine.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임스토리텔링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 스토리텔링에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 스토리 기획자나 콘텐츠 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 스토리의 서사성, 게임에서의 시간, 공간, 스토리, 플롯, 시점 등을 이해하고 다른 스토리텔링 장르와의 차이점을 이해하고 게임의 특성에 어울리는 게임 스토리텔링을 개발하는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임의 특성과 게임에 적합한 스토리를 전달하는 방식을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 게임 스토리텔링의 서사성, 게임에서의 시간, 공간, 캐릭터, 플롯, 시점 등을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">비선형 서사구조의 특성과 게임의 무대인 가상공간의 특성을 이해하고 설명할 수 있고 가상공간에서의 현상, 상호작용성, 주체, 시점 등을 이해하고 스토리텔링에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">게임 스토리텔링을 구성하는 요소(시간, 공간, 스토리, 플롯, 시점)를 이해하고 사례를 통해 분석할 수 있고 상용 게임의 스토리텔링 분석을 통해 게임 스토리텔링의 성공요소를 도출하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">서사구조, 이야기성, 현장성, 주체, 시점, 가상공간 등의 개념</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">이야기의 재구성, 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">치밀함, 발상의 전환</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		●		기술능력		●	
	조직이해능력				직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임스토리텔링 시놉시스

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	비선형 서사구조의 특성과 게임의 무대인 가상공간의 특성에 대한 이해도를 확인한다. 가상공간에서의 현상, 상호작용성, 주체, 시점 등을 이해하고 스토리텔링에 활용하는 능력을 평가한다.	게임스토리텔링 시놉시스 초안	과제물평가 발표평가
	2차 평가	40	15주	작성된 시놉시스를 바탕으로 부족한 게임 요소를 보강하여 최종적인 게임스토리텔링 시놉시스를 완성하는 과정을 통해 게임스토리텔링 시놉시스 작성 능력을 평가한다.	게임스토리텔링 시놉시스	과제물평가 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임 시나리오 시놉시스 작성법을 이해하고, 테마, 모티브, 플로로그, 배경스토리, 캐릭터 등을 포함한 게임스토리텔링 시놉시스 초안을 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임 스토리텔링을 구성하는 요소(시간, 공간, 스토리, 플롯, 시점)를 이해하고 상용 게임의 스토리텔링 사례 분석을 통해 게임 스토리텔링의 성공 요소를 도출하여 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임스토리텔링	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Game Storytelling	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Understand the narrative nature of game story, time in game, space, story, plot, point of view, etc., understand the differences from other storytelling genres, and develop game storytelling to suit the characteristics of the game.					
Learning goal	1. You can understand and explain the characteristics of the game and the way it conveys the right story for the game. 2. You can understand and explain the narrative nature of game storytelling, time in game, space, character, plot, point of view, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임콘텐츠기획서작성</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Contents Design Documentation</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">콘텐츠 기획에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 콘텐츠 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">초기 컨셉을 기획한 이후에 게임의 콘텐츠로 구체화하는 것을 익힌다.
게임 콘텐츠 대하여 이해하고 게임 콘텐츠 기획 시 요구되는 테크닉을 배운다.
또한 효율적인 게임 콘텐츠 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 콘텐츠 기획의 개념과 필요성을 이해하고 게임의 콘텐츠 기획 시 콘텐츠 설계 방법에 대해서 이해한다.
2. 콘텐츠 기획서 작성 시 필수적인 구성 요소와 내용을 이해하고, 보다 효과적인 콘텐츠 기획 문서를 작성하기 위한 요령과 레이아웃을 잡는 법을 익혀 실제적인 게임 콘텐츠 기획 문서를 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">게임 콘텐츠 기획의 기초 개념을 이해한다.
게임 개발 과정에서 초기 콘텐츠 기획의 필요성과 절차를 이해한다.
현 시점의 게임시장과 업계의 게임 콘텐츠 트렌드를 조사하고 특성을 익힌다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">콘텐츠 기획의 구성 요소에 대해서 이해한다.
콘텐츠 기획서를 작성하며 매력적인 콘텐츠를 설계하는 방법에 대해 익힌다.
게임 콘텐츠 기획 시 자신의 생각을 효과적으로 전달하는 방법과 매력적으로 표현하는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임 콘텐츠의 개념, 다양한 게임 콘텐츠에 대한 경험</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">문서 작성 툴 활용 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">호기심, 상상력, 꼼꼼함, 인내력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		●			수리능력			
	문제해결능력		●			자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력		●			기술능력			●
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●			●	●	●	●	●
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	●	●	●						
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물 (결과물)	게임 콘텐츠 기획서								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 평가를 위해 주어진 주제에 따라 콘텐츠 기획서를 작성하고 발표하여 콘텐츠 기획서의 완성도와 발표력 평가한다.	게임 콘텐츠 기획서	과제물평가 발표평가
	2차 평가	40	15주	기말 평가를 위해 주어진 주제에 따라 콘텐츠 기획서를 작성하고 발표하여 콘텐츠 기획서의 완성도와 발표력 평가한다.	게임 콘텐츠 기획서	과제물평가 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임 콘텐츠 기획의 기초 개념과 초기 콘텐츠 기획의 필요성과 절차를 이해할 수 있다. 현 시점의 게임시장과 업계의 게임 콘텐츠 트렌드를 조사하고 특성을 이해할 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	콘텐츠 기획의 구성 요소에 대해서 이해하고 매력적인 콘텐츠를 설계하는 방법에 대해 이해할 수 있다. 게임 콘텐츠 기획 시 자신의 생각을 효과적으로 전달하는 방법과 매력적으로 표현하는 방법을 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임콘텐츠기획서작성	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Game Contents Design Documentation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	After game design the initial concept, learn to shape it into the contents of the game. Understand game contents and learn the skills required when design game contents. Also, learn how to write an efficient game content design.					
Learning goal	1. Understand the concept and necessity of content design and the methods of content design when design contents of games. 2. Understand the essential components and contents in writing game content design documents, and to prepare practical game content design documents by learning the know-how and layout for writing more effective game content design documents.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임레벨디자인기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Game Level Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="3">컨셉기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임 월드 콘텐츠 기획에 관심이 있는 게임 기획 지망생
게임의 밸런싱과 세계관 및 맵의 설계에 관심이 있는 게임 기획 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">게임의 스테이지 설계는 레벨 디자인이라고도 하며, 게임의 세계관 및 설정과, 게임의 주요한 룰을 통한 게임 설계, 그리고 게임의 난이도와 직결되는 게임의 구성의 핵심요소가 된다.
본 강의는 게임의 레벨 디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵 툴 등을 활용하여 실지 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다.
게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상 시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임 경험을 설계하는 것을 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 게임 레벨 디자인의 개념과 필요성 및, 주요한 구성을 이해하고 설명한다.
2. 게임의 맵 에디터를 활용하여 게임의 맵을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">게임의 세계관과 맵 구성 및 레벨 디자인의 상관관계를 설명할 수 있다.
게임 맵의 컨셉 및 기획 문서를 작성하여 구체화 할 수 있다.
게임 레벨 디자인 문서의 예제를 분석하고 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">게임 맵 에디터 및 게임 툴의 개념과 필요성을 설명할 수 있다.
게임 맵 에디터를 사용하여 게임 맵을 작성할 수 있다.
작성된 맵을 이동하며 맵의 장단점을 분석하고 수정한다.</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임 스크립트에 대한 지식, 게임 데이터에 대한 지식, 난이도와 유저 경험에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">게임 기획 문서 작성 능력, 이미지 편집능력, 데이터 작성능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">분석력, 창의력, 끈기</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력			●			기술능력			●
	조직이해능력			●			직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**			
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성	
				●	●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 레벨 디자인 컨셉 및 기획 문서, 게임 에디터를 통한 게임 맵 데이터

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임 맵의 컨셉 기획문서 작성 및 게임 레벨 디자인 문서를 작성한다.	컨셉 기획서 및 게임 레벨디자인 문서	과제물평가
2차 평가	40	15주	게임 유즈맵을 이용하여 게임 레벨 디자인을 반영한 유즈맵을 제작한다.	게임 유즈맵	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	게임의 세계관과 맵 구성 및 레벨 디자인의 상관관계를 이해할 수 있다. 게임 맵의 컨셉 및 기획 문서를 작성하여 구체화할 수 있다. 게임 레벨 디자인 문서의 예제를 분석하고 작성할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	게임 맵 에디터 및 게임 툴의 개념과 필요성을 이해할 수 있다.	40	●	●

				게임 맵 에디터를 사용하여 게임 맵을 작성할 수 있다. 작성된 맵을 이동하며 맵의 장단점을 분석하고 수정할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 유즈맵 제작, 문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임맵 에디터, 유즈맵 툴, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임레벨디자인기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Introduction to Game Level Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Compueter games need stages based on game world we created. Designing the game stage is called 'Level Design' and everything on level design is directly connected to game balance, difficulty and game experience. This lecture studies essential elements for level design and practice to develop own game levels with suggested game level design tools.					
Learning goal	1. To explain game level design and it's elements and write documents to design a level within a game world. 2. To make game map with map editor and test game balancing					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임기획크리틱</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Design Critic</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 기획 크리틱을 통해 기획일반역량을 키우고 싶은 학생
게임 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 기획에 대한 개별 크리틱을 통해 게임 기획의 이해도를 높이고 게임 기획 시 고려해야 하는 기획 요소에 대해 배운다.
게임 기획의 핵심인 기획의도를 명확하게 하는 정의하는 방법을 익히고 자신의 의도를 기획서 형태로 표현하는 요령을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기획 크리틱을 통해 기획에 대한 이해도와 완성도를 높인다.
2. 기획의도를 명확하게 정의하는 습관을 기르고 명확하게 표현하는 요령을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기획에 앞서 기획의도를 명확하게 정의하는 훈련을 통해 다양한 방법론을 활용할 수 있도록 하는 사고의 유연성을 기른다.
크리틱을 통해 자신의 의도를 전달하는 의사소통 능력을 기르고 비판적 의견을 수렴하는 수용적 자세를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 기획의 필요성과 역할을 이해하고 게임 기획에 필요한 구성 요소를 이해한다.
자신의 기획을 문서화하여 타인에게 전달하는 능력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획에 대한 개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서 작성 툴 활용 능력, 커뮤니케이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">호기심, 상상력, 창의력, 꼼꼼함, 수용력, 능동적 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			●
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
		●			[ ]

산출물 (결과물)	다양한 게임 기획 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	크리틱을 통해 기획의 완성도를 높여가는 토론 과정을 평가한다.	게임 기획 결과물	토론평가
2차 평가	40	15주	크리틱을 통해 최종적으로 완성된 기획 결과물의 완성도를 평가한다.	게임 기획 결과물	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	기획에 앞서 기획의도를 명확하게 정의하는 훈련을 통해 다양한 방법론을 활용할 수 있다. 크리틱을 통해 자신의 의도를 전달하고 비판적 의견을 수용할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	게임 기획의 필요성과 역할을 이해하고 게임 기획에 필요한 구성 요소를 이해할 수 있다.	40		●

				자신의 기획을 문서화하여 타인에게 전달할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임기획크리틱	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Design Critic	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Through individual critics on game design, you can learn about game design elements that should be considered when design the games. Learn how to define the design's intention, which is the core of game design, and learn how to express one's intention in the form of a design.					
Learning goal	1. Improve understanding and perfection of game design through game design critics. 2. Develop a habit of clearly defining the intent of the design and learn to express it clearly.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임데이터의설계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Data Design</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">시스템기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시스템 기획에 관심이 있는 학생
시스템기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 시스템 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임을 제작하기 위해 사용되는 게임 데이터의 형태와 종류를 이해한다.
프로그래머와의 협업 방식을 이해하고 협업을 위한 다양한 게임 데이터 제작 방법에 대해 익힌다.
기획 요구사항에 맞는 게임 데이터를 설계하고 데이터를 활용하여 시스템을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 데이터의 종류와 구조를 이해하고 주어진 게임에 필요한 데이터를 추정하여 작성할 수 있다.
2. 게임 데이터베이스의 필요성과 의미를 이해하고 기획 요구사항에 맞는 데이터를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 데이터의 개념과 필요성을 이해하고 설명한다.
게임 데이터의 종류를 분류하고 그 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임 장르별 필요한 데이터들을 분류하고 설명할 수 있다.
다양한 게임 플랫폼 별의 특성을 이해하고 적합한 데이터 형식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">프로그래머와 기획자 간의 협업 구조에 대해 이해하고 게임 데이터 및 툴을 통한 작업 분배를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">게임 데이터 베이스의 필요성과 종류를 설명할 수 있다.
게임에 적합한 데이터 베이스의 구성 요소를 이해하고 설계할 수 있다.
기존 게임을 대상으로 가상의 데이터베이스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획과 게임 구조에 대한 지식, 게임 프로그래밍에 대한 기초적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임 데이터베이스를 다를 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 꼼꼼함, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력			●	자기개발능력			
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력			●	직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장르별 게임 데이터에 대한 역기획서 게임 데이터베이스를 활용한 xml, json, csv 등 다양한 게임 데이터

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 평가를 위해 제시된 게임에 대한 역기획을 통해 게임데이터를 이해하는 능력을 평가한다.	역기획서 게임 데이터	과제물평가
	2차 평가	40	15주	기말 평가를 위해 제시된 게임에 신규 콘텐츠를 추가하는 과제를 통해 시스템기획 및 데이터 제작 능력을 평가한다.	시스템 기획서 게임 데이터	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 데이터의 개념과 필요성을 이해하고 설명할 수 있다. 게임 데이터의 종류를 분류하고 그 구조를 이해할 수 있다.	20		●
			게임 장르별 필요한 데이터들을 분류하고 설명할 수 있다. 다양한 게임 플랫폼 별의 특성	20		●

				을 이해하고 적합한 데이터 형식을 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	프로그래머와 기획자 간의 협업 구조에 대해 이해하고 게임 데이터 및 툴을 통한 작업 분배를 설명할 수 있다.	20		●
				게임 데이터 베이스의 필요성과 종류를 설명할 수 있으며 게임에 적합한 데이터 베이스의 구성 요소를 이해하고 설계할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC
	SW	문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	게임데이터의설계	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Data Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Understand the form and type of data used in game development. Understand how to collaborate with programmers and learn how to create various game data for collaboration. You can design game data according to game design requirements and build a system by utilizing the data.					
Learning goal	1. You can understand the type and structure of game data and make estimates of the data needed for a given game. 2. Understand the need and meaning of game database and design data to suit game design requirements.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">페이퍼프로토타이핑</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Paper Prototyping</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">시스템기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">보드게임을 구성하고 있는 메카닉스를 이해하고, 게임의 구조를 설계하고자 하는 학생.
게임의 프로토타입을 보드게임 제작방식을 이용하여 빠르게 검증하고자 하는 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">보드게임에 적용되어 있는 기획의 의미를 이해하고, 보드게임을 구성하고 있는 다양한 메카닉스를 학습한다. 제작하고자 하는 게임의 프로토타입을 보드게임 제작방식 중 일부를 이용하여, 빠르게 재미를 검증하는 방법에 대하 학습하며, 이를 적용하여 게임을 설계한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 장르별 보드게임의 개발 컨셉을 이해하고, 다양한 보드게임 메카닉스를 학습한다.
2. 다양한 게임 설계방식을 학습하고, 보드게임 제작방식을 이용한 게임 프로토타입을 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">여러 가지 장르별 보드게임을 플레이 하고, 이를 통해 각 보드게임의 장단점을 분석하며 개발 컨셉을 이해하고 이를 설명할 수 있다.
보드게임 메카닉스의 종류를 이해하고, 학습하며 다양한 메카닉스를 혼합하여 보드게임을 제작해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 게임설계방식을 학습하고, 이를 통해 게임을 설계해본다.
설계한 게임을 보드게임 제작방식을 이용하여 프로토타이핑을 진행한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">보드게임 설계 메카닉스, 게임 설계방법론, 프로토입 제작 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">보드게임 메카닉스를 이용하여 보드게임을 제작할 수 있는 능력
게임의 프로토타입을 보드게임 제작방법을 이용하여 제작하는 페이퍼 프로토타이핑 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">논리력, 분석력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="10">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">보드게임 프로토타입, 게임 메카닉스를 이용한 게임 기획과 프로토타입 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>다양한 보드게임의 구성요소를 살펴보고 장단점을 분석하며, 팀별로 보드게임의 메카닉스를 이용해 보드게임을 작성한다.</td><td>보드게임
프로토타입</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>다양한 게임설계방식을 이용하여 게임을 설계하고, 보드게임 제작방식을 이용하여 프로토타입을 제작한다.</td><td>게임 메카닉스를 이용한 게임 기획과 프로토타입 제작</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>시스템기획역량</td><td>여러 가지 장르별 보드게임을 플레이하고, 이를 통해 각 보드게임의 장단점을 분석하며 개발 컨셉을 이해하고 이를 설명할 수 있다.
보드게임 메카닉스의 종류를 이해하고, 학습하며 다양한 메카닉스를 혼합하여 보드게임을 제작할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>시스템기획역량</td><td>다양한 게임설계방식을 학습하고, 이를 통해 게임을 설계할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				설계한 게임을 보드게임 제작 방식을 이용하여 프로토타입을 제작할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	페이퍼프로토타이핑	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Paper Prototyping	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Understand the meaning of Design applied to board games, and learn various mechanics that make up board games. Using some of the board game production methods, the prototype of the game you want to produce is learned about how to quickly verify fun and apply it to design the game.					
Learning goal	1. Understand the development concept of board games by genre, and learn various board game mechanics. 2. Learn various game design methods and make game prototypes using board game making methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임시나리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Scenario</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 시나리오에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 시나리오 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 스토리텔링의 서사구조에 대한 이해를 바탕으로 게임 시나리오 완성을 위한 실습과목이다. 스토리에 게임성을 넣어 구조화한 창작 게임 스토리텔링을 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다른 장르의 스토리 소스에 다른 게임에서의 시간의 특성을 이해할 수 있다.
2. 게임에서의 의식공간의 개념과 누적서사, 선택서사 등 게임의 스토리텔링 특성을 이해할 수 있다.
3. 창작 스토리 소스를 게임 방식으로 구조화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임에서의 작가와 사용자의 관계를 이해하고, 만화, 영화 등의 스토리를 게임 스토리로 각색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">게임에서의 시간의 특성을 이해하고 게임 스토리텔링에 적용할 수 있다.
엇갈리는 시간의 동선, 시간의 집단화, 중첩된 시간축의 개념을 이해하고 스토리텔링에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임에서의 의식공간의 두 유형을 이해하고 게임 스토리텔링에 적용할 수 있다.
게임 내부 서사에서의 의식공간, 게임 외부 서사에서의 의식공간을 이해하고 스토리텔링에 적용할 수 있다.
게임 스토리텔링의 특성인 누적 서사와 선택 서사를 이해하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">창작 게임 스토리텔링을 게임의 형태로 구조화하여 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임의 시간성, 공간성, 서사성을 갖춘 게임 스토리텔링을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">컨버전스와 인터랙티브 미디어의 특성, 인터랙티브 서사구조,</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	게임 참여(플레이)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 시놉시스 기획서, 게임 시나리오 기획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	원형 서사를 재해석해 창작자의 세계관이 반영된 세계의 구성과 세부적인 구조를 시놉시스로 작성할 수 있는지 확인한다.	게임 시놉시스 기획서	과제물평가 발표평가
2차 평가	40	15주	시놉시스를 게임으로 구현시킬 수 있는 디테일을 구축하고 보강하여 게임 시나리오를 작성할 수 있는지 확인한다.	게임 시나리오 기획서	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임에서의 작가와 사용자의 관계를 이해하고, 만화, 영화 등의 스토리를 게임 스토리로 각색할 수 있다.	20		●

				게임에서의 시간의 특성을 이해하고 게임 스토리텔링에 적용할 수 있다. 엇갈리는 시간의 동선, 시간의 집단화, 중첩된 시간축의 개념을 이해하고 스토리텔링에 적용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임에서의 의식공간의 두 유형을 이해하고 게임 스토리텔링에 적용할 수 있다. 게임 내부 서사에서의 의식공간, 게임 외부 서사에서의 의식공간을 이해하고 스토리텔링에 적용할 수 있다.	20		●
				게임 스토리텔링의 특성인 누적 서사와 선택 서사를 이해하고 적용할 수 있고 창작 게임 스토리텔링을 게임의 형태로 구조화하여 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임시나리오	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Scenario	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on an understanding of the narrative structure of game storytelling, it is a practical course for completing game scenarios. It completes storytelling of creative games that are structured by adding game quality to the story.					
Learning goal	1. You can understand the characteristics of time in different games in different genres of story sources. 2. You can understand the concept of consciousness space in the game and the storytelling characteristics of the game, such as cumulative narrative and optional narrative. 3. You can structure your creative story sources in game ways.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임캐릭터설계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Character Design</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">콘텐츠 기획에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 콘텐츠 기획자가 되고 싶은 학생
게임에 등장하는 캐릭터에 대해 이해하고 직접 기획하고자 하는 기획자 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 스토리의 중심이 되는 게임 캐릭터의 특성과 타 매체의 캐릭터와의 차이점을 이해하여 게임의 특성에 어울리는 게임 캐릭터를 기획하는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임의 특성과 게임에 적합한 캐릭터의 특징과 구성요소를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 게임 콘텐츠 전체적인 관점에서 캐릭터를 설계하여 매력적인 캐릭터를 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 캐릭터의 특징과 구성요소를 이해하고 설명할 수 있고 타 매체의 캐릭터와 게임 캐릭터의 차이점을 이해하고 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매력적인 게임 캐릭터를 만들기 위한 요소를 이해하고 설명할 수 있고 게임 개발에 필요한 실제적인 캐릭터 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">다양한 게임 캐릭터 설정에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">스토리텔링 능력, 캐릭터 설정 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">끈기, 치밀함, 논리력, 창의력, 발상의 전환</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">캐릭터 컨셉 기획서, 캐릭터 기획서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>제시된 게임에 확장팩 형태로 새로운 캐릭터를 추가하는 캐릭터 컨셉 기획서를 작성하여 캐릭터 기획의 요소에 대한 이해도를 확인한다.</td><td>캐릭터 컨셉 기획서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>타 분야 콘텐츠의 캐릭터를 게임 형태로 구조화하여 캐릭터 기획서를 작성하여 게임 캐릭터의 요구조건을 이해하고 있는지를 확인한다.</td><td>캐릭터 기획서</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9">
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>콘텐츠기획역량</td><td>게임 캐릭터의 특징과 구성요소를 이해하고 설명하며 타 매체의 캐릭터와 게임 캐릭터의 차이점을 이해하고 기획할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>콘텐츠기획역량</td><td>매력적인 게임 캐릭터를 만들기 위한 요소를 이해하고 게임</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				개발에 필요한 실제적인 캐릭터 기획서를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임캐릭터설계	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Character Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Learn how to design game characters that match the characteristics of the game by understanding the characteristics of the game characters that are the center of the game story and the differences between the characters of other media.					
Learning goal	1. You can understand and explain the characteristics of the game and the characteristics and components of the characters suitable for the game. 2. You can design characters from the overall perspective of game content to design attractive characters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임UI/UX기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game UI/UX Design</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">컨셉기획역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임의 UI기획 및 UX에 대한 공부를 하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">게임의 플랫폼이 다양화되고 이에 따른 다양한 게임의 화면 구성 및 조작법에 대한 기획의 필요성이 요구되고 있다. 이에 맞는 현대적인 UI, UX의 개념을 익히고 점점 다양해져가는 게임 환경과 유저들의 특성에 맞는 UI를 기획하고 UX를 접목시키는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 게임 UI의 개념을 익히고 기존 게임의 UI를 분석하여 UI 기획서를 작성할 수 있다.
2. UI와 UX를 구상하고 이에 따른 기획서를 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">UI 와 UX의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
레이아웃과 게임 조작, 그리고 유저 경험간의 상관관계를 설명할 수 있다.
기존 프로젝트의 UI를 분석하여 기획서를 작성할 수 있다,</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">UX의 개념을 이해할 수 있다.
프로젝트에 어울리는 UX를 기획하고 설명할 수 있다.
게임 프로젝트에 맞는 UX 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">UI와 UX에 대한 개념, 게임 기획서에 대한 개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">분석력, 문서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">꼼꼼함</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 UI/UX 분석서, 게임 UI/UX 기획서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기존 프로젝트의 UI를 분석을 통해 게임 UI와 UX의 개념을 이해하고 레이아웃과 게임 조작의 상관관계에 대한 이해도를 확인한다.	게임 UI/UX 분석서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트에 어울리는 게임 UX를 제시할 수 있는 기획 능력과 UI/UX 기획서를 작성할 수 있는지 판단한다.	게임 UI/UX 기획서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	기존 게임 프로젝트의 UI, UX 분석을 통해 UI, UX의 개념을 이해하고 의도에 맞는 UI 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	컨셉기획역량	기존 게임 프로젝트의 UX를 분석하여 보고서 또는 UX 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	문서 작업이 가능한 PC
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임UI/UX기획	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game UI/UX Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	As the platform of the game is diversified, the necessity of design the screen composition and operation method of various games is required accordingly. Students learn the concept of modern UI and UX according to this, designs a UI suitable for the increasingly diverse game environment and the characteristics of users, and train to integrate UX.					
Learning goal	1. Learn the concept of game UI and UX, and analyze characteristics according to various game platforms. 2. Design UI and UX and write a design documentation accordingly.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임레벨디자인심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Game Level Design</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="3">컨셉기획역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 월드 콘텐츠 기획에 관심이 있는 게임 기획 지망생
게임의 밸런싱과 세계관 및 맵의 설계에 관심이 있는 게임 기획 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임의 스테이지 설계는 레벨 디자인이라고도 하며, 게임의 세계관 및 설정과, 게임의 주요한 룰을 통한 게임 설계, 그리고 게임의 난이도와 직결되는 게임의 구성의 핵심요소가 된다.
본 강의는 게임의 레벨 디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵 툴 등을 활용하여 실지 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다.
게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상 시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임 경험을 설계하는 것을 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임의 유즈맵을 구성하고 게임의 룰과 밸런싱 요소를 실험할 수 있다.
2. 게임에 필요한 한 스테이지 분량의 게임 데이터를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 유즈맵의 개념과 현대적인 스크립트의 개념을 이해할 수 있다.
유즈맵 에디터를 활용하여 게임의 유즈맵을 제작할 수 있다.
개발된 유즈맵을 플레이하며 평가하고 수정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임에 사용되는 게임 스크립트의 개념을 설명하고 사용법을 실습한다.
엑셀등의 스프레드 시트의 활용법을 익히고 밸런싱 시뮬레이션 툴로 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 스크립트에 대한 지식, 게임 데이터에 대한 지식, 난이도와 유저 경험에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임 기획 문서 작성 능력, 이미지 편집능력, 데이터 작성능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 창의력, 끈기</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">게임 에디터를 통한 게임 맵 데이터, 한 스테이지 분량의 밸런싱 데이터</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>게임 유즈맵을 이용하여 게임 레벨 디자인을 반영한 유즈맵을 제작한다.</td><td>컨셉 기획서 및 게임 레벨디자인 문서</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>게임에 필요한 한 스테이지 분량의 게임 데이터를 작성한다.</td><td>한 스테이지 분량의 밸런싱 데이터</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>컨셉기획역량</td><td>게임 유즈맵의 개념과 현대적인 스크립트의 개념을 이해할 수 있다.
유즈맵 에디터를 활용하여 게임의 유즈맵을 제작할 수 있다.
개발된 유즈맵을 플레이하며 평가하고 수정할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>컨셉기획역량</td><td>게임에 사용되는 게임 스크립트의 개념을 설명하고 사용할 수 있다.
엑셀등의 스프레드 시트의 활용법을 익히고 밸런싱 시뮬레이션 툴로 사용할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 유즈맵 제작, 문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임맵 에디터, 유즈맵 툴, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임레벨디자인심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced Game Level Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Compueter games need stages based on game world we created. Designing the game stage is called 'Level Design' and everything on level design is directly connected to game balance, difficulty and game experience. This lecture studies essential elements for level design and practice to develop own game levels with suggested game level design tools.					
Learning goal	1. To explain game level design and it's elements and write documents to design a level within a game world. 2. To make game map with map editor and test game balancing					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임밸런스및시뮬레이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Balance and Simulation</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="5">시스템기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 밸런스에 관심이 있는 학생
시스템기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 밸런스 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임의 완성도를 위해서는 적절한 난이도와 게임 플레이 경험을 유저들에게 제공해야 한다.
적절한 밸런스를 위해서는 각종 게임 데이터를 분석하고 시뮬레이션하는 작업이 필요하다.
상용화된 게임 밸런스에 대한 분석을 통해 밸런스를 이해하고 데이터로 표현하는 방법을 익힌다.
밸런스 시뮬레이션을 위한 스프레드시트 활용법과 자동화를 위한 스크립트 언어를 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 상용화된 게임의 밸런스를 분석하여 밸런스에 맞는 새로운 콘텐츠를 제안할 수 있다.
2. 스프레드시트와 스크립트 언어를 활용하여 밸런스를 위한 시뮬레이션이 가능한 시뮬레이터를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">상용화된 게임의 밸런스를 이해하고 추가적인 콘텐츠나 밸런스를 제안할 수 있다.
게임 데이터의 설계 방법에 대해 이해한다.
스프레드시트를 통해 시뮬레이션을 진행하고 결과를 게임 데이터로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">스프레드시트에서 사용 가능한 스크립트 언어에 대해 이해하고 사용할 수 있다.
스크립트를 이용하여 자동화된 시뮬레이터를 제작할 수 있다.
시뮬레이션 결과를 분석하여 게임 데이터의 문제를 파악하고 수정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 시스템 디자인에 대한 지식
게임의 수치 데이터에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스프레드시트 활용 능력, 기본적인 스크립트 이해 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">끈기, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="3">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">기존 밸런스에 부합하는 신규 콘텐츠 제안서
게임 데이터 설계 문서
시뮬레이션 스크립트 소스 코드</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">제시된 레퍼런스 게임의 밸런스를 이해하고 전체적인 밸런스 의도에 맞는 새로운 콘텐츠를 제안하는 과제를 통해 밸런스를 확장하는 능력을 확인한다.</td><td>콘텐츠 제안서</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">스크립트를 활용하여 특정 상황을 시뮬레이션할 수 있는 시뮬레이터 제작하여 VBA 스크립트 활용능력과 시뮬레이터 제작 능력을 확인한다.</td><td>스크립트 결과물</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="8"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>시스템기획역량</td><td>상용화된 게임의 밸런스를 이해하고 추가적인 콘텐츠나 밸런스를 제안할 수 있다.
게임 데이터의 설계 방법에 대해 이해하고 스프레드시트를</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				통해 시뮬레이션을 진행하여 결과를 게임 데이터로 작성할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	스프레드시트에서 사용 가능한 스크립트 언어에 대해 이해하고 자동화된 시뮬레이터를 제작할 수 있다. 시뮬레이션 결과를 분석하여 게임 데이터의 문제를 파악하고 수정할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC
	SW	문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	게임밸런스및시뮬레이션	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Balance and Simulation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	For the completeness of the game, appropriate difficulty and game play experience must be provided to users. For proper balance, work is needed to analyze and simulate various game data. Through analysis of commercialized game balance, we learn how to understand balance and express it with data. Learn how to use spreadsheets for balance simulation and script language for automation.					
Learning goal	1. You can analyzes the balance of commercialized games and suggests new content that fits the balance. 2. Using spreadsheets and scripting language, you can create a simulator that can be simulated for balance.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임기획과비주얼스크립팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Game Design and Visual Scripting</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">시스템기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임 엔진을 활용하여 게임 콘텐츠를 직접 작성하고자 하는 게임 기획자 지망생
게임 엔진의 고급 기능을 활용하여 인공지능 설계, 레벨 디자인 등에 활용하고자 하는 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">게임기획자를위한게임엔진 과목의 심화 과목으로써, 프로토타입을 제작할 수 있는 능력을 지닌 학생을 대상으로 게임엔진이 가진 향상된 고급 기능을 활용하도록 한다. 이를 위해 게임 엔진에서 제공하는 비주얼 스크립팅 등을 활용한 인공지능 설계, 레벨 디자인 등을 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 게임 엔진을 활용하는 방법을 익혀 활용할 수 있다.
2. 게임 엔진에서 제공하는 비주얼 스크립팅을 이용하여 인공지능 및 레벨디자인 등에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 게임 엔진의 고급 기능을 활용하는 방법을 익히며,
게임 엔진에서 제공하는 비주얼 스크립팅 사용방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">게임 엔진의 고급 기능과 비주얼 스크립팅을 활용하여 인공지능 및 레벨디자인에 활용하는 방법을 익히며,게임 엔진의 고급 기능과 비주얼 스크립팅을 활용하여 게임의 다양한 콘텐츠를 제작하는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">스크립트 언어에 대한 지식, 게임 엔진에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">게임 스크립트 프로그래밍 기술, 게임 엔진 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">끈기, 논리력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 엔진을 활용한 프로젝트 결과물, 콘텐츠기획서와 게임 엔진을 활용한 프로젝트 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임 엔진에서 제공하는 기본기능과 비주얼 스크립팅을 이용하여 튜터리얼 프로젝트에 기능을 추가한다.	게임 엔진을 활용한 프로젝트 결과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	자신이 개발한 프로젝트에 추가 콘텐츠를 기획하고, 이를 반영한 맵과 콘텐츠를 구현하여 발표한다.	콘텐츠기획서와 게임 엔진을 활용한 프로젝트 결과물	과제물평가, 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	다양한 게임 엔진의 고급 기능을 활용하여, 게임 엔진에서 제공하는 비주얼 스크립팅 사용하여 엔진에서 제공하는 튜터리얼 프로젝트에 기능을 추가할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 엔진의 고급 기능과 비주얼 스크립팅을 활용하여 인공지능 및 레벨디자인에 활용하는 방법을 익히며, 게임 엔진의 고급 기능과 비주얼 스크립팅을 활용하여 게임의 다양한 콘텐츠를 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 엔진 작업, 문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 유즈맵 툴, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임기획과비주얼스크립팅	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Design and Visual Scripting	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	As an advanced course in game engines for game designers, students will be able to take advantage of the advanced features of game engines for students with the ability to produce prototypes. To do this, you can learn AI design, level design, etc. using the visual scripting provided by the game engine.					
Learning goal	1. Learn how to use various game engines. 2. Using visual scripting provided by the game engine, learn how to use it in artificial intelligence and level design.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임퀘스트와세계관설계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Quest and World Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">콘텐츠 기획에 관심이 있는 학생
콘텐츠기획역량을 키우고 싶은 학생
게임 콘텐츠 기획자가 되고 싶은 학생
게임에 등장하는 퀘스트와 세계관에 대해 이해하고 직접 기획하고자 하는 기획자 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">재미있고 매력적인 게임 세계관을 구성하는 방법과 퀘스트를 통해 개연성 있게 전달하는 방법을 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임의 세계관의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있으며, 매력적인 세계관을 설정할 수 있다.
2. 설정된 세계관을 퀘스트를 통해 개연성 있도록 전달할 수 있으며 퀘스트를 실제적으로 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 세계관의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있고 매력적인 게임 세계관의 특징을 이해하고 직접 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">설정된 세계관을 퀘스트를 통해 개연성 있도록 전달할 수 있으며 퀘스트의 구조를 이해하여 실제 게임에 적용되는 형태로 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">다양한 게임 세계관 설정 및 퀘스트 구성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 능력, 세계관 및 퀘스트 설정 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">끈기, 치밀함, 논리력, 창의력, 발상의 전환</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력			●			기술능력			●
	조직이해능력						직업윤리			●
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**			
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성	
	●	●			●	●	●	●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 세계관 기획서, 게임 퀘스트 기획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임 세계관 기획서를 작성하기 위한 게임의 서사구조를 이해하고 있는지 확인한다.	게임 세계관 기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	게임 퀘스트 기획서를 작성하기 위한 퀘스트 구현 필요한 요소를 이해하고 있는지 확인한다.	게임 퀘스트 기획서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	게임 세계관의 구성요소를 이해하고 매력적인 게임 세계관의 특징을 직접 기획할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	설정된 세계관을 퀘스트를 통해 개연성 있도록 전달하고 실제 게임에 적용되는 형태로 기획할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실

	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC
	SW	문서 저작도구, 협업툴

Class name	Korean	게임퀘스트와세계관설계	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Quest and World Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Learn how to form a fun and attractive world view of games and how to deliver them in probability through quests.					
Learning goal	1. You can understand and explain the components of the worldview of the game, and you can set up an attractive worldview. 2. You can deliver a set view of the world in probability through a quest, and you can actually design the quest.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로젝트관리</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Project
Management</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 개발 관리를 이해하고자 하는 학생
게임 개발에 있어서 기획, 그래픽, 프로그래밍의 통합 및 융합된 형태의 관리 체계를 이해하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 개발 프로젝트의 요소를 이해하고 개발팀을 효율적으로 운영하여 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위한 절차를 습득한다.
게임의 개발, 운용, 유지보수 및 소멸에 대한 체계적인 접근 방법을 이해하고 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로젝트 관리의 개념과 개발 모형을 이해하고 필요한 개발 과정과 절차를 정리할 수 있다.
2. 게임 프로젝트의 개발 계획을 수립하고 문서화와 함께 프로젝트 관리를 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 개발 프로젝트 관리의 중요성 이해
게임 개발 모형 및 라이프 싸이클 이해
게임 개발에 영향을 미치는 요소별 특징 이해 및 분석
(개발인원의 능력, 팀 의사전달, 게임의 복잡도, 기술수준, 관리기술)
게임 개발에 필요한 절차를 정리하고 계획한다.
(일정관리, 예산관리, 인력관리, 형상관리, 품질관리)
게임 개발 사례를 바탕으로 게임 관리의 성공 요인 분석</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 프로젝트의 개발 계획 수립
게임 프로젝트의 목표 정의, 타당성 분석, 규모 산정, 비용 및 일정 산정
게임 프로젝트의 진도 관리, 예산관리, 일정관리 및 문서화 관리
게임 개발을 위한 기술 명세서를 작성하는 방법을 습득한다.
게임 개발의 리더쉽 및 실제 연계 개발 프로젝트를 통한 연습 및 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임개발관리 툴의 특징 및 기능(일반 프로젝트 관리 툴, 게임 분야의 전문 프로젝트 관리 툴)에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서 작성력, 표현력, 친화력. 의사소통 능력
작업 단위의 세분화 능력, 일정관리 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">리더쉽, 장기적인 긍정적 사고</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td>●</td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 개발 계획서, 게임 개발 기술 명세서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임 개발에 필요한 절차를 정리하고 계획하며, 게임 개발 사례를 바탕으로 게임 개발 계획서를 작성한다.	게임 개발 계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	게임 개발을 위한 기술 명세서를 작성하고 게임 개발의 리더쉽 및 실제 연계 개발 프로젝트를 통한 연습 및 발표한다.	게임 개발 기술 명세서	과제물평가 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	게임 개발 프로젝트 관리의 중요성, 게임 개발 모형 및 라이프 싸이클, 게임 개발에 영향을 미치는 요소별 특징 이해 및 분석(개발인원의 능력, 팀 의사전달, 게임의 복잡도, 기	40	●	●

				술수준, 관리기술) 등 게임 개발에 필요한 절차를 정리하고 계획할 수 있다. 게임 개발 사례를 바탕으로 게임 관리의 성공 요인을 분석할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	게임 프로젝트의 개발 계획을 수립하고 이를 보고서로 작성할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	게임프로젝트관리	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Project Management	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	An emphasis of this lecture is to comprehend overall process of game development to complete a project with success. Students are expected both to understand the elements of game development and to study systematical ways to approach entire process of it such as development, management, maintenance, and extinction.					
Learning goal	1. To comprehend the methodology of management, organization, and decision making for enhancing ability to lead game projects. 2. To enhance the ability of game management as a preparation of graduation project					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임인공지능설계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game AI Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="3">시스템기획역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임의 기술적 설계와 인공지능의 활용 방안에 관심이 있는 게임 기획 지망생
게임 인공지능의 기획적인 활용법에 관심이 있는 게임 개발 지망생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임을 제작하기 위해서는 수많은 적 혹은 몬스터 캐릭터의 움직임이 필요하며, 이러한 게임 내의 적의 움직임에는 인공지능 기술이 필요하며, 이를 활용하기 위한 인공지능의 기획이 필요하다.
본 과목에서는 게임에 활용되어온 다양한 방법의 게임 인공지능의 종류와 그 작동 원리를 이해하고,
일반적으로 게임 업체에서 많이 사용되는 방식인 전문가 시스템과 FSM 방식과 퍼지 등을 활용하여,
기존 게임에 적합한 인공지능 방식을 선택하고 적용하는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임에 쓰이는 인공지능의 개념과 종류, 원리를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 실무에 자주 쓰이는 인공지능의 개념을 이해하고 게임룰에 적합하게 맞춰 기획 할 수 있다.
3. 게임 엔진을 이용하여 인공지능을 설계하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">인공지능(A.I)의 기본 개념을 익힌다
기존 게임에서 인공지능이 도입되어 활용되어 발전되어 온 역사를 익힌다.
기존 게임에 쓰였던 인공지능의 특성과 작동 원리를 익힌다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임에 쓰이는 전문가 시스템을 이해하고 플로우 차트를 통해 설명한다.
FSM 방식의 인공지능을 익히고, 게임에 쓰는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">게임 엔진을 이용하여 게임 플레이와 게임 인공지능의 시뮬레이션을 익히고 실습한다.
게임에 맞는 인공지능의 작동 알고리즘 기획문서를 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">인공지능의 종류에 대한 지식, 프로그래밍에 대한 기초 개념</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">게임 인공지능 기획 문서 작성 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">논리력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력			●			기술능력			●
	조직이해능력						직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**			
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성	
				●	●	●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 인공지능 시뮬레이션 문서, 게임 인공지능 기획 문서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	기존 게임에 쓰였던 인공지능의 특성과 작동 원리를 이해하고, FSM을 이용한 인공지능 시뮬레이션 문서를 작성한다.	게임 인공지능 시뮬레이션 문서	과제물평가
2차 평가	40	15주	게임에 맞는 인공지능의 작동 알고리즘 기획문서를 작성하고, 발표한다.	게임 인공지능 기획 문서	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	기존 게임에 쓰였던 인공지능의 특성과 작동 원리를 설명할 수 있다.	20	●	●
			게임에 쓰이는 인공지능 시스템을 이해하고 플로우 차트를 통해 설명할 수 있다. FSM 방식의 인공지능을 익히고, 게임에 적용할 수 있다.	20	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 엔진을 이용하여 게임 플레이와 게임 인공지능을 시뮬	40	●	●

				레이션할 수 있다. 게임에 맞는 인공지능의 작동 알고리즘 기획문서를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동, 문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 그래픽 저작도구, 문서 저작도구					

Class name	Korean	게임인공지능설계	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Game AI Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	To develop a game, needs to control many kind of monsters and NPC(Non-Player Character)s. To control monsters and NPCs, we need Artificial Inteligence(A.I) and we need to design the structure and algorithms of A.I for the games. This lecture studies about various A.I techniques using on game development and choice proper A.I method for suggested game.					
Learning goal	- To explain various kind of A.I. algorithm for games. - To explain F.S.M and Expert system, and fuzzy.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업과창업을위한게임비즈니스모델</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Business Model for Employment and Entrepreneurship</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">상업적 게임 개발 프로젝트의 신규 기획에 참여를 준비하는 학생
인디게임 개발 회사나 스타트업 등의 게임산업관련 사업을 영위하려는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">실무적인 게임 사업을 시작하고자 할 때, 단순히 재미있는 게임을 만드는 것을 떠나서 수익을 낼 수 있는 수익모델을 만드는 것은 중요하다. 게임의 수익모델(비즈니스 모델)의 종류와 특징을 익히고 게임 기획 단계에서 수익모델을 염두에 둔 기획을 하는 훈련을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 게임의 비즈니스 모델의 종류와 특징을 알고 비즈니스 모델을 반영한 게임 프로젝트를 기획하고 게임 개발 제안서를 작성할 수 있다.
2. 게임관련회사 경영을 위한 업무 내용들을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">여러 가지 게임의 수익 모델들의 종류를 알고 특징을 설명할 수 있다.
자신의 기획에 맞는 수익모델을 선택하고 예상 매출을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">투자 혹은 사업을 위한 게임 개발 제안서를 작성할 수 있다.
작성된 제안서를 발표하고 프로젝트의 장점과 예상 매출을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">회사 경영을 위한 인사, 조직, 영업, 재무 등 전반적인 업무내용을 설명할 수 있다.
투자의 개념과 절차를 이해하고 투자를 위한 제안서를 작성할 수 있다.
회사 창업을 위한 법 조항과 절차를 이해하고 투자 계획서 및 사업 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임 사업 전반에 대한 지식, 게임 산업 및 연관 산업 시장에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">수익성 분석 능력, 비즈니스 모델 설계 능력, 트렌드 분석 능력, 커뮤니케이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">건전한 기업가정신 수용 의지, 기술과 비즈니스의 상호관련성 수용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 수익모델 기획서, 게임 프로젝트 제안서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	라이브 서비스 중인 게임을 선정하여 해당 게임의 비즈니스 모델을 분석하고 매출 개선안 및 신규 비즈니스모델 제안서를 작성함을 통해 비즈니스 모델에 개념을 이해하고 있는지 확인한다.	게임 수익모델 기획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	새로운 매출 구조나 독특한 비즈니스 모델을 가진 게임을 제안하는 게임 프로젝트 제안서를 작성함으로써 비즈니스 모델을 포함하여 게임을 기획하는 능력을 판단한다.	게임 프로젝트 제안서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	여러 가지 게임의 수익 모델들의 종류를 알고 특징을 설명할 수 있다. 자신의 기획에 맞는 수익모델	40		●

				을 선택하고 예상 매출을 설정할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	투자 혹은 사업을 위한 게임 개발 제안서를 작성할 수 있다. 작성된 제안서를 발표하고 프로젝트의 장점과 예상 매출을 설명할 수 있다.	20		●
				회사 경영을 위한 인사, 조직, 영업, 재무 등 전반적인 업무 내용을 이해할 수 있다. 회사 창업을 위한 법 조항과 절차를 이해하고 투자 계획서 및 사업 기획서를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	취업과창업을위한게임비즈니스모델		Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Game Business Model for Employment and Entrepreneurship		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	When you want to start a business of practical games, it is important to create a profit model that can make a profit, apart from simply making fun games. Learn the types and characteristics of the game's profit model (business model) and train them to design with the profit model in mind at the game design.						
Learning goal	1. You can design game projects that reflect business models and draw up game development proposals, knowing the types and characteristics of the game's business models. 2. You can understand and explain the work contents for game-related company management.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임경제와수학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Economy and Mathematics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="5">기획일반역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 개발에 있어서 게임내 경제 시스템에 대해 이해하고자 하는 학생
게임 기획에서 사용되는 수학적 지식을 이해하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">경제 상식 및 경제 구성 요소들에 대해 이해하여 게임 내에 경제 시스템을 도입하는 방법을 습득한다.
게임 기획에서의 밸런스 요소를 이해하기 위해 통계와 확률 등의 수학 지식을 습득하고, 이를 엑셀과 같은 시트를 이용하여 표현하는 방법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 경제 상식 및 경제 구성 요소들에 대해 이해하고 게임 내에 경제 시스템을 도입할 수 있다.
2. 통계와 확률 등의 수학적 지식을 엑셀과 같은 시트를 이용하여 표현하고 결과를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">경제 상식 및 경제 구성 요소들에 이해할 수 있다.
게임 내에 구현된 경제 시스템을 분석하고 실물 경제와 연결하여 이해할 수 있다.
게임 내에 경제 시스템을 구현하는 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">통계와 통계의 표현 방법에 대해 이해하고 통계 그래프를 분석하고 표현할 수 있다.
평균과 표준편차, 분산에 대해 이해할 수 있다.
경우의 수와 확률, 순열과 조합에 대한 이해할 수 있다.
랜덤(무작위)에 대한 개념을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">게임에서의 통계와 확률의 적용 사례를 분석할 수 있다.
통계와 확률을 이용한 시스템을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">경제 상식, 경제 구성 요소, 통계 등의 수학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">수리력, 연산 능력,상황에 맞는 통계 및 확률 적용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">포기하지 않고 문제를 해결하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 경제 분석 보고서, 통계와 확률이 적용된 기획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	경제에 대해 이해하고 게임 내에 경제가 구현된 방법을 이해한다.	게임 경제 분석 보고서	과제물평가
2차 평가	40	15주	게임에서의 통계와 확률의 적용 사례 분석하고, 통계와 확률을 이용한 시스템의 기획하고 발표한다.	통계와 확률이 적용된 기획서	과제물평가 발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	경제 상식과 구성 요소들에 대해 이해하고 게임 내에 경제 시스템이 반영된 사례들을 분석할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	확률과 통계에 대한 개념을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
			게임에서의 통계와 확률의 적용 사례를 분석하고 통계와 확률을 이용한 시스템을 기획할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임경제와수학	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Game Economy and Mathematics	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Understand economic common sense and economic components to learn how to introduce economic systems into the game. In order to understand the balance factor in game design, students acquire math knowledge such as statistics and probability, and learn how to express them using sheets such as Excel.					
Learning goal	1. Understand economic common sense and economic components, and introduce economic systems into the game. 2. You can express mathematical knowledge such as statistics and probability using a sheet such as Excel and understand the results.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임시스템기획포트폴리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game System Design
Portfolio</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="5">시스템기획역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 업계에 취업을 준비하는 게임 기획 전공학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 시스템 기획의 이해를 바탕으로 게임 시스템들의 포트폴리오를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 게임 시스템 기획을 통하여 취업에 필요한 게임 시스템에 대한 포트폴리오를 구성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 시스템에 대한 세부구성을 이해한다.
게임 업계에서 필요로 되는 게임 시스템 기획 요구 사항을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임 업계에서 필요로 되는 게임 시스템을 기획한다.
게임 업계에서 필요로 되는 다양한 게임 시스템을 기획 구성한다.
기존에 작성한 작업 결과물을 게임 시스템 기획 포트폴리오로서 정리한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 업계의 현황과 업종에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기소개서, 이력서, 게임 시스템 기획 포트폴리오 작성능력
면접, 자기소개 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">열정, 끈기, 담대한 자기표현</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]
산출물 (결과물)	게임 시스템 역기획 포트폴리오, 게임 시스템 기획 포트폴리오				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임 시스템에 대한 세부구성을 이해하고, 게임 업계에서 필요로 하는 게임 시스템 기획 요구 사항을 분석한다.	게임 시스템 역기획 포트폴리오	과제물평가
2차 평가	40	15주	게임 업계에서 필요로 되는 다양한 게임 시스템을 기획 구성하고, 기존에 작성한 작업 결과물을 게임 시스템 기획 포트폴리오로서 정리한다.	게임 시스템 기획 포트폴리오	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 시스템에 대한 세부구성을 이해할 수 있다. 게임 업계에서 필요로 하는 게임 시스템 기획 요구 사항을 분석해 기획서를 작성할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	시스템기획역량	게임 업계에서 필요로 하는 다양한 게임 시스템을 기획하고 기획서로 구성할 수 있다.	20	●	●
			기존에 작성한 작업 결과물을 게임 시스템 기획 포트폴리오로 정리할 수 있다.	20	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경

강의실유형	PC실습실
HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name						
Korean	게임시스템기획포트폴리오	Credits	3	Semester /Term	3-2
English	Game System Design Portfolio	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	As a practical course for designing game system, students are expected to understand the differences between games and the other cultural contents				
Learning goal	1. Compose a portfolio of game systems required for employment through various game system design.				

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임콘텐츠기획포트폴리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Contents Design Portfolio</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="5">콘텐츠기획역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 업계에 취업을 준비하는 게임 기획 전공학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 콘텐츠 기획의 이해를 바탕으로 게임 콘텐츠의 포트폴리오를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 게임 콘텐츠 기획을 통하여 취업에 필요한 게임 콘텐츠에 대한 포트폴리오를 구성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 콘텐츠에 대한 세부구성을 이해한다.
게임 업계에서 필요로 되는 게임 콘텐츠 기획 요구 사항을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임 업계에서 필요로 되는 게임 콘텐츠를 기획한다.
게임 업계에서 필요로 되는 다양한 게임 콘텐츠를 기획 구성한다.
기존에 작성한 작업 결과물을 게임 콘텐츠 기획 포트폴리오로서 정리한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 업계의 현황과 업종에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기소개서, 이력서, 게임 시스템 기획 포트폴리오 작성능력
면접, 자기소개 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">열정, 끈기, 담대한 자기표현</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">게임 콘텐츠 역기획 포트폴리오, 게임 콘텐츠 기획 포트폴리오</td></tr>
<tr><td rowspan="20">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>게임 콘텐츠에 대한 세부구성을 이해하고, 게임 업계에서 필요로 하는 게임 콘텐츠 기획 요구 사항을 분석한다.</td><td>게임 콘텐츠 역기획 포트폴리오</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>게임 업계에서 필요로 되는 다양한 게임 콘텐츠를 기획 구성하고, 기존에 작성한 작업 결과물을 게임 콘텐츠 기획 포트폴리오로서 정리한다.</td><td>게임 콘텐츠 기획 포트폴리오</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임기획역량</td><td>콘텐츠기획역량</td><td>게임 콘텐츠에 대한 세부구성을 이해할 수 있다.
게임 업계에서 필요로 하는 게임 콘텐츠 기획 요구 사항을 분석해 기획서를 작성할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">게임기획역량</td><td rowspan="2">콘텐츠기획역량</td><td>게임 업계에서 필요로 하는 다양한 게임 콘텐츠를 기획하고 기획서로 구성할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td>기존에 작성한 작업 결과물을 게임 콘텐츠 기획 포트폴리오로 정리할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5">그래픽 저작도구, 문서 저작도구</td></tr>
</table>

Class name	Korean	게임콘텐츠기획포트폴리오	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Game Contents Design Portfolio	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	As a practical course for designing game contents, students are expected to understand the differences between games and the other cultural contents					
Learning goal	1. Compose a portfolio of game contents necessary for employment through various game contents design.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임연출기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Design for Directing</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">콘텐츠기획역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임업계에 취업을 준비하는 게임 기획 전공생
게임 씬 연출을 통해 자신의 능력을 보여줄 수 있는 자료를 제작하고자 하는 게임 기획 전공생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로젝트의 개연성을 높이고 세계관과 배경 스토리를 잘 전달하기 위해서는 게임 플레이 외에 오프닝 및 엔딩 또는 컷씬 등을 통하여 추가적인 정보를 제공한다. 실제 진행했던 자신의 프로젝트를 이용하여 연출 시나리오를 작성하고 캐릭터, 애니메이션, 라이팅, 스크립팅, 카메라 워킹, 사운드 제어 등의 씬 연출 기술을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로젝트의 개연성을 확보하기 위해 프로젝트를 분석하고 연출 방법을 준비한다.
2. 연출 시나리오를 작성하고 게임 엔진 등의 툴을 이용하여 연출을 적용한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기존 게임들의 연출을 분석하여 특징과 제작 방법을 이해한다.
기존 게임들의 연출을 역기획하여 연출 시나리오를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">진행했던 프로젝트의 특징에 맞게 세계관을 정립하고 스토리텔링 요소를 추출한다.
연출 방법을 정리하고 연출 시나리오를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">연출 시나리오에 맞는 기술을 습득하고 이해한다.
기술을 이용하여 프로토타이핑을 진행한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">연출 시나리오에 맞게 기술을 사용하여 씬을 제작한다.
기존 프로젝트에 접목하여 결과를 파악한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 연출 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임 엔진 이용, 스크립팅, 시나리오 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">새로운 것에 대한 도전, 완성도를 추구하는 끈기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		●	자기개발능력		●		
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력		●	기술능력		●		
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●	●	●	●	●
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습			
	●	●	●					
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타			
					[ ]			
산출물 (결과물)	기존 게임 연출 역기획서 진행했던 프로젝트를 활용한 연출 시나리오 연출 시나리오에 따라 제작된 씬 시퀀스							

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제작 중인 캡스톤디자인 프로젝트에 사용할 수 있는 연출 기획서를 작성할 수 있는지 확인한다.	연출 시나리오	과제물평가
	2차 평가	40	15주	제시된 콘텐츠에 대한 연출 시나리오 기획서를 작성하여 콘텐츠 연출에 필요한 기획서를 작성할 수 있는지 확인한다.	연출 시나리오	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	기존 게임들의 연출을 분석하여 특징과 제작 방법을 이해할 수 있다. 기존 게임들의 연출을 역기획하여 연출 시나리오를 작성할 수 있다.	20		●
			진행했던 프로젝트의 특징에	20		●

				맞게 세계관을 정립하고 스토리텔링 요소를 추출할 수 있다. 연출 방법을 정리하고 연출 시나리오를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임기획역량	콘텐츠기획역량	연출 시나리오에 맞는 기술을 습득하고 이해할 수 있다. 기술을 이용하여 프로토타이핑을 진행할 수 있다.	20		●
				연출 시나리오에 맞게 기술을 사용하여 씬을 제작할 수 있다. 기존 프로젝트에 접목하여 결과를 파악할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임 기획 문서 작업이 가능한 PC					
	SW	문서 저작도구, 협업툴					

Class name	Korean	게임연출기획	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Game Design for Directing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In addition to game play, additional information is provided through opening and ending or cut-scene in order to increase project probability and deliver world view and background story well. Using his actual project, he writes the directing scenario and learns the techniques of character, animation, lighting, scripting, camera walking, sound control, etc.					
Learning goal	1. To ensure the probability of a project, analyze the project and prepare the method of production. 2. Design a directing scenario and apply the directing using a tool such as a game engine.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임기획실무연구</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Practical Game Design Study</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임기획역량</td><td colspan="4">기획일반역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">졸업작품 혹은 실무참여 게임 프로젝트를 진행하며 현실적이거나 실무적인 기획적 문제를 고민하며 보다 심화된 기술의 노하우를 얻고자 하는 게임 기획 지망생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이론적인 정석 게임 기획 이론을 다 가지고 있다고 하더라도 실무적인 게임 개발 과정에서 일어날 수 있는 현실적인 문제들에 대해서는 대응하기 위한 트러블 슈팅이 필요하다.
특히 그때그때의 이슈에 즉각적으로 대응 할 수 있도록, 게임 프로젝트의 진행 시점에 맞춰서 해당 요소가 필요하게 되는 시점 직전에 먼저 기존의 지식을 되살려주며 발생되는 문제점에 대한 해법을 같이 토론하고 그 노하우를 공유한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 실무 개발에서 일어난 문제점들을 기록하고 해결한 결론을 기록한 트러블슈팅 노트를 작성한다.
2. 졸업작품의 진행에 병행되어 반영된 내용 외의 추가적인 기획서나 개선안을 기록한다.
3. 개발 과정의 잘된점, 잘못된 점 등을 모아 포스트 모템을 준비한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 기획의 다양한 영역과 주제에 대해서 검토하고 분석한 후 해당 내용을 보고서로 작성하여 토론하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">프로젝트를 진행하며 발생했던 다양한 문제점들에 대한 방해요소와 해결방안에 대해 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">기획서 정리 및 트러블 슈팅 노트 정리할 수 있다.
게임 완료 보고서 및 포스트 모템을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획 및 프로젝트 관리에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임 콘텐츠 기획, 게임 프로젝트 관리, 게임 데이터 설계, 문서 작성, 발표</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">끈기, 인내력, 분석력, 꼼꼼함, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●	●	●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 기획 보고서, 게임개발 트러블슈팅 노트, 게임개발 포스트모템

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	다양한 기획에 대해 검토하고 분석하여 토론한다.	게임 기획 보고서	과제물평가
2차 평가	40	15주	트러블 슈팅 노트 작성한다. 게임 완료 보고서 및 포스트 모템 작성한다.	게임개발 트러블슈팅 노트 게임개발 포스트모템	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임기획역량	기획일반역량	다양한 기획적 결과물에 대해 분석하고 보고서를 작성한 후 토론하고 발표할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임기획역량	기획일반역량	프로젝트를 진행하며 발생했던 다양한 기획 요소의 방해요소와 해결방안을 검토하고 마련할 수 있다.	20	●	●
			기획서 및 트러블 슈팅 노트를 정리할 수 있다. 게임 완료 보고서를 작성하고 포스트 모템을 실시할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	문서 작업 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	그래픽 저작도구, 문서 저작도구

Class name	Korean	게임기획실무연구	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Practical Game Design Study	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Although having all skills for game design, there always can be some troubles on practical game development projects. We will give pre-solutions for predicted problems and also give immediate solutions for some troubles already made in game development projects. And after all projects, we will complete writing down all trouble-shooting records and make trouble-shooting note and make postmortem notes to share know-hows got from each projects.					
Learning goal	1. Write a troubleshooting note that records the problems that occurred in the practical development and records the conclusions that were resolved. 2. In addition to the content reflected in parallel with the progress of the graduation work, additional designs or improvement designs are recorded. 3. Prepare a postmortem by collecting the good points and the wrong points of the development process.					

2021 게임콘텐츠스쿨 교수요목
게임그래픽역량

게임그래픽역량 목차 (1/2)

기초드로잉
인체조소-두상
디지털페인팅기초
2D게임리소스제작기초
3D모델링기초
인체드로잉
배경드로잉
인체조소-전신
게임캐릭터컨셉아트기초
게임배경컨셉아트기초
2D게임리소스제작심화
3D게임애니메이션제작기초
3D게임캐릭터제작기초
3D게임배경제작기초
디지털스컬프팅9
제스쳐드로잉기초
게임배경컨셉아트심화
게임캐릭터컨셉아트심화
2D게임애니메이션제작
게임GUI기초
3D게임애니메이션제작
응용연기와모션캡쳐
3D게임캐릭터제작
3D게임배경제작5
게임그래픽엔진기초
게임이펙트제작
제스쳐드로잉심화
게임일러스트제작
게임원화제작
게임GUI심화
3D게임애니메이션제작심화
3D게임캐릭터제작심화

게임그래픽역량 (2/2)

3D게임배경제작심화
게임그래픽엔진활용
2D게임그래픽연출
3D게임애니메이션연출
3D게임그래픽연출
게임그래픽엔진심화
게임이펙트연출
게임원화포트폴리오
2D게임그래픽포트폴리오
3D게임애니메이션포트폴리오
게임영상제작과편집
3D게임그래픽포트폴리오

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">기초드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="4">기초조형역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">드로잉의 다양한 재료의 종류와 특징을 이해하고, 선긋기부터 사물의 형태를 표현하는 방법, 시점에 따른 드로잉방법 등 다양한 실기를 통해 조형적 구조와 표현의 효과적인 방법을 익혀 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">연필을 이용한 자유로운 선 연습-직선의 여러 방향 및 길이별 선 긋기 반복 연습, 손목과 손의 힘을 조절한 선의 농담표현을 할 수 있다.
연필과 그 외 스틱재료(목탄, 콩테, 파스텔 등)를 이용한 도형적인 사물 형태표현을 연습한다.
시점에 따른 형태의 차이점과 표현법등을 실습을 통해 이해하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">여러 드로잉 재료를 통해 사물의 형태를 표현하고 이에 빛의 원리에 따른 명암 표현하는 방법을 익혀 그릴 수 있다.
사물 또는 생물체 등의 특징을 파악하고 여러 대상을 한 화면에 배치(구성)하고 대상 서로간의 미치는 영향력에 대해 이해하여, 반복실습을 통해 효과적인 구성과 이에 대한 효과적 표현방법을 익혀 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">조형에 대한 이해, 드로잉재료 특성, 빛의 원리, 시점이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●			●	●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	반복 선연습 결과, 간단한 석고도형 및 정물 뎃생

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	소재별 선긋기 및 도형	과제물	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	석고도형 및 정물 뎃생	과제물	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	다양한 소재를 활용하여 선긋기 연습을 통해 농담을 활용하여 도형을 표현할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	다양한 드로잉 재료를 활용하여 명암을 갖은 입체물을 표현할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	photoshop

Class name						
	Korean	기초드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to acquire accurate knowledge of both the structure of human body and the proportion of major movement through nude model drawing.					
Learning goal	To acquire the ability to draw various human body poses according to close observation and be able to complete entire body croquis in 3 minutes.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">인체조소-두상</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Figure Sculpting - Head</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="5">기초조형역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인체드로잉에 필요한 구조적이며 동작을 이해하는 해부학적 지식을 축적하는 교과목으로, 인물을 다루는 게임 캐릭터 제작에 있어서 매우 기초가 되는 과목이며 특히 공간의 개념을 이해하고, 직접 제작하는 수업이기 때문에 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">미술해부학을 바탕으로 인체 두상의 골격과 근육의 형태와 기능, 그리고 피부의 외형에 대해 입체적으로 파악하여 인체의 두상을 찰흙을 사용하여 입체로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-인체의 근육/골격의 구성을 설명하고 찰흙으로 인체의 두상근육을 그릴 수 있다.
-두상에 대해 해부학적으로 설명하고 두개골의 골격을 만들 수 있다.
-두상의 근육(표정근, 관절근 등)을 만들고 두상골격의 방향전환에 따른 기준점을 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-분석한 자료와 제시된 석고상을 참고하여 찰흙으로 실제 사이즈의 인체두상을 만들 수 있다.
-두상 기본 골격을 만들 수 있다.
-피부에 들어나는 골격위치를 파악하고 얼굴골격의 방향전환을 설명할 수 있다.(시험)
-인체두상 최종결과물을 동영상으로 촬영, 사진을 찍어서 포트폴리오로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조형에 대한 이해, 드로잉재료 특성, 빛의 원리, 시점이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	유토로 제작한 두상 조형물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	두개골의 골격과 두상근육 및 방향전환에 따른 기준 평가	산출 조형물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	두상기본 골격과 얼굴골격의 방향전환 평가	산출 조형물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	두개골의 골격과 두상근육을 제작하여 방향전환의 기준점을 찾을 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	완성된 결과물을 통해 골격과 두상근육을 파악할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	드로잉실(유토사용 가능한 곳)
	HW	유토, 뼈대
	SW	없음

Class name	Korean	인체조소-두상	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Figure Sculpting - Head	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A basic course of 3D character modeling and animation designed to offer the knowledge on human anatomy that is essential to figure drawing and understanding of movements. It provides an opportunity to use clay in creating 3-dimensional figures.					
Learning goal	- To understand the structure and the function of human skeletons, muscles and skins. - To be able to make three - dimensional human head using clay.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털페인팅기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1
1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to Digital Painting</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="5">원화제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너(모델러, 애니메이터, 매퍼, 원화가, 3D일러스트레이터)가 되고자 하는 학생 또는 회화적 표현기법에 대해 관심 있는 학생. 게임일러스트 및 게임그래픽 데이터 제작에 활용역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 그래픽 작업 전반에 있어 드로잉과 페인팅 작업은 기본기와 더불어 풍부하고 개성있는 작업에 밑거름이 된다. 색이란 것에 대한 이론적인 요소와 실전에 쓰임새를 배움으로써 게임개발 과정 곳곳에 필요한 채색 작업, 특히 게임 그래픽 매핑소스 제작 등에 기초가 되는 필수 과정이다. 디지털 드로잉 또는 페인팅의 가장 기초가 되는 툴의 사용부터, 색과 빛의 원리 브러시 사용법과 표현 방법 등의 기초를 익히는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 2D 그래픽 소프트웨어 기본 운용법을 알고, 색과 빛의 원리를 이해하고 이를 통해 색조별 덩어리를 표현하며, 다양한 색의 표현을 할 수 있다.
2. 2D 그래픽 소프트웨어 기본 브러시 사용법에 대하여 익히고 재질별로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">컴퓨터그래픽의 모든 과정에 사용되는 포토샵의 기본 운용 방법을 터득하고, 디지털페인팅에서의 색상, 빛의 명암, 채도 원리를 파악하여 색조별 빛에 의한 덩어리 표현과 다양한 색을 이용하여 풍부한 색감 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">브러시 성격을 파악하고 모작을 통해 단단한 돌, 나무 금속, 부드러운 피부, 천, 헤어 등에 대한 이해와, 모작을 통해 터치와 묘사 방법을 익혀 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">색채의 기초지식, 조명에 따른 여러 환경에서의 색의 차이</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">각 페인팅 재료별 사용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 표현력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	빛에 의한 각 페인팅 재료별 사물 페인팅 연습작 브러시 성격에 따른 묘사 작업물 (단단한 사물 표면-돌,나무,금속 등, 부드러운 사물 표면-헤어, 천 등)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	색상, 빛의 명암, 채도 원리를 파악하여 색조별 빛에 의한 덩어리 표현과 다양하고 풍부한 색감 표현정도를 평가	빛에 의한 각 페인팅 재료별 사물 페인팅 연습작	과제물평가
2차 평가	50	15주	브러시 성격을 파악하여 정해지는 여러 오브젝트의 재질에 따른 표현 평가 (단단한 사물 표면-돌,나무,금속 등, 부드러운 사물 표면-헤어, 천 등)	브러시 성격에 따른 묘사 작업물	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	색상, 빛의 명암, 채도 원리를 파악하여 색조별 빛에 의한 덩어리 표현과 다양한 색을 이용하여 풍부한 색감 표현을 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	브러시 성격을 파악하고 모작을 통해 단단한 돌, 나무 금속, 부드	50	●	●

				러운 피부, 천, 헤어 등에 대한 이해와, 모작을 통해 터치와 묘사 방법을 익혀 적용할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC
	SW	포토샵

Class name	Korean	디지털페인팅기초	Credits	3	Semester /Term	1-1 1-2
	English	Introduction to Digital Painting	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In general, drawing and painting are the foundations of a rich and individual work in addition to the basics. By learning the theoretical elements and practical use of color, it is a process that can be very helpful for coloring work needed in various parts of the game development process, especially the production of game graphic mapping sources. Students will learn the basics of digital drawing or painting, from the basic tools of painting, to the principles of color and light, how to use brushes, and how to express them.					
Learning goal	1. Understand the principle of color and light according to the usage of the brush, and express the lump by color and express various colors through it. 2. Learn how to use basic brushes in 2D graphics software and express them by material.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">2D게임리소스제작기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to 2D Game Resource</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="5">2D리소스제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D 게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임의 컨셉에 따라 2D 그래픽 방식이 활용되는 게임개발에 참여할 수 있도록 하기 위해, 컨셉에 맞는 2D 그래픽 표현방식을 습득하기 위한 교과목이다. 2D 그래픽 표현방식 중 실사나 캐주얼한 그래픽이 아닌 도트의 특성을 활용하여 표현하는 도트그래픽의 제작을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 도트그래픽으로 아이콘과 캐릭터를 제작할 수 있다.
2. 도트그래픽으로 캐릭터 기본애니메이션과 플레이될 배경의 오브젝트를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">빛의 원리와 명도차이를 이용한 구체 표현 및 라인으로 육면체를 제작 하고 도트로 아이템을 제작 할 수 있다. Scroll 방식의 게임 배경 제작방식을 이해하고 Layer 방식의 근경, 중경, 원경으로 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">도트 방식으로 캐릭터를 제작하고 파츠 방식으로 분해하며, 기본 동작을 4~8 프레임으로 애니메이션 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털 색채와 조형의 원리
플레이 방향과 캐릭터의 자세의 연관성
도트그래픽의 표현방법에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">포토샵의 사용법
픽셀제작법
타일제작법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

					●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	2D 도트게임 씬 작업(2D 도트 캐릭터, 2D 도트캐릭터 애니메이션, 2D 도트 오브젝트, 2D 도트 아이콘)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기본도형 및 아이템과 배경 작업물 평가	도트 산출물	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	전반적인 2D 게임 구성요소와 애니메이션 평가	도트 씬 산출물	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽 역량	2D리소스제작역량	기본도형, 아이템, 배경 작업물에서의 빛의 원리와 명도를 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽 역량	2D리소스제작역량	도트 방식으로 캐릭터를 제작하고 파츠 방식으로 분해하며, 기본 동작을 4~8 프레임으로 애니메이션 할 수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC 실습실
	HW	PC, 타블렛
	SW	Photoshop

Class name	Korean	2D게임리소스제작기초	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to 2D Game Resource	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A basic course of 3D character modeling and animation designed to offer the knowledge on human anatomy that is essential to figure drawing and understanding of movements. It provides an opportunity to use clay in creating 3-dimensional figures.					
Learning goal	- To understand the structure and the function of human skeletons, muscles and skins. - To be able to make three - dimensional human head using clay.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D모델링기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to 3D Modeling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D캐릭터제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">3D배경제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너(모델러, 애니메이터, 매퍼, 원화가, 3D일러스트레이터)가 되고자 하는 학생.
게임 그래픽 데이터 제작 능력을 갖추어 프로젝트에 맡은 역할을 수행할 수 있도록 성장하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">3D 그래픽의 기초가 되는 폴리곤 모델링, 맵핑과 텍스쳐링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등을 배워 3D Max 프로그램을 활용하여 콘텐츠를 제작이 가능할 수 있도록 툴 위주의 실습을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3ds max프로그램의 인터페이스를 익혀서 활용할 수 있다.
2. 모델링, 맵핑과 텍스쳐링, 애니메이션, 라이팅과 렌더링 등의 3ds max 기초를 실습하여 3D그래픽 정물화 제작을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">3D 그래픽과 3ds Max 프로그램에 대한 개념을 정의하고 이해할 수 있다. 기본 도형을 활용한 3D 오브젝트를 제작해 봄으로써 3D Max의 인터페이스와 기초를 학습할 수 있다. 각자의 구상에 맞게 프리미티브 오브젝트 등을 활용하여 3D 오브젝트 모델링을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">3D CG의 한 장면을 계획하여, 캐릭터가 들어간 정물화 등의 폴리곤 모델링을 할 수 있다. 모델링 된 오브젝트에 맵핑을 입히고 장면화를 위한 레이아웃을 잡을 수 있다. 이때 라이팅과 렌더링의 과정을 통해 3D CG의 완성된 한 장의 정물이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">모델링의 에디트 폴리곤을 중심으로 모디파이어를 활용한 편집과 머터리얼 에디터를 통한 재질 편집의 기초 과정을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">3D그래픽 툴의 원리와 각 용어
조형에 대한 이해, 폴리곤과 매쉬의 이해, 좌표의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">3ds max 기초 운영 능력, 모델링, 매핑, 렌더링, 키 애니메이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 호기심과 인내력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			●
	조직이해능력					직업윤리			

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-3D캐릭터 모델링 -3D배경오브젝트 모델링

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	3Dmax의 기본 기능을 활용한 캐주얼 캐릭터를 모델링할 수 있다.	캐릭터모델링결과물(이미지와 3dsmax 파일)	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	제시한 배경 오브젝트를 모델링할 수 있다.	배경오브젝트 결과물(이미지와 3dsmax 파일)	과제물 평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	기존의 캐주얼 캐릭터를 선택하여 모델링 모작을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D배경제작역량	모작을 통해 게임배경에서 활용할 수 있는 오브젝트를 모델링하고 공간을 배치할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	3DSMAx, photoshop

Class name	Korean	3D모델링기초	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to 3D Modeling	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A basic course of 3D MAX designed to provide the knowledge of basic 3D CG including the basics of modeling, mapping & texturing, and lighting & rendering					
Learning goal	- To understand the interface of 3D MAX and to get the most out of it. - To be able to produce 3D graphic images by acquiring the knowledge of modeling, mapping & texturing, and lighting & rendering using 3D Max					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">인체드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Human Body Drawing</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="4">기초조형역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너(모델러, 애니메이터, 매퍼, 원화가, 3D일러스트레이터)가 되고자 하는 학생 또는 3D애니메이션을 공부하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다. 특히 게임캐릭터를 디자인하고 모델링하며 동작을 표현하는데 있어 기본을 갖추기 위해 꾸준한 인체드로잉은 필수적이라 하겠다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">인체의 기본적인 형태 뿐만 아니라 부분별로 정확하게 관찰하고 묘사할 수 있으며 형태의 겹침, 한 형태에서 다른 형태로의 변화를 이용해서 각 인체가 갖는 느낌과 깊이의 감각을 만들어 내는 방법을 익히고, 인체의 근육과 골격구조 그리고 동세 등을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인체의 기본 형태와 구조를 파악하고 이를 큰 덩어리로 표현할 수 있으며, 인체 부분별 형태표현 및 동세에 따른 부분연결을 고려하여 다듬어 깊이 있는 인체드로잉을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">인체의 골격과 근육의 흐름을 이해하여 덩어리감을 묘사할 수 있으며, 밀도있는 인체드로잉을 완성할 수 있으며, 인체 내에서의 원근표현과 시점에 따라 인체의 동세를 극대화 시키는 여러 방법으로 재미있고 인상적인 인체드로잉을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조형에 대한 이해, 드로잉재료 특성, 빛의 원리, 시점이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	인체의 부분 드로잉 결과물, 인체 전신 드로잉 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	인체의 부분별 형태표현 및 전반적인 인체드로잉 평가	인체의 부분 드로잉	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	인체의 골격과 근육 및밀도있는 인체드로잉 평가	인체 전신 드로잉	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	인체의 기본 형태와 구조를 파악하여 인체 부분별 형태표현 및 동세를 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	인체에서의 원근표현과 시점에 따른 동세를 극대화시켜 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	photoshop

Class name	Korean	인체드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Human Body Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course offers the general knowledge of the structure and movements of the human body, and excitesthe students’ interest in figure drawing. Topics include anatomy, the structure of the human body and perspectives.					
Learning goal	To be able to draw the human body according to the knowledge and understanding of anatomy.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">배경드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Object & Landscape Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="4">기초조형역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽디자이너(3D배경분야), 게임원화가를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다. 특히, 숲, 나무, 돌과 같은 자연물과 인공 오브젝트를 관찰하여 인공물 및 자연물의 생태적 특성을 파악하고 그 특성을 그림 안에 담아내는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자연물, 인공물을 모두 포함한 정물의 구조를 관찰 분석하여 입체적으로 그려낼 수 있다
2. 투시에 대한 이해를 할 수 있고, 이를 통해 풍경 구도를 설정하고 오브젝트와 건물 환경 등을 그려낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">간단한 오브젝트들의 형태를 파악하여 드로잉 할 수 있고 자연 및 인공물의
오브젝트의 배치에 따라 특징을 달리 그려낼 수 있고, 질감을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-투시도법(Perspective)의 이해와 실습
아이레벨, 지평선, 소실점, 1,2,3점 투시와 그의 응용에 대한 강의와 실습.
-도시/인위적 환경
투시도법의 환경아래의 도시, 마을 등을 위한 기본적인 구도 잡기
나무, 바위, 돌, 산, 구름과 하늘(아침과 저녁), 달빛, 바람, 눈, 비, 모래, 호수, 바다, 물의 반사, 파도, 폭포 등 자연을 이루는 요소를 다른 밸류와 조명의 조건
-풍경, 자연 환경
투시도법의 환경아래의 자연, 풍경드로잉을 위한 기본적인 구도 잡기
나무, 바위, 돌, 산, 구름과 하늘, 달빛, 바람, 눈, 비, 모래, 호수, 바다, 물의 반사, 파도, 폭포 등 자연을 이루는 요소를 다른 밸류와 조명의 조건</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">배경디자인 방법론, 투시도법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉능력, 페인팅 능력, 투시도법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 표현력, 조형력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	인공물, 자연물의 오브젝트 형태묘사, 질감묘사 결과, 오브젝트와 건물을 배치하여 투시 적용하여 그린 그림

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	자연 및 인공물들의 오브젝트 질감표현 평가	질감묘사 결과	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	투시도법, 평가	건물 및 오브젝트 투시물	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	자연 및 인공물의 오브젝트의 배치에 따라 특징을 달리 그려낼 수 있고, 질감을 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽 역량	기초조형역량	투시도법을 활용하여 자연 및 풍경을 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	photoshop

Class name	Korean	배경드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Object & Landscape Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective

Class summary	Image Information Age and the basis of all the visual arts, which led the digital era is drawing. By studying these drawings and laid the foundation for the practical application of the idea of a new era of state-of-the-art requirements with creative ability. In particular, forest, wood, stone and observe a class, such as natural objects and artificial objects to determine the ecological characteristics of artifacts and natural objects and attributes that put him in the picture.
Learning goal	1. natural objects, can be analyzed to observe the structure of the still life, including all of the artifacts to draw in three dimensions 2. may be an understanding of the perspective, the scenery can be set up through this and be drawn to compose such objects and building environment.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">인체조소-전신</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Figure Sculpting - Body</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="5">기초조형역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 CG분야를 전공하고자 하는 학생들 에게 추천</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">- 인체드로잉에 필요한 구조적이며 동작을 이해하는 해부학적 지식을 축적하는 교과목으로, 인물을 다루는 3D 캐릭터 제작에 있어서 매우 기초가 되는 과목이다.
- 특히 3차원공간에서 직접 제작하는 수업이기 때문에 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 미술해부학을 바탕으로 인체의 골격과 근육의 형태와 기능, 피부 외형에 대해 입체적으로 설명할 수 있다.
2. 인체 전신을 찰흙을 사용하여 입체로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인체의 근육과 골격의 구성 및 근육을 그릴 수 있다
인체 전신의 기본 골격 및 피부에 들어나는 인체 골격의 위치를 설명하고 어깨와 목, 가슴과 배, 등과 옆구리, 상지와 전완 근육을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-인체의 하체근육을 그릴 수 있다.
-골반과 역할 및 허벅지와 장단지 근육을 설명할 수 있다.
-손가락과 손바닥, 발가락과 발바닥의 근육 등 상체와 하체의 전신골격을 설명할 수 있다.
-제시된 석고상을 보고 찰흙으로 1/2 스케일의 동세가 표현된 인체전신을 만들 수 있다.
-최종결과물을 동영상으로 촬영, 사진을 찍어서 포트폴리오로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인체 골격과 근육, 피부의 외형에 관한 미술해부학적 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">점토를 활용한 인체조소기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 표현력, 공간감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">인공물, 자연물의 오브젝트 형태묘사, 질감묘사 결과,
오브젝트와 건물을 배치하여 투시 적용하여 그린 그림</td></tr>
<tr><td rowspan="13">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>인체조소 중 상반신의 근/골격 평가</td><td>점토로 제작한 실물의 1/2 인체 전신</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>인체조소 중 하반신의 근/골격 평가</td><td>결과물 동영상 촬영본, 스틸 사진으로 정리된 포트폴리오</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>인체의 근육과 골격을 이해하여 상반신을 구성할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>인체의 근육과 골격을 이해하여 하반신을 구성하여 전신을 완성할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">드로잉실(유토사용 가능한 곳)</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">유토, 뼈대</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4">없음</td></tr>
</table>

Class name	Korean	인체조소-전신	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Figure Sculpting - Body	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A basic course of 3D character modeling and animation designed to offer the knowledge on human anatomy that is essential to figure drawing and understanding of movements. It provides an opportunity to use clay in creating 3-dimensional figures.					
Learning goal	- To understand the structure and the function of human skeletons, muscles and skins - To be able to make three-dimensional figures using clay.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임캐릭터컨셉아트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Game Character Concept Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 게임캐릭터디자이너 또는 원화가의 기초 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련하는 기초과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 정형화된 캐릭터디자인기법을 통해 제시된 환경을 바탕으로 캐릭터를 디자인한다.
2. 제시된 스토리와 장르에 맞는(기획의도를 이해하고) 캐릭터의 특징을 설정하고 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">캐릭터 디자인의 스타일을 구분하고, 캐릭터 디자인 요소와 원리를 이해하여 주어진 주제의 디자인을 시각화 해볼 수 있다.
캐릭터 디자인 연습, 응용제스쳐, 실루엣을 이해하고 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">기획 의도에 맞는 캐릭터의 구조(골격에 따른 몸 손 발 얼굴 등)에 따른 부분 설정과 실루엣 등 캐릭터의 특징을 시각화하여 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">캐릭터를 구성하는 시각적요소인 모양에 대한 개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">캐릭터디자인의 표현기술
실루엣이 살아있는 포즈와 제스쳐 표현능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●		●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-실사, 카툰, 등 스타일에 따른 디자인요소를 적용한(일부 모작) 캐릭터 디자인 결과 -주제에 따른 특징이 부여된 캐릭터 디자인 결과

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	주제에 따른 캐릭터 디자인-주제해석과 이를 나타내는 형태(실루엣) 색상표현을 이해하고 그릴 수 있는지의 평가(부분 모작 가능)	실사, 카툰, 등 스타일에 따른 디자인요소를 적용한(일부 모작) 캐릭터 디자인 결과	과제물평가
2차 평가	50	15주	기획 의도에 맞는 캐릭터의 구조설정과 신체 구조별 캐릭터의 특징을 표현하는 능력 평가	주제에 따른 특징이 부여된 캐릭터 디자인 결과	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	캐릭터 디자인의 스타일을 구분하고, 캐릭터 디자인 요소와 원리를 이해하여 주어진 주제의 디자인을 시각화 해볼 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	기획 의도에 맞는 캐릭터의 구조(골격에 따른 몸 손 발 얼굴 등)에 따른 부분 설정과 실루엣 등	50	●	●

				캐릭터의 특징을 시각화하여 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC					
	SW	포토샵					

Class name	Korean	게임캐릭터컨셉아트기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Character Concept Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In order to design a character, it is a basic course to train the contents of character design, methodology and technique of character design, and concept design.					
Learning goal	1. Design a character based on the environment presented through a standardized character design technique. 2. It is possible to set and visualize the character's characteristics that fit the presented story and genre.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임배경컨셉아트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to Game Environment Concept Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 게임배경디자이너 또는 배경원화가의 기초 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">작품의 키비주얼 컨셉을 계획하거나, 원화디자인 등에 빠질 수 없는 요소가 배경디자인이다.
이 교과목은 시대별 대륙별 건축양식과 자연과 도시의 풍경과 환경에 대한 이해와 지식을 학습하고 다양한 배경에 활용되는 오브젝트 등의 형태와 페인팅기법을 적용해보면서 배경컨셉 디자인을 훈련하는 기초과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 배경컨셉에 활용되어지는 여러 오브젝트와 건물 등에 따라 표현법을 익히고 묘사 할 수 있다.
2. 제시된 설정이나 스토리에 기반한 자료조사를 통해 배경을 설정하고 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">국가별, 시대별, 사조별 건축물의 특징과 디자인에 대하여 설명할 수 있다.
제시된 이야기를 바탕으로 컨셉을 정하고, 자료조사를 통하여 다양한 스케치를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">여러 콘텐츠에서 배경컨셉에 활용되는 오브젝트와 건물 자연물의 표현법을 익혀 그려볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">제시된 설정이나 스토리에 맞게 배경 스타일을 정하고, 오브젝트들의 배치를 통해 하나의 씬으로 컨셉아트를 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">시대적 건축양식의 디자인과 특성.
장르별 미디어별, 시간별 건축물과 환경의 디자인능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉능력, 페인팅능력, 투시도법, 원근법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제시된 이야기 컨셉에 따른 자료조사 결과 및 이에 따른 각 오브젝트별 디자인 이미지 각 오브젝트별 이미지를 하나의 씬으로 연출한 배경 컨셉 아트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	공간감, 거리감 이해, 스케일감 등을 이해하며 제시된 스토리(또는 개인별 제시)의 배경을 스케치하고 형태를 표현할 능력 평가	시대 및 환경 설정에 따른 오브젝트를 포함한 배경구도 스케치	과제물평가
2차 평가	20	8주	배경컨셉에 활용되는 오브젝트와 건물 자연물의 표현법을 익혀 빛의 방향과 시간 등을 고려한 형태와 재질 표현 능력 평가	자료조사 결과 및 이에 따른 각 오브젝트별 디자인 이미지	과제물평가 포트폴리오
3차 평가	40	15	정한 배경 스타일에 맞게 오브젝트들의 배치하고 하나의 씬으로 컨셉아트를 그려 분위기 및 설정을 잘 전달할 수 있는 표현력 평가	각 오브젝트별 이미지를 하나의 씬으로 연출한 배경 컨셉 아트	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	제시된 이야기를 바탕으로 컨셉을 정하고, 자료조사를 통하여 다양한 스케치를 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		

	2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	여러 콘텐츠에서 배경컨셉에 활용되는 오브젝트와 건물 자연물의 표현법을 익혀 그려볼 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	제시된 설정이나 스토리에 맞게 배경 스타일을 정하고, 오브젝트들의 배치를 통해 하나의 씬으로 컨셉아트를 그릴 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가3차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC
	SW	포토샵

Class name	Korean	게임배경컨셉아트기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Environment Concept Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on the fact that environment art design is one of the essential designs for design key visual concept or original drawing, a course provides an opportunity to practice environment art design under wide range of situation.					
Learning goal	1. Students can learn and describe expression methods according to various objects and buildings used in the environment art concept. 2. You can set the environment art and visualize it through data research based on the suggested setting or story.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">2D게임리소스제작심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced 2D Game Resource</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="3">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="5">2D리소스제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D 게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임캐릭터원화와 게임배경원화를 바탕으로 2D 도트그래픽으로 전환하는 과정을 통해 도트그래픽을 활용할 때 필요한 표현기법을 학습한다. 게임의 인터페이스 요소 중 하나인 아이콘의 제작을 통해 도트그래픽의 활용법을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터와 배경 원화를 원화의 컨셉에 맞춰 도트그래픽으로 제작할 수 있다.
2. 도트그래픽으로 제작된 캐릭터와 배경을 조합하여 게임씬을 연출할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">캐릭터 원화 및 배경원화를 보고 도트그래픽 또는 일러스트로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">캐릭터의 시선과 방향, 게임플레이의 방향, 배경의 구성 등을 고려하여 게임장면을 구상할 수 있으며, 캐릭터와 배경을 조합하고 이펙트를 제작하여 게임장면을 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">도트그래픽의 활용범위 및 표현방법에 대한 이해
디지털 색채와 조형의 원리
플레이 방향과 캐릭터의 자세의 연관성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">포토샵의 사용법
픽셀제작법
타일제작법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 창의성, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
</table>

		(시연후 따라하기)			
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임일러스트 또는 도트캐릭터(이모티콘 형태, 인간형), 여러 오브젝트와 이펙트를 포함한 캐릭터와 배경이 조합된 게임장면

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	원화 일러스트와 도트그래픽 평가	원화, 도트그래픽	과제물평가 수행관찰평가
2차 평가	40	15주	게임 씬(캐릭터, 배경, 연출)제작 평가	게임 씬	과제물평가 수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽 역량	2D리소스제작역량	캐릭터 원화 및 배경원화를 보고 도트그래픽 또는 일러스트로 제작할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽 역량	2D리소스제작역량	캐릭터의 시선과 방향, 게임플레이의 방향, 배경의 구성 등을 고려하여 게임장면을 구상할 수 있으며, 캐릭터와 배경을 조합하고 이펙트를 제작하여 게임장면을 연출할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경

강의실유형	PC실습실
HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC
SW	포토샵

Class name	Korean	2D게임리소스제작심화	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Advanced 2D Game Resource	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on the game character and the game background Drawing, the students learn the proper expression skills when using the dot-graphics through the process of switching to 2D dot-graphics. The use of dot-graphics can be expanded through the production of icons, one of the interface elements of the game.					
Learning goal	- To be able to produce in dot-graphics to fit the concept of Character and background drawing. - To be able to create a game scene by combination of dot-graphics characters and backgrounds					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임애니메이션제작기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to 3D Game Animation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D 게임애니메이터가 되고자 하는 학생
게임 이펙터 또는 3D게임 캐릭터 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 3D 애니메이션 소프트웨어 (3ds max)를 이용하여 애니메이션의 기초이론을 습득한다.
2. 애니메이션의 키와 프레임 그리고 타이밍의 원리를 이해하여 게임 애니메이션을 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.애니메이션의 기초이론을 통해 각 동작에 대한 이해와 특징을 찾는다.
2.애니메이션의 기본원리와 키, 프레임과 타이밍과의 상관관계를 이해하고 실습을 통해 움직임의 차이점을 구분하고 적용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">애니메이션의 기초 이론을 이해하고 각 법칙별로 예를 찾아 분석하고 간단한 오브젝트의 움직임을 만들어본다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">애니메이션 기초 동작을 3D Max 내에서 구현하기 위한 메뉴들을 기능을 익히고 키프레임 애니메이션의 원리를 이해한다. Path와 Link 등 Constraints Animation의 여러 종류를 실습하고 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기본원리를 이해하고 바이패드의 역할과 세팅방법을 익히고 피직과 스킨을 실습한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상관관계를 이해하고 캐릭터스튜디오의 활용법을 익히고 실습한다.
풋스텝과 피켜 모드를 활용해본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">애니메이션의 법칙, IK, FK 이해, 키, 프레임, 타이밍의 원리. 생물체와 무생물체의 물리적 특성.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">3ds max 의 모션메뉴 활용, 캐릭터스튜디오 활용, 본과 바이패드 세팅법.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 분석력.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 캐릭터의 동작별 움직임 영상 및 3D 데이터

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
	1차 평가	30	8주	기초 오브젝트 움직임 및 툴 활용 능력	영상 및 3D 데이터	과제물평가
	2차 평가	30	15주	바이패드 움직임 및 활용 능력	영상 및 3D 데이터	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	애니메이션 법칙별로 예를 찾아 분석하고, 기본 오브젝트를 움직일 수 있다. 3ds Max 애니메이션 기능 등을 익히고 구연 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	바이패드를 활용하여 풋스템과 피겨모드를 구현할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	3ds Max(SW)

Class name	Korean	3D게임애니메이션제작기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to 3D Game Animation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	An basic game animation course that deals with 3D geometry modeling and an animation, through which students are expected to understand basic principles of 3D character animation.					
Learning goal	- To be able to apply those skills into final 3D object animation with basic 3D graphic elements - To be able to express key posed animation based on the principles of 3D character structure and movement with basic 3D graphic elements					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임캐릭터제작기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to 3D Game Character</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="5">3D캐릭터제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너(모델러, 애니메이터, 매퍼, 원화가, 3D일러스트레이터)가 되고자 하는 학생 또는 회화적 표현기법에 대해 관심 있는 학생. 게임일러스트 및 게임그래픽 데이터 제작에 활용하고자 하는 모든 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 게임 그래픽, 영상, 애니메이션 등 3D그래픽의 주요 요소인 캐릭터를 3D툴을 도구로써 활용하여 제작해보는 실습수업이다.
인체를 기본으로 모델링한 후 비사실형 캐릭터 모델링에 매핑과 텍스쳐링을 제작하여 적용해보는 과정을 통해 3D그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 3D 그래픽 소프트웨어를 활용하여 제시된 모델링 방법 그대로 모델링하고 매핑할 수 있다.
2. 제시한 캐릭터 구조를 분석하여 이의 특징을 살린 형태 모델링과 매핑을 할 수 있다.
3. 창작 또는 제시된 캐릭터 디자인과 같게 3D 캐릭터를 모델링하고 매핑하여 제작을 완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제시된 비실사형 간략한 캐릭터를 폴리곤 모델링 방식으로 제작한다.- 각 뷰에서 입체에 대한 점 선 면의 제어를 통해 전체적인 형태를 다듬을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">제시된 캐릭터를 1번과 다른 방식으로 모델링 할수 있다.
폴리곤을 비롯한 다양한 모델링의 표현 기법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창작 혹은 기 개발된 디자인에 근거하여 캐릭터 모델링에 맞는 매핑과 텍스쳐링의 방법을 이해하고 맵핑 소스 이미지를 제작하여 모델링 된 캐릭터에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">유기적 형태의 모델링에 적합한 언랩UV 좌표를 설정하고 설정한 uv좌표에 적합한 텍스쳐 제작 후 머터리얼 에디터의 활용해 모델링 데이터에 색과 재질을 입힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">3D그래픽 툴의 원리와 각 용어 조형에 대한 이해, 폴리곤 모델링의 이해, 조형 및 형태감, 재질편집의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">3ds Max기초 운영 능력, 2D 이미지 편집(어도비 포토샵)기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 분석력. 표현력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-3D캐릭터와 캐릭터에 포함된 오브젝트 모델링과 적용한 텍스쳐 -3D배경오브젝트 모델링

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기본형 캐릭터의 모델링 결과물(와이어프레임구조, uv좌표, 텍스쳐 표현)	캐릭터모델링결과물(이미지와 3dsmax 파일)	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	캐릭터와 캐릭터에 포함된 오브젝트의 형태를 정확하게 파악하고 모델링 결과물(와이어프레임의 구조, uv좌표, 텍스쳐)	캐릭터모델링결과물(이미지와 3dsmax 파일)	과제물 평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	제시된 비실사형 캐릭터를 폴리곤 모델링 방식으로 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	창작 또는 기개발된 디자인에 근거한 캐릭터를 모델링하고 텍스쳐링할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	3DSMAx, photoshop

Class name	Korean	3D게임캐릭터제작기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to 3D Game Character	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A practice course that deals with the production of 3D characters and mapping those are major elements of 3D graphics including animation, game graphics and various video works.					
Learning goal	To be able to utilize 3D graphic software to do the same modeling and mapping as the given characters from simple cartoon characters to realistic characters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임배경제작기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1.-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to 3D Environment Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D배경제작역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임배경디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">-3D 배경의 제작과 표현 등 배경을 설정하고 3D로 제작하는 과목이다.
-배경의 제작과 표현에 대해서 공부한다.
-기존 작품에서 배경디자인 사례를 조사하고 정리하여 컨셉의 설정 및 적용 등 배경디자인의 전반적인 프로세스에 대해 공부한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.배경을 이루는 소품과 공간을 분석할 수 있다.
2.분석을 바탕으로 필요한 모델을 3D로 제작할 수 있다.
3.컨셉에 맞는 3D배경에 필요한 오브젝트를 제작 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인공적인 배경 소품들을 3D로 모델링할 수 있다.
-제작한 3D 모델에 여러 기법으로 재질을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-배경을 이루는 실내공간을 분석할 수 있다.
-분석한 결과를 바탕으로 3D로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-자연환경을 이루고 있는 배경 소품들을 3D로 모델링할 수 있다.
-제작한 3D 모델에 여러 기법으로 재질을 표현할 수 있다.
-기존 애니메이션이나 영화의 배경 소품(자연물)을 3D로 모작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-제시된 디자인과 같게 배경으로 사용되는 오브젝트를 3D로 제작할 수 있다.
-제작한 3D 모델의 재질감을 효과적으로 표현할 수 있다.
-제시된 디자인과 같게 효과적으로 라이팅, 렌더링할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">3D그래픽 툴의 원리와 각 용어 조형에 대한 이해, 리곤 모델링의 이해, 조형 및 형태감, 재질편집의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">3ds Max기초 운영 능력, 2D 이미지 편집(어도비 포토샵)기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 분석력. 표현력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>-3D캐릭터와 캐릭터에 포함된 오브젝트 모델링과 적용한 텍스쳐
-3D배경오브젝트 모델링</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>배경에 사용되는 소품 오브젝트의 모델링 결과물(와이어 프레임구조, uv좌표, 텍스쳐 표현)</td><td>3d배경모델링결과물(이미지와 3dsmax 파일)</td><td>과제물 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>자연환경에 포함되는 다양한 오브젝트의 모델링 결과물(와이어프레임의 구조, uv좌표, 텍스쳐)</td><td>3d배경모델링결과물(이미지와 3dsmax 파일)</td><td>과제물 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>3D캐릭터제작역량1</td><td>인공적인 배경의 공간과 소품을 모델링할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>3D캐릭터제작역량2</td><td>자연환경이 포함되어 제시된 디자인을 구현하기 위한 배경요소들을 모델링할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">PC실습실</td></tr>
</table>

	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	3DSMAx, photoshop					
Class name	Korean	3D게임배경제작기초	Credits	3	Semester /Term	1-2	
	English	Introduction to 3D Game Environment Art	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	Topics of study include the basic principles and general process of environment art design such as setting and applying a specific concept. Students produce the environment art props and environment motion clips that match the concept, and give a presentation on it.						
Learning goal	To be able to draw out concepts through analyzing the situations in a given scenario, and produce a 3D environment art that goes with those concepts.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디지털스컬프팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Digital Sculpting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D캐릭터제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 캐릭터와 배경 모델링을 지망하는 학생. 인체의 구조와 형태를 파악하고 더욱 현실적인 컨셉을 제작하고 싶은 원화지망학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">3d 캐릭터 제작을 위한 인체의 구체적인 이해와 조형감을 익히고 자연스러운 캐릭터의 움직임을 고려한 캐릭터를 제작하기 위한 기본기를 탄탄히 한다.
3d 배경 모델링 작업을 위한 사물의 형태와 구조를 파악하고 현실적인 표현이 가능한 디테일을 추가할 수 있도록 필요한 기능을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. zbrush를 활용해서 인체의 비례와 구조를 파악하고 얼굴과 손 발 전신 등 디지털 조형물을 제작할 수 있다.
2. 배경 모델링에 필요한 자연물(돌, 흙, 나무 등)과 인공물(벽돌 타일)의 특징을 파악하고 정확하고 디테일한 형태를 추가해서 스컬핑할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개개인 목표의 주제 1,2에 해당하는 것을 제작하기 위한 단계별 세부 목표에 따라 자료조사를 충분히 하고 이에 대하여 담당 교수와 논의를 거쳐 인체 전신의 스컬팅을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">선택한 캐릭터의 형태를 정확하게 파악하고 지브러시의 기능을 활용해 스컬프팅한 결과물 완성</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">지브러시를 활용해 선택한 캐릭터에 복장이나 소품을 추가하고 완성한다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인체의 구조(골격과 근육)의 이해
다양한 사물의 형태와 구조 분석</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">zbrush 기본 사용법 활용 zbrush의 핵심 브러시의 활용 연습</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 분석력. 표현력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-3D캐릭터와 캐릭터에 포함된 오브젝트 모델링과 적용한 텍스쳐 -3D배경오브젝트 모델링

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	지브러시의 기본기능을 활용하여 인체 근육을 모델링할 수 있다.	지브러시를 활용한 인체 근육 디지털 스컬프팅 결과물 (이 미 지 와 zbrush파일)	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	지브러시를 활용하여 캐릭터를 모델링할 수 있다.	지브러시를 활용한 캐릭터 스컬프팅 결과물(이미지와 zbrush파일)	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	지브러시의 기본기능을 활용하여 인체 전신을 모델링할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	지브러시를 활용하여 캐릭터와 의상, 소품들을 모델링할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	3DSMAx, photoshop

Class name	Korean	디지털스컬프팅	Credits	3	Semester	1-2

					/Term	
	English	Digital Sculpting	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	understanding of the human body for 3d character production The basic structure for making a character considering the movement of a natural character Understand the shape and structure of objects for 3d background modeling and learn the necessary functions to add detail that can be realistically expressed. .					
Learning goal	By using zbrush, we understand the proportion and structure of the human body and make digital sculptures such as the whole face, hands and feet. create natural objects (stones, soil, trees, etc.) and artifacts (brick tiles) needed for background modeling and sculpt detailed shapes.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제스처드로잉기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Gesture Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽 역량</td><td colspan="4">기초조형역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">컴퓨터 게임에서 가장 중요한 특수 아이디어의 기록 및 분석은 모두 기본 스케치를 통해 이루어지고 있다. 따라서 재빨리 덩어리 전체를 보고 그리는 제스쳐 드로잉을 통해, 게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성 있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 꾸준한 제스쳐 드로잉은 큰 도움이 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.인체를 중심으로 배경을 포함한 상황 샷 등 짧은 시간대 별로 정해진 시간 내에 빠르게 특징을 그려낼 수 있다. 드로잉 재료에 따라 표현에 유리한 방법들을 익히고 이를 통해 움직이는 동물(사람)등의 동세표현 등을 빠르게 그림과 동시에 특징있는 실루엣을 담아낼 수 있도록 그린다.
2.앞서 익힌 특징표현을 바탕으로 누드모델의 제스쳐 드로잉을 반복하고, 시간을 조절하면서 짧은 시간에 인체의 균형 동세 형태감을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">팀을 꾸려 돌아가면서 모델을 설정하고 정지되어 있으나 역동적인 포즈를 취해 덩어리 위주로 그리면서, 드로잉 관련 수업을 통해 익힌 각 드로잉 재료의 특징에 따라 빠르게 특징을 표현할 수 있는 방법과 표현과 10분->5분->3분 정도로 시간을 줄여가면서 1분기 진행을 반복하여 빠르게 특징적인 제스쳐를 드로잉 한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">누드모델의 제스쳐 드로잉을 반복 연습한다. 10분 크로키 위주로 순간동작의 특징을 잡아내는 훈련을 함으로써 표현력과 형태력을 키우며, 5분->3분 ->1분 등 짧은 시간 위주의 누드 제스쳐 드로잉하여 인물의 특징을 짧은 시간 안에 그려냄으로써 인체의 균형과 동세 그리고 입체감과 형태감각 키운다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조형에 대한 이해, 드로잉재료 특성, 시점이해, 동세, 인체구조(골격과 근육)</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관찰력, 인내심, 표현력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">제스처드로잉(실기수업, 수업은 최대 25명 이내 이젤과 화판사용, 수강생 각자의 드로잉북과 재료를 이용, 수업마다 정해진 주제를 그리고 개인별 수정 및 시연을 병행한다. 소그룹단위로 팀을 구성하여 서로 모델이 되기도 함)</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>드로잉 관련 수업을 통해 익힌 각 드로잉 재료의 특징에 따라 빠르게 특징을 표현 평가</td><td>드로잉 산출물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>순간동작의 특징을 잡아내는 훈련을 함으로써 표현력과 형태력 평가</td><td>드로잉 산출물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>역동적인 모델의 포즈를 정해진 시간에 드로잉할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>크로키 방식으로 모델의 균형, 동세, 입체감을 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="8">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="8">그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="8">포토샵</td></tr>
</table>

Class name	Korean	제스쳐드로잉기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Introduction to Gesture Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course offers the opportunity to draw human movements in many different situations based on the theoretical knowledge of the structure of the human body acquired in the Gesture Drawing course. The practice of drawing continuous movements, and nude forms, get the students accustomed to the various movements that can be used in animation drawing.					
Learning goal	- To be able to express the optimum movements for animating. (The whole body).					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임배경컨셉아트심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Advanced Game Environment Concept Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임배경디자이너 또는 배경원화가의 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">배경컨셉디자인을 위한 다양한 콘텐츠의 자료 분석과, 시대별 대륙별 건축양식과 자연환경을 이해하고 다양한 설정의 배경디자인을 실습을 통해 작품의 분위기와 세계관이 보이는 결과물을 도출해보며 관찰과 독특한 사고를 통해 창의력, 응용능력, 배경컨셉디자인 능력 향상을 위한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 원하는 자료를 찾아 세계관을 구성하고 이제 맞는 스타일과 환경을 구상, 제작할 수 있다.
2. 건물 및 자연환경을 설정하여, 정확한 환경과 배경을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">제시된 이야기를 바탕으로 컨셉을 정하고, 자료조사를 통하여 다양한 스케치를 통해,
양식에 맞는 건축물과 인공물을 재 디자인하고, 이에 따른 자연환경에 대한 디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">디자인 된 배경 내에 인공물 및 자연물의 오브젝트 구성을 통해 각각의 제작완성도는 물론 전체 배경 씬으로 연출하여 하나의 배경 컨셉 아트를 완성시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">시대적 건축양식의 디자인과 특성.
장르별 미디어별, 시간별 건축물과 환경의 디자인능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉능력, 페인팅능력, 투시도법, 원근법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			●			대인관계능력		
	정보능력			●			기술능력		●
	조직이해능력						직업윤리		

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제시된 이야기 컨셉에 맞는 자료조사 결과 및 이에 따른 각 오브젝트별 재디자인 이미지의 구성 학생 개인별 정확히 설정된 배경 컨셉 디자인 결과

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제시된 스토리 이해와 사전배경에 대한 조사를 통한 이에대한 오브젝트 배치와 구도, 재디자인 등의 능력 평가	컨셉에 따른 각 오브젝트별 재디자인 이미지의 구성	과제물평가
	2차 평가	40	15주	개인별 정한 배경 스타일에 맞게 오브젝트들의 배치하고 하나의 씬으로 컨셉 아트를 그려 분위기 및 설정을 잘 전달할 수 있는 표현력 평가	각 오브젝트별 이미지를 하나의 씬으로 연출한 배경 컨셉 아트	과제물평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	양식에 맞는 건축물과 인공물을 재 디자인하고, 이에 따른 자연환경에 대한 디자인을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	자인 된 배경 내에 인공물 및 자연물의 오브젝트 구성을 통해 각각의 제작완성도는 물론 전체 배	40		●

				경 씬으로 연출하여 하나의 배경 컨셉 아트를 완성시킬 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC					
	SW	포토샵					

Class name	Korean	게임배경컨셉아트심화	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Advanced Game Environment Concept Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on the fact that environment art design is one of the essential designs for design key visual concept or original drawing, a course provides an opportunity to practice environment art design under wide range of situation.					
Learning goal	1. Students can learn and describe expression methods according to various objects and buildings used in the environment art concept. 2. You can set the environment art and visualize it through data research based on the suggested setting or story.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임캐릭터컨셉아트심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Game Character Concept Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 게임캐릭터디자이너 또는 원화가의 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">캐릭터 디자인을 위한 발상과 디자인기법을 응용하고 컨셉디자인 표현을 심화하여 훈련 실습한다.
인간형 캐릭터 외에 인체와 동물, 곤충 등 자연물들의 서로 다른 요소들의 결합과 분해를 통해 새로운 크리쳐를 만들어내는 부분까지 학습함으로써 관찰과 독특한 사고를 통한 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력 향상에 필요한 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터 행동의 동기를 위한 구성-개인의 역사, 내면적 구성, 환경구성, 특성을 파악하여 캐릭터화 할 수 있다.
2. 인체 및 동물, 곤충, 공룡 등의 구조와 동작원리를 이해하고 그것을 바탕으로 크리쳐의 합리적인 움직임을 창조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">캐릭터 디자인의 스타일을 구분하고, 캐릭터 디자인 요소와 원리를 응용하여 캐릭터를 구성하고 그 특징을 표현하여 시각적으로 성격을 전달할 수 있다.
캐릭터 디자인의 심화된 응용을 훈련한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">보행류, 비행류, 곤충류, 괴물류 등의 스타일을 분석하고 동작원리를 이해하여 다른 요소와의 결합을 통해 응용 디자인 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">컬러디자인, 캐릭터디자인, 동물과 인체의 골격 구조 및 동작원리</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">캐릭터디자인의 표현기술 컨셉을 구체화하는 디자인 과정과 디지털 작화 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 관찰력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●		●

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●	●				
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	-주어진 주제에 맞는 캐릭터 컨셉 디자인 결과물 -독창적 크리쳐 결과물

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	30	8주	제한된 주제 내에서 캐릭터 디자인 요소와 원리를 응용하여 캐릭터를 구성하고 그 특징을 독창적으로 표현하여 캐릭터의 성격을 잘 전달할 수 있는 능력 평가	주어진 주제에 맞는 캐릭터 컨셉 디자인 결과물	과제물평가	
2차 평가	50	15주	인간 외 다른 보행류, 비행류 곤충류 등 등 요소의 구조적 결합에 의한 새로운 크리쳐 디자인 할 수 있는 능력 평가	독창적 크리쳐 결과물	과제물평가 수행관찰평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	캐릭터 디자인의 스타일을 구분하고, 캐릭터 디자인 요소와 원리를 응용하여 캐릭터를 구성하고 그 특징을 표현하여 시각적으로 성격을 전달할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	보행류, 비행류, 곤충류, 괴물류 등의 스타일을 분석하고 동작원리를 이해하여 다른 요소와의 결합을 통해 응용 디자인 할 수 있다.	50		●

	직무역량평가2차 합계			50		
수업환경	강의실유형	PC실습실				
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC				
	SW	포토샵				
Class name	Korean	게임캐릭터컨셉아트심화	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Advanced Game Character Concept Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Character design styles can be classified, character design elements and principles are applied to construct characters, and characteristics can be expressed to visually convey personality.					
Learning goal	1. Composition for motive of character behavior-Can characterize by grasping individual history, internal composition, environmental composition, and characteristics. 2. Understand the structure and operation principle of the human body, animals, insects, and dinosaurs, and create rational movements of creatures based on them.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">2D게임애니메이션제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">2D Game Animation</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">2D리소스제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">2D 게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">2D 그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 학습하여, 애니메이션을 설계하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 애니메이션의 12원칙을 학습하여 캐릭터애니메이션에 적용하여 극적인 표현을 구현할 수 있다.
2. 게임콘텐츠의 컨셉과 카메라 시점을 기준으로 2D 애니메이션을 계획하고 애니메이션이 적용된 게임장면을 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">2D 도트 캐릭터를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">애니메이션의 12원칙을 학습하고 이를 활용하여 캐릭터 애니메이션을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임콘텐츠의 컨셉과 카메라 시점에 맞는 애니메이션을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">설계된 타이밍과 효과에 맞게 애니메이션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">애니메이션의 12원칙
키프레임 애니메이션의 제작법
장면 연출 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">애니메이션 구현 소프트웨어
애니메이션 리소스 드로잉</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">컨셉에 맞는 애니메이션 제작의지, 분석력, 끈기</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	12원칙이 적용된 키프레임애니메이션, 애니메이션 스토리보드, 애니메이션이 적용된 게임장면

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	애니메이션과 연출의 완성도를 평가		과제물평가
2차 평가	40	15주	게임 콘셉과 기획을 반영하여 애니메이션과 연출의 완성도를 평가		과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	2D리소스제작역량	애니메이션 12원칙에 따라 2D 도트 캐릭터 애니메이션을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	2D리소스제작역량	게임 콘셉과 기획을 반영하여 2D 캐릭터 애니메이션을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	2D 그래픽 저작 도구

Class name	Korean	2D게임애니메이션제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	2D Game Animation	Class Hour	3	Type	Major Elective

Class summary	To utilize animation techniques in 2D graphic game content, animation can be designed and produced by learning the basic principles of animation.

Learning goal	-The 12 principles of animation can be studied and applied to character animation to realize dramatic expression. -Based on the concept of game contents and camera, 2D animation can be designed and animated game scenes can be produced.

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>게임GUI기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game GUI</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">UI제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 UI 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">GUI 에 대한 기본 이론을 학습하여 게임의 사용성을 향상시킬 수 있는 방안을 고안하고 가상화면에 구현하는 실습을 통해 게임GUI 에 대한 기본적인 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. UI/UX 의 이론을 학습하여 UI/UX에 대해 전반적인 개념을 이해할 수 있다.
2. GUI 역기획서를 바탕으로 가상의 게임화면을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">UI/UX 의 정의와 GUI 디자인 방법론을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">GUI 의 이론과 방법론을 바탕으로 역기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">UI 역기획서에 따라 UI요소를 제작하여 UI 화면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인터페이스 디자인 방법론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">UI 역기획서 작성 방법
그래픽툴로 UI 요소를 제작하는 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">호기심, 지구력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="4">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="4">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="4">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="4">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="4">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="4">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

			발견학습		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	UI 역기획서/ 역기획서를 바탕으로 구현된 게임화면 최소 3종

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	7주	GUI 개념을 이해하고 UI/UX에 대해서 구분할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
2차 평가	50	15주	게임 UI 역기획서에 따라 게임에 소요되는 GUI 요소를 계획하고 제작할 수 있는지를 확인한다.	UI 역기획서 및 UI 구현 화면	발표평가 학생상호평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	UI제작역량	UI/UX 의 정의와 GUI 디자인 방법론을 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	UI제작역량	UI 역기획서를 작성할 수 있다.	15		●
			역기회서에 따라 게임 GUI 요소를 제작할 수 있따.	20		●
			UI 디자인 과정과 결과를 발표할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	파워포인트/ Photoshop/ Illustrator

Class name						
	Korean	게임GUI기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Introduction to Game GUI	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Learn basic theories about GUI, devise a plan to improve the usability of the game, and learn basic knowledge about game GUI through practice of implementing it on a virtual screen.					
Learning goal	Students study theory of GUI and can make UI proposal on the basis of theory of GUI. Students can simulate Game View with GUI element designed & produced personally.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">3D게임애니메이션제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D Game Animation</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중
비대면
수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 애니메이터가 되고자 하는 학생과 게임 이펙터, 게임 캐릭터 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 캐릭터 전반의 본 세팅 고급기술을 습득한다.
2. 캐릭터 특성에 맞는 동작을 표현하는 기술을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임캐릭터의 체형별 와이어의 구성별 움직임을 고려한 본, 바이패드 세팅의 고급기술을 익힌다.
2. 게임의 캐릭터 특징별 또는 장르에 맞는 동작표현의 기술을 익히고 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">체형이 다른 캐릭터 각각의 특징에 맞는 본을 세팅하고, 다양한 움직임을 부여하여 모델링의 와이어 흐름과 동작간의 문제가 없도록 확인한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">Skin으로 세팅된 캐릭터의 기본 동작 형태(대기-숨쉬기, 걷기)를 부여하고, 지속적인 관찰과 수정을 통해 자연스러운 본, 바이패드 세팅과 동작을 이끌어 낸다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">Skin으로 세팅된 캐릭터의 뛰기, 공격동작 등을 캐릭터 특징에 맞게 부여하고, 지속적 관찰과 수정을 통해 자연스러운 동작을 이끌어 낸다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">2~6족으로 세팅된 캐릭터 및 몬스터의 동작과 그 외 응용동작의 컨셉을 잡아 타격감 있게 이를 표현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">애니메이션의 법칙, IK, FK 이해, 키, 프레임, 타이밍의 원리. 생물체와 무생물체의 물리적 특성.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">3ds max 의 모션메뉴 활용, 스킨세팅, 캐릭터스튜디오 활용.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 분석력.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td><td></td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 캐릭터의 동작별 움직임 영상 및 3D 데이터

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
1차 평가	30	8주	3D게임캐릭터의 세팅능력 평가	영상 및 3D 데이터	과제물평가
2차 평가	40	15주	3D게임캐릭터의 애니메이션능력 평가	영상 및 3D 데이터	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	본을 세팅하여 동작간의 문제가 없도록 제작한다.	15		●
			기본 동작 부여 후 자연스러운 셋팅을 한다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	응용 동작 부여 후 자연스러운 셋팅을 한다.	20		●
			다양한 셋팅 캐릭터로 기본 및 응용 동작을 표현한다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	3ds Max(SW)

Class name	Korean	3D게임애니메이션제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	3D Game Animation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course designed to nurture a creative FX simulator by providing the opportunity to learn not only the theoretical parts but also practical process of VFX like creating hair, fur and the costume of CG characters.					
Learning goal	- To be able to decide and apply the most effective VFX techniques for designing real-looking CG characters. - To be able to create natural movement of CG character's hair blowing by wind. - To be able to express each different movement of fur based on the various characters of creatures. - To be able to express weight, wrinkle, and shaking of CG actor's costume.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">응용연기와모션캡쳐</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Applied Acting & Motion Capture</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">향후 2D 또는 3D 애니메이터로 진로 방향을 계획하는 학생, 캐릭터 애니메이션의 응용 분야와 관련된 직군을 희망하는 학생, 모션캡쳐를 사용 하여 동작의 디지털 데이터를 다루고자 하는 학생, 애니메이션을 위한 연기 또는 디지털 모션에 관심 있고 배워보고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 심화된 캐릭터 연기를 이해하고 개별 또는 팀별 무언극을 통해 동작의 기본적인 부분을 중점으로 학습한다.
2. 모션캡쳐의 제작 과정을 이해하고, 직접 모션캡쳐 장비를 사용하여 데이터 추출 방법을 터득하고 응용한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초(기쁨, 슬픔, 무겁게 물건 들기 등)연기 및 응용 연기(태권도 타격감, 칼동작, 점프 등), 실습을 통해서 연기, 연출이 들어간 움직임을 몸으로 표현 할 수 있고. 동작들을 촬영하여 동작의 클립을 동영상으로 제작 할 수 있으며, 동작들에 대해서 분석을 통해서 잘된 점과 잘못된 점의 차이점을 체험할 수 있다.
2. 연기와 안무에 대한 이해를 바탕으로 제시된 상황설정에 맞춰 모션캡쳐실에서 최적화된 장비(Cortex)를 갖추고 안무와 연기를 몸으로 표현하여 (Cortex)디지털 모션의 데이터를 직접 추출 하여 캐릭터 애니메이션을 제작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">기초 및 응용 연기의 이해와 이론에 대해서 설명 할 수 있다.
작품을 통해 연기를 분석하고, 설명할 수 있다.
몸으로 기쁨, 슬픔, 아픔, 행복, 무게감 표현 등을 연기 할 수 있다.
연기되어진 동작을 촬영을 하고 그 영상을 보고 분석 하여 잘된 점과 잘못된 점을 비교 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">게임에 들어가는 타격감 동작을 설명 할 수 있다.
(공격하기, 방어하기, 쓰러지기, 숨쉬기 동작, 기타 동작 등.)
애니메이션에 들어가는 동작표현법을 설명 할 수 있다.
(화났을 때 몸짓, 걸려서 넘어지는 동작, 배고픈 연기, 싸우는, 실망하는 연기 등)</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">모션캡쳐의 전반적인 이해와 원리를 학습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">연기 동작을 직접 모션캡쳐에 필요한 배우로 연기를 실시 할 수 있다.
모션캡쳐 소프트웨어 Cortex 를 다뤄서 디지털 모션을 추출 할 수 있다.</td></tr>
</table>

		추출된 디지털 모션을 모션캡쳐 소프트웨어 Cortex를 통해서 수정 및 보정 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	기초적인 연기실습 이론, 촬영 이론
	기능(skill)	모션캡쳐 Cortex툴, 영상편집 툴, 3D Tool 사용법
	태도(attitude)	표현력, 설득력, 당당함, 관찰력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 상황에 맞는 연기 동영상 2. 모션캡쳐를 활용한 10초 이내의 디지털 캐릭터 애니메이션 데이터

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
	1차 평가	40	8주	팀별 연기를 영상으로 제출	팀 (응용)연기 동영상 제작	과제물평가
	2차 평가	40	15주	팀별 모션캡쳐 데이터를 제한된 시간 안에 추출하고 데이터 보정까지 실시	모션캡쳐(추출) 데이터	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	기초 및 응용연기 이론을 설명하고, 영상 분석을 통한 장,단점을 파악한다.	20		●
			게임, 영상 애니메이션 동작 표현방법을 설명한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역	모션캡쳐의 원리를 이해하고	20		●

			량	설명한다.			
				모션캡쳐 소프트웨어를 활용하여 데이터를 추출하고 보정한다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC(모션캡쳐)실습실 / (일반)대형강의실					
	HW	PC, 빔프로젝터					
	SW	Cortex(SW) 모션캡쳐장비set					

Class name	Korean	응용연기와모션캡쳐	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Applied Acting & Motion Capture	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. Understand the advanced character acting and focus on the basic parts of movement through individual or team pantomime. 2. Understand the production process of motion capture, and learn and apply data extraction methods using direct motion capture equipment.					
Learning goal	- To be able to act various movement after practicing both basic acting (joy, sadness, picking up the weight) and advanced acting such as Taekwon-do, blowing, beating, jumping, and etc.). - To be able to make animation clips based on the analysis of footages of action film. - To be able to create character animation based on digital motion data extracted by Cortex.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임캐릭터제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">3D Game Character</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D캐릭터제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생.
게임캐릭터디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 그래픽 분야에서 캐릭터의 컨셉부터 제작에 이르기까지 아이디어 발상과 인체의 기본구조와 동작에 따른 표현 등의 예술적인 감각은 물론 테크닉의 전체적인 과정을 익힘으로써, 게임 그래픽의 전반적인 이해와 실습을 그 목적으로 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 인체구조별, 게임의 장르별, 게임분위기별 캐릭터의 특징을 분석하여 설명할 수 있다.
2. 캐릭터의 특성에 따라 컨셉 디자인 및 자료 분석을 통해 제작방식을 달리 설계하여 게임의 SD캐릭터와 실비율 캐릭터를 디자인하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">-게임에서의 캐릭터 역할과 그 종류를 분석하여 분류할 수 있고, 종류별로 제작방식의 차이점을 설명할 수 있다.
-기존의 여러 장르(FPS, RTS, RPG 등)의 상용게임에서 SD캐릭터와 실비율캐릭터의 자료를 수집하고 분위기에 따라 분류하고 이 들을 재해석하거나, 모방하여 제작계획을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="6">-SD캐릭터의 제작 설계에 따른 추가 참고자료를 찾고, 특징을 맞게 모델링 및 매핑을 할 수 있다.
-결과물을 비교 발표하고 크리틱 시간을 통해 추가 수정하여 완성도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">실비율 캐릭터의 제작설계에 따른 추가 자료를 찾고 모델링하고 매핑을 위해 언랩 방법을 통해 UV좌표를 효율적으로 펼쳐 편집할 수 있다. 모델링 속도가 빠른 학생은 본인제작 모델링의 부분적인 수정을 통해 변형 캐릭터의 모델링으로 데이터 활용기술을 적용 제작해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="6">3분기 모델링하고 언랩으로 좌표를 펼친 실비율 캐릭터의 실사이미지 및 페인팅을 통하여 매핑을 완성할 수 있다.
본인이 계획, 설정한 분위기에 맞는 상용 게임에 함께 배치하여 발표하는 크리틱 시간을 통해 수정 및 완성도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해
조형에 대한 이해, 게임 분위기별 텍스쳐 특성이해,</td></tr>
</table>

		빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해. 양감, 질감 이해 인체 비례 및 구조이해. 매핑좌표에 대한 이해. 노말맵의 이해
	기능(skill)	폴리곤 모델링제작, 머터리얼 에디터 사용, 언랩에디터 사용법 매핑소스제작에 관련된 포토샵 및 페인터 사용법. 지브러시 스컬핑 텍스쳐 합성과 편집법, 텍스쳐 드로잉 방법. 라이트사용법.
	태도(attitude)	관찰력, 인내심, 분석력. 표현력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	컨셉아트 또는 기 개발 캐릭터 분석 자료모음 학습한 기능을 활용해서 제시한 다양한 오브젝트의 모델링과 스컬프팅 결과물 인체의 구조와 형태를 파악하고 반영한 디지털스컬프팅 결과물 창작 또는 기 개발된 디자인에 근거한 캐릭터 모델링과 스컬프팅을 통해 디테일이 반영된 모델링

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제시한 기본형 캐릭터에 zbrush를 활용해서 학습한 인체의 근육의 형태를 스컬프팅한 결과물을 평가한다.	지브러시를 활용한 인체 근육 디지컬스컬프팅 결과물(이미지와 zbrush 파일)	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	3DSMAX를 활용하여 목표하는 캐릭터의 바디에 의상과 소품을 모델링하고 zbrush롤 활용해서 디테일을 추가하고 retopology한 최종 모델링에 normal map을 적용해서 완성도를 평가한다.	3dsmax에서 완성한 최종캐릭터와 zbrush로 디테일이 추가된 결과물	과제물 평가
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	제시된 비실사형의 캐릭터를 다양한 방법으로 모델링할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	Max와 지브러시를 함께 활용하여 캐릭터를 모델링하고 스타일에 맞는 매핑 및 텍스쳐링을 할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	3DSMAx, zbrush photoshop					

Class name	Korean	3D게임캐릭터제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	3D Game Character	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course covers whole process of 3D game character production from acquiring techniques to improving artistic sensibility. The overall understanding of game graphics and practice is followed.					
Learning goal	- To be able to explain characteristics of game characters according to the structure of human body, game genre, and environment of a game. - To be able to create SD game characters and real-proportioned characters based on analysis of research data and concept design.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">3D게임배경제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">3D Game Environment Art</td><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D배경제작역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생.
게임배경디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임개발에 있어 배경그래픽은 타 장르의 배경과 다르게 기능과 용량에 대하여 고려해야 할 부분이 많이 있다. 또한 전체적인 게임분위기를 연출하는데 큰 역할을 하는 게임배경 내 여러 작은 요소들의 기능과 그 제작방법을 고려하여 특징별로 제작방법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 3D게임그래픽의 특징과 제작방법을 이해한다.
2. 각 주제별(인공물, 자연물)오브젝트를 만들고(모델링하고), 매핑할 수 있다.
3. 분위기별(캐주얼, 실사풍) 오브젝트를 만들고(모델링하고), 매핑할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 내 배경의 역할과 그 특징을 이해하고, 각 장르별 배경의 역할을 비교분석할 수 있다.
캐주얼풍의 게임내 인공물과 실사풍의 인공물을 비교하고 관련 자료를 찾아 각각 모델링 한다.예)가로등, 교통관련, 상자, 의자(벤치) 등</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">캐주얼풍의 게임내 인공물과 실사풍의 인공물을 비교하고 관련 자료를 찾아 각각 모델링과 매핑할 수 있다. (모델링 / 텍스쳐의 사용 편집 / 매핑소스 드로잉 제작)
예)가로등, 교통관련, 상자, 의자(벤치) 등</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">캐주얼풍과 실사풍의 게임 내 대표적인 자연물들을 비교하고 관련 자료를 찾아 각각 모델링과 매핑할 수 있다..
예) 나무, 꽃, 들풀, 바위 등</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">캐주얼풍과 실사풍의 게임 내 대표적인 인공물과 자연물들을 비교하고 관련 자료를 찾아 각각 모델링과 매핑하여 같은 풍으로 일관되게 제작 분위기를 맞출 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">폴리곤 모델링의 이해, 조형 및 형태감, 재질편집의 이해, 공간디자인 및 연출력,
게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해, 게임 분위기별 텍스쳐 특성이해,
빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해. 양감, 질감 이해</td></tr>
</table>

		인체 비례 및 구조이해. 매핑좌표에 대한 이해. 노말맵의 이해
	기능(skill)	3ds Max기초 운영 능력, 2D 이미지 편집(어도비 포토샵)기술, 텍스쳐 합성과 편집법
	태도(attitude)	관찰력, 인내심, 분석력. 표현력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 실사풍 게임의 인공물, 자연물 오브젝트 모델링과 매핑 데이터 - 캐주얼풍 게임의 인공물, 자연물 오브젝트 모델링과 매핑 데이터.

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임배경에 활용될 게임오브젝트를 제작할 수 있다.	배경 오브젝트 결과물	과제물 평가
2차 평가	40	15주	스타일에 따른 게임배경을 제작할 수 있다.	목표로 선택한 형태를 3Dsmax로 작업한 배경 오브젝트 결과물	과제물 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D배경제작역량	캐주얼풍 게임에 필요한 배경오브젝트를 제작하고 공간에 배치할 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	3D배경제작역량	게임의 스타일에 따른 배경의 특징을 파악하고 필요한 배경오브젝트를 제작하고 공간을 구성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	3DSMAx, photoshop					

Class name	Korean	3D게임배경제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	3D Game Environment Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The emphasis of this course is on the understanding of entire process of game graphics and having creative ability based on comprehensive knowledge of game environment art.					
Learning goal	- To be able to create objects and buildings used for game environment art based on appropriately set up concept design.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>게임그래픽엔진기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to Game Graphic Engine</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">응용기술역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D 그래픽스에 대한 기초를 배우며, 그래픽 영역에서 게임 엔진을 이용하여 게임 제작에 참여 하고자 하는 그래픽 전공 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">대부분의 상용 게임 제작에 폭 넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 제작에 필수적으로 사용되는 툴로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 기초적인 내부 구조와 원리를 학습하고, 그래픽 리소스를 제작 및 이용하여 게임 엔진에 적용하는 능력을 체득 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">게임 엔진의 기초적인 내부구조와 그래픽 적용 원리를 학습하여 게임 제작에 필요한 그래픽 적용 능력을 배양한다</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 엔진의 기본적인 구성과 원리 이해.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">게임 엔진을 이용한 기본 게임 그래픽 요소들의 원리 이해.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">그래픽 리소스를 게임 엔진에 적용하는 법에 대한 학습</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">게임 엔진의 라이트맵과 라이팅 기법</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 게임 엔진의 구조와 적용에 관련 지식.
- 게임 요소 제작에 필요한 3D 그래픽 지식.
- 게임 개발 프로세스 학습.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">- 게임 엔진의 사용법.
- 2D, 3D 그래픽 제작 및 엔진 적용 기법.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">개인별 혹은 팀별로 게임엔진을 통해 그래픽 리소스가 적용된 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>40</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>게임엔진에서 그래픽 리소스를 활용하여 화면을 구성할 수 있다.</td><td>게임화면 빌드파일</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>라이트맵과 라이팅 기법을 활용하여 화면에 활력을 부여할 수 있다.</td><td>게임화면 빌드파일</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>응용기술역량</td><td>제작한 게임 그래픽 리소스를 게임엔진에 임포트하여 화면을 구성할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>응용기술역량</td><td>구성된 화면에서 환경이펙트, 라이트맵과 라이팅 기법을 활용하여 화면에 활력을 부여할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3">게임 엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3">게임 엔진, 2D 그래픽 저작 도구, 3D 그래픽 저작 도구</td></tr>
</table>

Class name	Korean	게임그래픽엔진기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Introduction to Game Graphic Engine	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The game engine, which is widely used in the production of most commercial games, is positioned as an essential tool for game production. In this class, students learn the basic internal structure and principles of the game engine, and acquire the ability to apply to the game engine by creating and using graphic resources.					
Learning goal	Students learn the basic internal structure of the game engine and the principles of graphic application to cultivate graphic application skills necessary for game production.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임이펙트제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Visual Effects</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="5">이펙트제작역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 비주얼 이펙트(VFX) 아티스트가 되고자 하는 학생
테크니컬 아티스트가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">컴퓨터 그래픽스의 이론과 게임 이펙트의 제작 및 적용방식을 배운다. 게임 이펙트의 제작 방식별 기술의 차이를 배우며 실습한다. 최적화의 기본 개념과 셰이더를 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">다양한 게임의 장면별 필요한 이펙트 소스 계획하고 다양한 제작 방법을 학습하여 게임엔진을 통한 특수효과를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 게임의 이펙트의 분석을 통해, 공통적으로 등장하는 효과와 특수효과 등을 구분하고 장르별로 차이점을 찾아 제작 방법을 유추해본다.
날씨나 밤 낮 등의 자연적 효과와 캐릭터의 행위에 수반되는 물리적 효과 등을 구분하여 조사한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">이펙트 소스의 제작 방법에 따라 2D와 3D로 구분하고 대표적인 이펙트를 각각 제작한다. 포토샵과 맥스의 오브젝트와 재질 애니메이션 등을 활용한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">게임 엔진의 파티클시스템을 활용하여 각종 물리적 이펙트들을 모작해보고, 주어진 컨셉에 맞는 효과도 제작한다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">게임 엔진 및 각종 이펙트 제작 툴들을 활용하여 다양하고 완성도 높은 게임 이펙트를 제작할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">컴퓨터 그래픽스의 원리. 물리적 효과와 자연적 효과에 대한 이해, 게임이펙트의 역할과 차이점. 최적화의 기초적인 내용</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">포토샵의 사용법(레이어, 채널 및 각종효과)
에프터이펙트, 3ds Max에서의 이펙트 제작과 게임엔진에서의 이펙트 제작 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 관찰력, 창의성, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자연효과(눈,비 등) 혹은 물리, 마법 효과 이펙트 영상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	2D 이펙트의 소스를 제작하여 구현할 수 있다.	2D 이펙트	과제물평가
2차 평가	30	15주	엔진을 활용한 3D 이펙트를 구현할 수 있다.	3D 이펙트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	이펙트제작역량	2D 이펙트의 소스를 제작하여 구현할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	이펙트제작역량	이펙트 리소스를 제작하여 게임엔진에서 3D 이펙트를 구현할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임 엔진, 2D 그래픽 저작 도구, 3D 그래픽 저작 도구, Aodbe After Effects

Class name	Korean	게임이펙트제작	Credits	3	Semester /Term	2-1

	English	Game Visual Effects	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed for the students who want to be a high-tech game graphic artist or Technical Artist. To be able to simulation and rendering through 3D game engine. Through analyzing various game effects, students practice and apply those effects to create better game graphics.					
Learning goal	- To be able to research and analyze various game effects with using 3D Max. - To be able to explain how to make sources of game effects with using 3D Max, Adobe after effects. - To be able to create effect clips based on 3D game engines.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>제스쳐드로잉심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Advanced Gesture Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="4">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽 역량</td><td colspan="4">기초조형역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너(모델러, 애니메이터, 매퍼, 원화가, 3D일러스트레이터)가 되고자 하는 학생 또는 3D 애니메이션을 공부하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성 있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 심화된 제스쳐 드로잉은 큰 도움이 된다.
즉흥성과 신속성을 바탕으로 하는 고급 소묘기법으로 자신의 동작과 대상에 대한 감정, 작가의 개성이 강하게 반영된다. 소재를 세밀하게 묘사하는데 있는 것이 아니라, 날렵한 동작에 의해 소재가 갖는
본질적인 성격을 포착하려는 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.인체의 특징표현을 바탕으로 누드모델의 제스쳐 드로잉을 반복하고, 시간을 조절하면서 짧은 시간에 인체의 균형 동세 형태감을 익힌다.
2.제스쳐 드로잉이 지니는 생명감의 요소를 가장 적절히 표현할 수 있는 시간이기 때문이며, 중심선에 이은 외곽선은 물론 윤곽선의 포착과 필요한 부분에 해칭(Hatching: 톤이나 명암 또는 공간감을 표현하기 위해 그물처럼 때로는 사선으로 긋는 선의 기법)까지도 적절하게 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">팀을 꾸려 돌아가면서 모델을 설정하고 정지되어 있으나 역동적인 포즈를 취해 덩어리 위주로 그리면서, 드로잉 관련 수업을 통해 익힌 각 드로잉 재료의 특징에 따라 빠르게 특징을 표현할 수 있는 방법과 표현과 10분->5분->3분 정도로 시간을 줄여가면서 1분기 진행을 반복하여 빠르게 특징적인 제스쳐를 드로잉 한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">누드모델의 제스쳐 드로잉을 반복 연습한다. 10분 크로키 위주로 순간동작의 특징을 잡아내는 훈련을 함으로써 표현력과 형태력을 키우며, 5분-->3분 -->1분 등 짧은 시간 위주의 누드 제스쳐 드로잉하여 인물의 특징을 짧은 시간 안에 그려냄으로써 인체의 균형과 동세 그리고 입체감과 형태감각 키운다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">조형에 대한 이해, 드로잉재료 특성, 시점이해, 동세, 인체구조(골격과 근육)</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 표현력, 분석력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">제스쳐드로잉(실기수업, 수업은 최대 25명 이내 이젤과 화판사용, 수강생 각자의 드로잉북과 재료를 이용, 수업마다 정해진 주제를 그리고 개인별 수정 및 시연을 병행한다. 소그룹단위로 팀을 구성하여 서로 모델이 되기도 함)</td></tr>
<tr><td>평가계획</td><td colspan="6">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>드로잉 관련 수업을 통해 양감 표현법에 따라 빠르게 동세의 특징을 표현력을 평가한다.</td><td>드로잉 산출물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>순간동작의 특징을 잡아내는 훈련을 함으로써 표현력과 형태력을 평가한다.</td><td>드로잉 산출물</td><td>과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”
세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>역동적인 포즈의 모델을 시간을 줄여가면서 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽 역량</td><td>기초조형역량</td><td>크로키 방식으로 포즈의 역동성을 잡아내어 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="6">강의실유형 PC실습실</td></tr>
</table>

	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC				
	SW	포토샵				
Class name	Korean	제스쳐드로잉심화	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Advanced Gesture Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course offers the opportunity to draw human movements in many different situations based on the theoretical knowledge of the structure of the human body acquired in the Gesture Drawing course. The practice of drawing continuous movements, and nude forms, get the students accustomed to the various movements that can be used in animation drawing.					
Learning goal	- To be able to express the optimum movements for animating.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">게임일러스트제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Game Illustration</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임원화가 또는 일러스트레이터로서의 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">실습과목으로 여러 과목요소들을 통합하여 게임컨셉아트 및 게임의 홍보 이미지 제작에 필요한 역량을 키우는 교과목이다.
작품의 중심 컨셉, 테마, 주요 캐릭터 및 배경을 추출하고 이를 수집한 자료를 바탕으로 컨셉 이미지 설정하고 디자인을 개발하여 직접 제작해 봄으로써, 게임 컨셉 이미지 발상능력과 디자인 제작능력을 배양하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">제공된 시나리오를 바탕으로 게임홍보용 또는 컨셉아트웍을 위한 주요 캐릭터 및 배경디자인, 소품 및 컬러설정이 포함된 이미지 포트폴리오를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">미술설정(Art Work)에 대한 이해 및 우수한 매뉴얼 북의 사례를 분석하고 연구한다..
게임의 주요 씬 분석을 통해 장소와 캐릭터 요소와 특징을 구분해 프로파일링 한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">씬 분석을 토대로 키 컨셉 이미지를 추출하여 구축한다.
컨셉 이미지 구축 및 캐릭터 및 배경디자인에 대한 자료를 수집한다.
다양한 키 컨셉 이미지를 스케치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">키 컨셉에 따라 캐릭터와 배경을 설정하여 디자인 한다.
캐릭터는 게임에서 활용된 이미지를 재 제작 합성할수 있고, 렌더이미지의 리터칭하여 전체 배경을 디자인하여 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">키 컨셉 이미지, 주요장면 배경디자인, 메인배경 세부구성도, 소품을 제작한다.
완성된 이미지를 홍보용 포스터 이미지를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">컬러디자인, 캐릭터디자인, 배경디자인, 레이아웃디자인</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">그래픽 툴 사용법, 자료조사방법, 렌더링과 디지털페인팅 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 관찰력, 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-실사, 카툰, 그래픽요소를 이용한 캐릭터 디자인 또는 3D캐릭터 렌더의 리터칭 이미지 구도결과 -캐릭터와 배경오브젝트와 환경이 어우러진 게임일러스트 또는 포스터형식의 게임일러스트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임의 주요 씬 분석을 통해 장소와 캐릭터 요소와 특징을 구분해 프로파일링하고, 다양한 키 컨셉 이미지를 스케치할 수 있는 능력(또는 레이아웃 능력)을 평가	실사, 카툰, 그래픽요소를 이용한 캐릭터 디자인 또는 3D캐릭터 렌더의 리터칭 이미지 구도결과	과제물 평가
2차 평가	40	15주	캐릭터와 배경오브젝트와 환경이 어우러진 게임일러스트 또는 포스터형식의 게임일러스트 제작능력 평가	홍보성격을 갖는 포스터형식의 게임일러스트 결과	과제물 평가 수행관찰 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	게임의 주요 씬 분석을 통해 장소와 캐릭터 요소와 특징을 구분해 프로파일링 한다.	20		●
			씬 분석을 토대로 키 컨셉 이미지를 추출하여 구축한다.	20		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	키 컨셉에 따라 캐릭터와 배경을 설정하여 디자인 한다.	20		●
				키 컨셉 이미지, 주요장면 배경디자인, 메인배경 세부구성도, 소품을 제작하여, 완성된 이미지를 홍보용 포스터 이미지를 구성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC					
	SW	포토샵					

Class name	Korean	게임일러스트제작	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Illustration	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a course that integrates several subject elements as a practical course to develop competencies necessary for the production of game concept art and promotional images for games. This is a class to cultivate game concept image thinking ability and design production ability by extracting the central concept, theme, main character and background of the work, setting a concept image based on the collected data, developing a design, and making it yourself.					
Learning goal	Based on the scenarios provided, you can create a portfolio of images including main character and background designs, props and color settings for game promotion or concept artwork.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임원화제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Game Concept Art</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 게임원화가 또는 일러스트레이터로서의 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임원화는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주며 게임의 특성과 내용을 한눈에 표현하는 중요한 역할을 한다. 게임의 장르, 시대적 배경, 게임전체적인 분위기 등 다양한 설정 하에서 캐릭터와 배경오브젝트 등의 컨셉을 전달하고 리소스 제작에 적용할 수 있는 그림을 표현할 수 있도록 원화의 역할과 기능에 충실한 작업을 할 수 있는 역량을 향상시키기 위한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주제와 게임특성에 맞는 분위기를 구성, 연출하고, 실제 게임의 의도나 목적 등의 전체적인 방향에 맞는 게임원화를 제작할 수 있다.
2. 게임 개발을 목표로 한 장르와 시대적 배경 전체 분위기를 반영한 최적의 게임캐릭터와 오브젝트, 배경을 디자인하고 리소스제작을 위한 가이드 역할의 그림을 그릴 수 있다.(교수자에 따라 팀작업 또는 개인작업 선택 가능)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">주제와 게임특성, 분위기에 맞는 참고자료를 통해 원화를 제작한다. 이를 표현하기 위한 특징 샷(게임스크린샷)을 제작하여 개인별 진로 방향에 따라 캐릭터 또는 배경의 자료조사를 바탕으로 디테일한 컨셉을 표현하고 부분 컷 등을 구체화시켜 제작할 수 있다</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">실제 개발목표 게임 분위기전달과 표현의 캐릭터 및 배경 리소스제작 가이드 역할의 베리에이션 시트를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해
게임장르별 그래픽 특징, 실비육과 SD 캐릭터의 특징과 표현효과, 시대적 코스튬과 재질
빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해, 양감, 질감 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉 능력, 드로잉재료 사용능력
디지털 드로잉을 위한 포토샵 및 페인터 사용법</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 분석력, 동료와의 커뮤니케이션 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">-주제와 게임특성, 분위기에 맞는 가상 스크린샷과 그 안의 캐릭터 또는 배경원화(학생 개인별 캐릭터 배경 중 택함)
-게임 리소스제작을 위한 가이드 역할(다양한 동작 및 방향에서의 그림-학생 개인별 캐릭터 배경 중 택함) 원화</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">주제와 게임특성, 분위기에 맞는 원화를 제작, 이를 표현하는 특징 샷(게임스크린샷)제작을 통한 전체 구성능력과 각 포지션별 특징표현 능력 평가</td><td>주제와 게임특성, 분위기에 맞는 가상 스크린샷과 그 안의 캐릭터 또는 배경원화</td><td colspan="3">과제물 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">실제 개발 장르와 주제에 맞는 리소스제작을 위한 가이드역할의 구체적 원화 제작 능력 평가</td><td>게임 리소스제작을 위한 가이드</td><td colspan="3">과제물 평가
수행관찰 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="2">항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>원화제작역량</td><td colspan="2">주제와 게임특성, 분위기에 맞는 특징 샷(게임스크린샷)을 제작하고, 개인별 진로 방향에 따라 캐</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

				릭터 또는 배경의 컨셉을 구체화 시켜 제작할 수 있다			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	실제 개발목표 게임의 캐릭터 및 배경 리소스제작 가이드 역할의 베리에이션 시트를 구성할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC
	SW	포토샵

Class name	Korean	게임원화제작	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Concept Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The original game sets the overall atmosphere of the game and plays an important role in expressing the characteristics and contents of the game at a glance. It is possible to convey concepts such as characters and background objects under various settings such as the genre of the game, the background of the period, and the overall atmosphere of the game, and to express pictures that can be applied to resource production. This course is designed to improve the ability to work faithfully to the role and function of the original painting.					
Learning goal	1. Able to compose and direct an atmosphere that fits the theme and game characteristics, and produce original game that fits the overall direction of the actual game's intention or purpose. 2. You can design the best game characters, objects, and backgrounds that reflect the overall atmosphere of the genre and period background aimed at game development, and draw a picture as a guide for resource production. (Depending on the professor, you can choose team work or individual work. possible).					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임GUI심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Game GUI</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">UI제작역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 UI 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임 플랫폼의 하드웨어적인 특성과 기획의도에 따라 GUI를 제안하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임의 특성에 따른 UI 의 차이를 구분하고 적용할 수 있다.
2. 게임의 특성에 따른 UI 역기획서를 작성하고 그에 따라 게임화면을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임의 특성을 구분하기 위한 UI 역기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임의 특성 변경시 UI 요소를 새롭게 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">UI 역기획서에 따라 UI 요소를 계획하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제작된 UI 요소를 종합하여 게임엔진을 활용하여 게임화면을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인터페이스 디자인 방법론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">UI 역기획서 작성 방법
그래픽툴로 UI 요소를 제작하는 방법
게임엔진에서 UI 화면 구현 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">호기심, 지구력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">UI 역기획서/ 역기획서를 바탕으로 구현된 게임화면 최소 3종</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>15</td><td>4주</td><td>게임의 하드웨어가 변경되었을 때의 UI를 제안할 수 있다.</td><td>UI 제안서</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>20</td><td>8주</td><td>게임엔진을 활용하여 게임 UI 화면을 구현할 수 있다.</td><td>UI 화면 3종</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>45</td><td>15주</td><td>게임 UI역기획서를 작성하고 게임화면을 게임엔진을 통해 구현할 수 있다.</td><td>UI 역기획서 및 구현화면</td><td>발표평가
학생상호평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>UI제작역량</td><td>게임의 특성을 이해하고 하드웨어가 변경되었을 때의 UI를 계획하고 제안할 수 있다.</td><td>15</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가 1차 합계</td><td>15</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임그래픽역량</td><td>UI제작역량</td><td>제작된 UI 요소를 게임엔진을 활용하여 게임화면으로 구현할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가 2차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">3차 평가</td><td rowspan="4">게임그래픽역량</td><td rowspan="4">UI제작역량</td><td>게임의 특성을 파악하여 새로운 UI를 제안서를 제작할 수 있다.</td><td>5</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>UI 요소를 제작할 수 있다.</td><td>15</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>게임엔진을 활용하여 게임화면으로 구현할 수 있다.</td><td>15</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>결과물을 발표할 수 있다.</td><td>10</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가 3차 합계</td><td>45</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC, 빔프로젝터					
	SW	파워포인트/ Photoshop/ Illustrator					
Class name	Korean	게임GUI심화	Credits	3	Semester /Term	2-2	
	English	Advanced Game GUI	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	Study to propose UI design and express Game View according to the hardware characteristics of the game platform.						
Learning goal	1. Students can distinguish and apply differences in UI according to the characteristics of the game. 2. Students can create a reverse UI design according to the characteristics of the game and implement the game view accordingly.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임애니메이션제작심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced 3D Game Animation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 애니메이터가 되고자 하는 학생과 게임 캐릭터 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 게임캐릭터 애니메이션과 이펙트 분야의 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하여 분석하는 방법론을 습득한다.
2. 심화된 동작별, 상황별 애니메이션과 이펙트 포트폴리오를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기 상용게임과 여러 동영상의 캐릭터별 특징과 체형에 따른 움직임을 관찰하여 개인별로 시간과 표현하고자 하는 움직임의 트리구조 또는 스토리라인을 정하여 자신의 애니메이션과 이펙트를 포함한 짧을 포트폴리오 영상을 만들고 편집할 수 있다.
2. 온라인카페를 개설하여 개인별 작품을 서로 분석하고 평가를 교환하여 좀 더 객관적인 평가에 의해 취업에 유리한 애니메이션 포트폴리오를 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이전학기 교과목에서 과제로 작업한 동작표현 작업물을 모두 발표하고 이에 대한 크리틱을 통해 자신의 장단점을 분석 한다.
또한 기 상용게임의 영상이나 그 외 실제영상(모델걷기, 파이터의 공격과 쓰러짐, 등을 포함한 기본동작 등)을 분석하여 리포트 한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">꾸준한 자료수집과 분석과 동시 본인의 포트폴리오를 위한 주제와 각각의 필요동작, 모델을 설정하여 이에 대한 각각의 동작을 제작한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">각기 제작한 동작들을 수업시간 및 온라인카페를 통해 의견을 주고받고 이에 대한 수정과 보완한다.
또한 설정주제에 맞도록 동작을 연결하고 이에 추가적으로 필요한 동작 또는 이펙트를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">주제에 맞는 동작들과 이펙트의 렌더 결과물 등을 자연스럽고 효과적인 전달을 위해 영상 편집 툴을 활용하여 완성한다.
포트폴리오가 가능하도록 텍스트삽입과 시간조절 등을 고려 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">애니메이션의 법칙, IK, FK 이해, 키, 프레임, 타이밍의 원리. 생물체와 무생물체의 물</td></tr>
</table>

구성		리적 특성.
	기능(skill)	3ds max 의 모션메뉴 활용, 스킨, 피지크 세팅, 캐릭터스튜디오 활용. 모션캡쳐 장비 활용법, 모캡데이타 적용방법. 이펙트관련 툴사용법, 영상편집툴(에프터이펙트, 프리미어 등)활용능력.
	태도(attitude)	관찰력, 인내심, 분석력.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 캐릭터의 동작별 움직임 영상 계획서 및 영상 분석서 - 설정주제에 맞는 동영상

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
1차 평가	30	8주	애니메이션 기초에 대한 이해	영상 계획서 및 영상 분석서	과제물평가
2차 평가	50	15주	애니메이션 모션 디자인에 대한 이해	동영상	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	게임 애니메이션 기초에 대한 이해 실습	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역	게임 애니메이션 실무에 대한	50		●

			량	이해 실습			
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC, 빔프로젝터					
	SW	3Ds Max(SW)					

Class name	Korean	3D게임애니메이션제작심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced 3D Game Animation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. Understand and analyze the portfolio type and production process in the field of game character animation and effects. 2. Create a portfolio of in-depth motion-specific and context-specific animations and effects.					
Learning goal	- To be able to create facial set-up facial on the anatomy of human body. - To be able to create advanced facial animation including lip sync and produce upper body acting. - To be able to decide and apply the most effective advanced VFX techniques for designing real-looking CG characters. - To be able to create advanced natural movement of CG character's hair blowing by wind.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임캐릭터제작심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced 3D Game Character</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="5">3D캐릭터제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D 게임일러스트 및 게임 3D캐릭터 디자인 분야의 진출을 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">최근 영화나 애니메이션, 게임, 광고에서 괴물 등 디지털 캐릭터의 활용이 많아지고 있다. 상상의 한계를 뛰어넘는 다양한 스토리들의 시각화를 위한 사실적인 디지털캐릭터는 그 수요가 점차 증가하고 있다.
본 과목은 창의적인 3D CG캐릭터를 기획하고 제작하는 과목으로서, 주어진 시나리오와 세계관을 분석하여 살려 3D 캐릭터를 디자인하고, 그 디자인을 바탕으로 재질이 포함된 디테일한 3D CG 캐릭터를 제작하고 장면을 연출하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 주어진 시나리오와 세계관에 맞는 3D캐릭터 디자인을 할 수 있다.
2. 크리쳐를 포함한 디테일한 캐릭터를 하이폴리곤 모델링 하고 zbrush를 활용해서 디테일을 추가할 수 있다. 게임에 적합하게 리토폴로지 모델링하고 substance painter를 활용해서 재질을 적용해서 최종결과물을 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-캐릭터 디자인의 개념과 원리를 설명할 수 있다.
-주어진 시나리오와 세계관을 분석할 수 있다
-캐릭터의 컨셉을 구상하고 그에 맞는 캐릭터와 프랍 디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-디자인과 같게 캐릭터성이 느껴지고 포즈가 있는 디테일한 3D캐릭터 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-캐릭터 근육구조와 골격에 맞는 디테일한 스컬핑 작업을 할 수 있다.
-캐릭터 텍스쳐 소스를 제작하고 UV 작업을 통해 매핑 할 수 있다.
-Prop 모델링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-텍스쳐 소스와 렌더러, 쉐이더를 적절히 활용하여 캐릭터 재질감을 3D로 표현할 수 있다.
-라이팅과 렌더링을 통해서 최종 캐릭터 이미지를 만들 수 있다.
-부위별, 위치별 렌더링을 하여 포트폴리오처럼 구성된 이미지로 편집하여 완성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="5">인체 및 동물 해부학, 시나리오 분석, 조형적인 표현기법, 캐릭터 디자인기법,
프랍디자인, 자료조사 능력
조형에 대한 이해, 게임 분위기별 텍스쳐 특성이해,
빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해. 양감, 질감 이해
인체 비례 및 구조이해. 매핑좌표에 대한 이해. 노말맵의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="5">3D S/W 운영실력, 2D 이미지 편집(어도비 포토샵) 능력, 스케치 실력, 스컬핑 툴(Z-brush 등)과 재질 적용을 위한 substance painter활용 스킬, 조명과 카메라를 포함한 장면 연출력, 매핑 텍스춰링, 렌더링 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="5">관찰력, 인내심, 분석력. 표현력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td>●</td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">컨셉아트 또는 기 개발 캐릭터 분석 자료모음
학습한 기능을 활용해서 제시한 다양한 오브젝트의 모델링과 스컬프팅 결과물
인체의 구조와 형태를 파악하고 반영한 디지털스컬프팅 결과물
창작 또는 기 개발된 디자인에 근거한 캐릭터 모델링과 스컬프팅을 통해 디테일이 반영된 완성된 캐릭터 모델링</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>3ds max기능을 활용해서 인체를 포함한 다양한 형태의 모델링을 완성. zbrush를 활용한 스컬프팅으로 원하는 형태를 제작하고 디테일을 추가할 수 있다.</td><td>지브러시를 활용한 인체 근육 디지컬스컬프팅 결과물(이미지와</td><td>과제물 평가</td></tr>
</table>

					zbrush파일)	
	2차 평가	40	15주	3DSMAX를 활용하여 목표하는 캐릭터의 바디에 의상과 소품을 모델링하고 zbrush를 활용해서 디테일을 추가하고 retopology한 최종 모델링을 substance painter를 활용해서 재질을 적용해서 완성항 결과물	3dsmax와 zbrush substance painter을 활용해서 완성한 캐릭터이미지과 최종결과물 파일	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	창작한 캐릭터의 형태를 모델링하고 프랍을 디자인할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D캐릭터제작역량	캐릭터의 근골격에 맞는 스컬프팅을 통해 캐릭터를 세밀하게 표현하여 완성할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	3DSMAx, zbrush substance painter photoshop

Class name						
	Korean	3D게임캐릭터제작심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced 3D Game Character	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course that helps students develop the design abilities to visualize their creative thinking and ideas, in which students draw out creative concepts through creative thinking and form new creatures by combining and disassembling the different elements of natural objects.					
Learning goal	To be able to create 3D characters according to given scenario and world outlook. To create detailed high-polygon 3D characters including creatures.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임배경제작심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Advanced 3D Game Environment Art</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D배경제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생. 게임배경디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임개발에 있어 게임 배경과 오브젝트는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주는 중요한 역할을 한다. 게임배경 제작은 크게 바닥(지형), 오브젝트(건물을 포함한 바닥을 제외한 모든 것)로 나눌 수 있고 이는 게임개발에 있어 기능적으로도 크게 영향력을 미친다.
실무에서의 기획의도부터 배경과 오브젝트의 제작과정을 이해하고 2D와 3D 소프트웨어의 이해와 더불어 연구하고 응용하여 실제 게임의 의도나 목적 등의 전체적인 방향에 맞는 게임그래픽 제작의 과정의 이해와 실습을 통해, 게임 전반적인 그래픽의 미적 감각의 향상과 함께, 제작 실무능력을 갖추는데 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실제 게임의 의도나 목적 등의 전체적인 방향에 맞는 게임그래픽 제작의 과정의 이해와 게임 배경 속의 각각 오브젝트, 건물을 제작할 수 있다.
2.폴리곤의 효율적인 표현을 위한 방법을 터득하고 각 주제별 팀을 구성하여 주제에 맞는 분위기(예:캐주얼풍과 실사풍)를 구성, 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">게임 내 배경의 역할과 그 특징을 이해하여 설명할 수 있고, 각 장르와 분위기별 배경의 주된 건물과 오브젝트의 비교분석을 통해 주제를 설정하고, 3D로 제작할 팀을 구성하여 오브젝트 및 지형 등의 제작 역할을 구분한다. 각 자료를 검색하고 정리하여 하나의 씬을 위한 컨셉을 잡아 팀원간에 공유하여 제작준비를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="6">각자의 오브젝트별로 유사장르의 게임과 분위기에 맞는 참고자료를 통해 모델링하고 배치하여 문제점 위주로 수정 보완하여 팀의 통일감을 맞출 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">각자의 오브젝트별로 유사장르의 게임과 분위기에 맞는 참고자료를 통해 매핑한다.
제한된 환경의 텍스쳐 사용(예: 텍스쳐의 사이즈, 사용갯수 등)을 고려하여 용량 최적화를 위한 타일활용과 언랩매핑과 노말맵의 효율적 방법을 습득 응용하여 적용할 수 있다.
(언랩, 노말맵, 텍스쳐 활용, 맵소스 드로잉 등)</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="6">지형을 제작하고 이에 각기 오브젝트들을 배치하고 라이트, 그림자, 오브젝트별 효과 등 추가적인 분위기 연출을 위한 작업을 하고, 이를 발표하고 크리틱을 통해 팀별로 장단점을 공유하여 수정하여 완성을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td></td><td>조형에 대한 이해, 게임 분위기별 텍스쳐 특성이해,
빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해. 양감, 질감 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>폴리곤 모델링제작, 머터리얼에디터사용, 언랩에디터 사용법, 노말맵 활용법(스컬핑 등) 매핑소스제작에 관련된 포토샵 및 툴 사용법. 라이트사용과 씬 구성 제작 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>관찰력, 인내심, 분석력. 표현력, 동료와의 커뮤니케이션 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">-주제에 맞는 자료 수집 및 컨셉 디자인
-실사풍 또는 캐주얼풍의 인공물, 자연물 오브젝트 및 건물 모델링과 매핑 데이터
-지형과 건물을 포함하여 오브젝트들이 배치된 주제별(실사풍 또는 캐주얼풍) 배경씬 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20%
이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>주어진 컨셉에 맞는 배경 오브젝트를 제작할 수 있다.</td><td>제시한 형태를 3Dsmax로 작업한 배경 오브젝트 결과물</td><td>과제물 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>디자인한 터레인을 바탕으로 배경오브젝트를 제작하여 배경을 완성할 수 있다.</td><td>목표로 선택한 장면을 3Dsmax와 zbursh등 다양항 툴을 활용해서 로 작업한 포함한 배경 결과물</td><td>과제물 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임그래픽역량	3D배경제작역량	주어진 컨셉에 맞는 배경 오브젝트를 제작할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	3D배경제작역량	디자인한 터레인을 바탕으로 배경오브젝트를 제작하여 배경을 완성할 수 있다	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	3DSMAx, photoshop zbrush substancepainter

Class name	Korean	3D게임배경제작심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced 3D Game Environment Art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The emphasis of this course is on the understanding of entire process of game graphics and having creative ability based on comprehensive knowledge of game environmental art.					
Learning goal	- To be able to create objects and buildings used for game environment art based on appropriately set up concept design. - To be able to find effective ways of expression using low polygon and then eventually produce final environment art according to different concept.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임그래픽엔진활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Practice of Game
Graphic Engine</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="5">응용기술역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">3D 그래픽스를 배우며, 그래픽 영역에서 게임 엔진을 이용하여 게임 제작에 참여 하고자 하는 그래픽 전공 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대부분의 상용 게임 제작에 폭 넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 제작에 필수적으로 사용되는 툴로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 심화적 사용법과 그래픽 아티스트들간의 협업 방법에 대해 학습하고, 게임 엔진에 들어가는 게임 그래픽 요소들을 세부적으로 제어하고 관리할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">게임 엔진의 내부구조와 그래픽 적용 원리를 학습하여 게임 제작에 필요한 그래픽 적용 능력을 배양하고 팀 작업을 통해 게임 엔진에서의 그래픽 리소스 협업에 대해 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">노드 편집 방식의 셰이더 입문</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">고급 후처리 기술과 그래픽 파이프라인 학습</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">게임 엔진에서의 그래픽 데이터 최적화 방법과 응용</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">게임 제작에서 그래픽 아티스트들의 데이터를 공유하여 작업하는 방법 학습</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 게임 엔진의 고급 조작 방식
- 최적화 이론 기초 습득
- 그래픽 아티스트의 협업 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 셰이더 기초
- 게임 엔진 고급 사용법
- 버전 컨트롤과 협업 툴 이용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●	●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 그래픽스와 셰이더, 엔진 최적화 이론에 대한 정리 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	게임엔진에서 셰이더를 활용할 수 있다.	개인 빌드 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	15주	최적화를 고려하여 게임엔진에서 그래픽리소스를 활용하여 화면을 연출할 수 있다.	팀 빌드 결과물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	셰이더를 활용하여 게임엔진에서 오브젝트를 표현할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	최적화를 고려하여 그래픽 리소스를 엔진에서 표현할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임 엔진, 2D 그래픽 저작 도구, 3D 그래픽 저작 도구

Class name	Korean	게임그래픽엔진활용	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Practice of Game Graphic Engine	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The game engine, which is widely used in the production of most commercial games, is positioned as an essential tool for game production. In this class, students learn how to use the game engine in depth and how to collaborate with graphic artists, and allow the graphic elements of the game engine to be controlled and managed in detail.					
Learning goal	Students learn the internal structure and principles of the game engine to cultivate the ability to apply graphic resources necessary for game production, and learn about graphic resource collaboration in the game engine through team work.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">2D게임그래픽연출</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Directing of 2D Game Graphics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">게임조형역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 원화 및 2D게임그래픽리소스 관련 직무 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임그래픽 중 컨셉 원화, UI 및 2D 표현 기법에 대한 전반적 이해와 2D 그래픽 제작실습을 통해 게임 콘텐츠에서 활용할 수 있는 2D 형식의 그래픽 제작실습을 통하여 전공실력을 향상시키기 위한 교과목이다.
학생 개인별 진로에 맞는 포지션의 학습을 심화하고, 각자의 포지션의 실무능력을 강화하고 각 팀 프로젝트에 연계하여 활용 가능한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 원화가로서는 참여 프로젝트의 캐릭터 또는 배경을 컨셉에 맞게 디자인하고 화풍 설정을 제시할 수 있으며 실제 리소스 제작에 효율적인 단면도 및 응용동작 등을 추가 표현할 수 있다.
2. UI를 포함하여 게임그래픽의 2D전반 작업방식 이해와 제작실습을 통해 제한된 환경에서의 게임그래픽 표현 노하우를 습득하고 장르 및 시점에 대한 이해를 바탕으로 제작하는 방법을 터득하여 프로젝트에 적용할 수 있다.
3. 각자의 포지션별 프로젝트 팀을 형성하여 2D리소스의 방향의 일관성을 유지하며 프로젝트 기간동안 결과물을 추가, 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">원화가로서는 참여 프로젝트의 캐릭터 또는 배경을 컨셉에 맞게 디자인하고 화풍 설정을 제시할 수 있으며 실제 리소스 제작에 효율적인 단면도 및 응용동작 등을 추가 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">UI를 포함하여 게임그래픽의 2D전반 작업방식 이해와 제작실습을 통해 제한된 환경에서의 게임그래픽 표현 노하우를 습득하고 장르 및 시점에 대한 이해를 바탕으로 제작하는 방법을 터득하여 프로젝트에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-3</td><td colspan="7">각자의 포지션별 프로젝트 팀을 형성하여 2D리소스의 방향의 일관성을 유지하며 프로젝트 기간동안 결과물을 추가, 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해
게임장르별 그래픽 특징과 활용과 최적화 이해
UI 이론 및 응용사례</td></tr>
</table>

	기능(skill)	2D리소스제작기술, 원화브러시기법, 엔진 적용 및 활용 기술
	태도(attitude)	관찰력, 인내심, 분석력, 동료와의 커뮤니케이션 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-참여 프로젝트를 위한 캐릭터/배경 일러스트 및 원화/게임GUI/2D 그래픽 리소스 제작 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로젝트 진행방향에 따른 중간결과물을 통한 프로젝트 방향성에 따른 수행능력 평가	캐릭터/배경 일러스트 및 원화/게임 GUI/2D 그래픽 리소스 제작 중간 결과물	과제물 평가 수행관찰 평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트 방향성에 따른 과제결과물을 통한 일관성 독창성 표현력 등의평가	캐릭터/배경 일러스트 및 원화/게임 GUI/2D 그래픽 리소스 제작 기말 결과물	과제물 평가 수행관찰 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	각자의 포지션별 프로젝트 팀을 형성하여 2D리소스의 방향의 일관성을 유지하며 프로젝트 기간동안 결과물을 추가, 제작할 수 있다.(프로젝트의 중간과정)	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	각자의 포지션별 프로젝트 팀을 형성하여 2D리소스의 방향의 일관성을 유지하며 프로젝트 기간동안 결과물을 추가, 제작할 수 있다.(프로젝트의 완료)	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽소프트웨어 및 엔진 사용이 가능한 PC
	SW	포토샵, 스파인, 프로젝트 사용 엔진

Class name	Korean	2D게임그래픽연출	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Directing of 2D Game Graphics	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a course to improve major skills through 2D graphic production practice that can be used in game contents through general understanding of concept original painting, UI and 2D expression techniques among game graphics, and 2D graphic production practice. It is a course that can be used in connection with each team project by deepening the learning of positions that are suitable for each student's individual career, strengthening the practical ability of each position.					
Learning goal	1. As an original painter, you can design the character or background of the participating project according to the concept and present the style setting, and additionally express the effective cross section and application motions for the production of actual resources. 2. Through understanding of the overall 2D work method of game graphics including UI and production practice, you can acquire the know-how of game graphic expression in a limited environment, and learn how to produce based on an understanding of the genre and viewpoint and apply it to the project. 3. By forming a project team for each position, it maintains the consistency of the direction of 2D resources and can add and produce results during the project period.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임애니메이션연출</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Directing of 3D Game Animation</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 애니메이터가 되고자 하는 학생
게임 캐릭터 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 게임의 완성도 측면에서 캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 게임플레이의 최적화를 위한 캐릭터 전반에 본 세팅에 대한 고급기술을 습득한다.
2. 캐릭터 특성에 맞는 동작 및 연출을 표현하는 기술을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">게임캐릭터의 체형별 와이어의 구성별 움직임을 고려한 본, 바이페드 세팅의 고급기술과 게임의 캐릭터 특징별 또는 장르에 맞는 동작표현의 기술을 익히고 제작한다.
모션캡쳐를 활용하여 직접동작표현을 데이터화 해보고, 모델링에 적용하여 다양한 동작표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">체형이 다른 캐릭터 각각의 특징에 맞는 본을 세팅하고, 다양한 움직임을 부여하여 모델링의 와이어 흐름과 동작간의 문제가 없도록 확인한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">캐릭터 표정 및 립싱크에 맞는 본을 세팅하고, 플러그인과 스크립트를 이용해서 움직임을 부여하여 문제가 없도록 확인 한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">배경 및 이펙트(검기 및 폭파)세팅을 연구하고 응용하여 움직임에 문제가 없도록 확인 한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">캐릭터 움직임의 특징에 맞게 부수적인 (꼬리나 배낭, 가슴 등) 오브젝트와의 세팅을 부여하고, 2차 애니메이션에 필요한 리깅 부분을 지속적으로 수정하여 자연스러운 동작을 이끌어 낸다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">애니메이션의 법칙, IK, FK 이해, 키, 프레임, 타이밍의 원리. 생물체와 무생물체의 물리적 특성.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">3ds max 의 모션메뉴 활용, 스킨, 피지크 세팅, 캐릭터스튜디오 활용.
모션캡쳐 장비 활용법, 모캡데이타 적용방법.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 분석력.</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			●
	자원관리능력			●		대인관계능력			
	정보능력			●		기술능력			●
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●					●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)	개인별 혹은 팀별로 게임엔진을 통해 개발된 제작된 상용 수준의 게임제작 결과물								

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
1차 평가	40	8주	(중간진행) 게임캐릭터 애니메이션 제작 능력평가	동영상 및 3D 데이터	과제물평가
2차 평가	40	15주	(최종) 게임캐릭터 애니메이션 제작 능력평가	동영상 및 3D 데이터	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	(중간 진행) 게임캐릭터 애니메이션 포트폴리오 제작 결과	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	게임캐릭터 애니메이션 최종 포트폴리오 제작 결과	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	3Ds Max(SW), Adobe AfterEffect(SW)

Class name	Korean	3D게임애니메이션연출	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Directing of 3D Game Animation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course designed to nurture a creative FX simulator by providing the opportunity to learn not only the theoretical parts but also practical process of VFX like creating hair, fur and the costume of CG characters.					
Learning goal	- To be able to decide and apply the most effective VFX techniques for designing real-looking CG characters. - To be able to create natural movement of CG character's hair blowing by wind. - To be able to express each different movement of fur based on the various characters of creatures. - To be able to express weight, wrinkle, and shaking of CG actor's costume.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임그래픽연출</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Directing of 3D Game Graphics</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="5">게임조형역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생.
게임캐릭터 및 배경디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D 게임그래픽에 있어 예술적인 감각과 제작과정을 이해하고, 게임 캐릭터, 배경 제작에 따르는 모델링과 매핑의 기본 원리를 이해하여 창의적인 게임그래픽 제작에 활용하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 3D max의 모델링과 매핑의 고급기술을 활용하고 3D게임그래픽의 특징과 제작방법을 적용한다.
2. 오브젝트를 만들고(모델링하고), 라이트를 활용하여 매핑하고, 엔진을 활용하여 프로젝트의 리소스를 제작 할수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 3D모델링을 할 수 있고, 버텍스, 엣지, 폴리곤을 편집할 수 있다.
- 3D그래픽 중 타장르의 그래픽과 게임그래픽의 차이점을 이해하고 이에 가능한 제작방법을 이해한다.
- 머테리얼 에디터를 사용하여 모델링 데이터에 매핑할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">폴리곤 편집방법에 대한 심화.
(추가, 분할 및 버텍스와 라인을 이용한 편집 응용)
원화설정에 맞는 형태를 간략하게 만들어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">라이트를 적용하여 이에 대한 맵을 추출할 수 있다.
Unwrap UVW 원리와 방법, 효율적이고 최적화 방법을 이해하고 적용한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">모델링의 최적화와 매핑소스제작의 연관성에 대해 이해하고 매핑소스 제작시 이에 대한 것을 적용한다. 텍스쳐 사용 / 텍스쳐 편집 의 결과물에 차이점을 분석하고 직접 드로잉하여 맵소스를 제작 적용시킬수 있다. 이를 엔진을 통해 결과물을 만들어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임에서 사용되는 그래픽 리소스의 제작에 제한요소 이해
조형에 대한 이해, 폴리곤과 매쉬의 이해, 매핑좌표의 이해, 재질별 특성이해,
빛과 그림자의 이해, 명암 색상 채도 이해.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">폴리건 모델링제작, 3ds max 기초 운영 능력, 간단한 렌더링, 머터리어에디터사용,</td></tr>
</table>

		언랩개념 및 언랩에디터 사용법
	태도(attitude)	재질의 특성과 차이를 구분할 수 있는 관찰력, 사물의 구조를 파악할 수 있는 관찰력, 인내심

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●			●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 게임 오브젝트(폴리곤수의 최적화를 고려한) 모델링과 매핑 데이터 - 캐릭터 모델링과 매핑 데이타 - 재질별 다른 결과의 오브젝트 데이터 - 게임 배경 씬

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	컨셉에 부합하는 3D그래픽을 제작능력을 평가한다.	제시한 형태를 3Dsmax로 작업한 캐릭터와 배경 오브젝트 결과물	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	컨셉에 부합하는 3D그래픽을 제작하여 게임에 적용하고 장면을 연출할 수 있는 역량을 평가한다.	- 게임 배경 게임엔진에 적용한 씬배경 결과물	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	컨셉에 부합하는 캐릭터와 배경을 제작하여 게임에 적용할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	컨셉에 부합하는 캐릭터와 배경을 제작하여 게임에 적용하고 세이더와 라이팅을 적용하여 화면을 연출할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	3DSMAx, photoshop zbrush substancepainter					

Class name	Korean	3D게임그래픽연출	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Directing of 3D Game Graphics	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course covers whole process of 3D game modeling production from acquiring techniques to improving artistic sensibility. The overall understanding of game graphics and practice is followed.					
Learning goal	- To be able to explain characteristics of game characters and backgrounds modeling according to the structure of human body, game genre, and environment of a game. - To be able to create game basic characters and backgrounds characters based on analysis of research data and concept design.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>게임그래픽엔진심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Game
Graphic Engine</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면
수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임그래픽역량</td><td colspan="4">응용기술역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 비주얼 이펙트(VFX) 아티스트가 되고자 하는 학생
테크니컬 아티스트가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">대부분의 상용 게임 제작에 폭 넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 그래픽 아티스트들도 깊게 알아야 할 영역이 구분되어있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 고급 기법을 학습하여 수준 높은 그래픽 결과물을 만들 수 있게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">게임 엔진의 원리와 세부 사용법을 이해하고, 이를 이용하여 수준 높은 결과물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 엔진의 구성과 원리 이해.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">게임 엔진의 구성과 세부 기능에 대한 이해, (고급 셰이더 제작)</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">게임 엔진에 적용시 필요한 지식 습득. (최적화)</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">그래픽 아티스트가 알아야할 게임 그래픽스 이론과 게임 엔진에 대한 심화 내용 학습.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임엔진의 구조와 적용에 관련 지식.
게임요소 제작에 필요한 3D 그래픽스와 셰이더 지식.
최적화 이론 습득
그래픽 리소스의 프로파일링과 최적화 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">게임엔진의 사용법과 최적화 기술
GPU 프로파일링 및 메모리 체크
셰이더 제작 및 고급 옵션 조작법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임 오브젝트에 적용할 셰이더, 셰이더가 적용된 완성된 배경 씬

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	게임 오브젝트에 셰이더를 활용할 수 있다.	개인 빌드 결과물	과제물평가
2차 평가	30	15주	최적화를 고려하여 장면을 연출할 수 있다.	개인 빌드 결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	게임 엔진에서 오브젝트에 셰이더를 적용할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	최적화를 고려하여 오브젝트를 관리하면서 화면을 연출할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임 엔진, 2D 그래픽 저작 도구, 3D 그래픽 저작 도구

Class name	Korean	게임그래픽엔진심화	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Advanced Game Graphic Engine	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Game engines that are widely used in the production of most commercial games have things that graphic artists need to know in depth. In this class, students learn the advanced techniques of game engines to create high-quality graphic results.					
Learning goal	Game engines that are widely used in the production of most commercial games have things that graphic artists need to know. In this class, students learn the advanced techniques of game engines to create high-quality graphic results.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임이펙트연출</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Directing of Game
Visual Effects</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">이펙트제작역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 비주얼 이펙트(VFX) 아티스트가 되고자 하는 학생과 테크니컬 아티스트가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">보다 포괄적이고 종합적인 게임 그래픽이 가능하도록 하기 위해 게임 이펙트에 대한 분석 및 이의 제작방법을 습득하고 실제 졸업작품 등의 프로젝트의 완성도를 높이는데 활용하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 게임의 씬별 이펙트를 조사 및 분석한다. 파티클 애니메이션을 이용한 특수효과를 익히고, 3D툴과 합성 툴을 이용해서 게임 제작의 완성도를 높이는 이펙트를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">다양한 게임의 이펙트 분석을 통해 공통적으로 등장하는 효과와 특수효과 등을 구분하고 장르별로 차이점을 찾아 제작 방법을 유추해본다.
날씨나 밤 낮 등의 자연적 효과와 캐릭터의 행위에 수반되는 물리적 효과 등을 구분하여 조사한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">상황과 주제에 알맞은 게임 이펙트를 디자인.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">색채와 애니메이션에 대해 이해하고 원하는 느낌을 표현하는 방법을 학습.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">고급 셰이더와 포스트 프로세싱, 가벼운 수준의 스크립팅을 응용하고 이펙트 결과물을 제작하여 포트폴리오 형식의 영상물을 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">컴퓨터 그래픽스의 원리. 물리적 효과와 자연적 효과에 대한 이해, 게임이펙트의 역할과 차이점. 최적화의 기초적인 내용.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">포토샵의 사용법(레이어, 채널 및 각종효과)
에프터이펙트, 3ds Max에서의 이펙트 제작과 게임엔진에서의 이펙트 제작 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 관찰력, 창의성, 인내심</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	비주얼 이펙트, 이펙트에 사용될 셰이더 및 스크립트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	게임에 필요한 비주얼이펙트를 구상할 수 있다.	이펙트 시안	과제물평가
2차 평가	30	15주	다양한 기법을 활용한 최종 이펙트를 제작할 수 있다.	이펙트 완성물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	이펙트제작역량	게임에 필요한 비주얼이펙트를 구상하여 시안을 제작할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	이펙트제작역량	셰이더, 스크립팅 등을 활용하여 최적화가 고려된 게임이펙트를 구현할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	게임 엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임 엔진, 2D 그래픽 저작 도구, 3D 그래픽 저작 도구, Aodbe After Effects

Class name	Korean	게임이펙트연출	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Directing of Game Visual Effects	Class Hour	3	Type	Major Elective

Class summary	This course is designed for the students who want to be a high-tech game graphic developer or creator. To be able to simulation and rendering through three kind of 3D game engine. Through analyzing various game effects, students practice and apply those effects to create better game graphics.
Learning goal	- To be able to research and analyze various game effects with using Game Engine. - To be able to explain how to make sources of game effects with using DCC tools. - To be able to create effect clips based on basic game engines.

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">게임원화포트폴리오</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Portfolio of Game Concept Art & Illustration</td><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">원화제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임원화가 또는 일러스트레이터로 진로를 설정한 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임원화는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주며 게임의 특성과 내용을 한눈에 표현하는 중요한 역할을 한다. 게임의 장르, 시대적 배경, 게임전체적인 분위기 등 다양한 설정 하에서 캐릭터와 배경오브젝트 등의 컨셉을 전달하고 리소스 제작에 적용할 수 있는 그림을 표현할 수 있는 원화가 또는 게임일러스트레이터로서의 직무역량을 심화하고 이에 대한 포트폴리오 제작을 목적으로하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기존 학습결과물과 참고자료를 토대로 진로방향을 구체화하고, 포트폴리오 제작 방향을 구체적으로 설계한다.
2. 원화가 또는 일러스트레이터로서의 포트폴리오 수량을 정하고 이에 대한 완성도를 높인다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">기존의 습작 또는 이전학기 학습결과물들을 나열하고 분석하여 분위기나 포폴제작 방향을 설정하고, 여러 자료를 찾아 분석하여, 개인별 참고할 포트폴리오 양식, 수량을 정해 기간을 나누어 제작한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">계획된 기간에 맞는 주제를 완성하면서, 수정 및 완성도 높이는 작업을 반복 수행한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임장르별 그래픽 특징, 실비육과 SD 캐릭터의 특징과 표현효과, 시대적 코스튬과 재질
빛과 그림자의 이해, 투시 이해, 명암 색상 채도 이해, 양감, 질감 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">드로잉 능력, 드로잉재료 사용능력
디지털 드로잉을 위한 포토샵 및 페인터 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			●			대인관계능력		
	정보능력			●			기술능력		●
	조직이해능력						직업윤리		
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-개인별 정한 주제와 게임특성, 분위기에 맞는 캐릭터 또는 배경원화(학생 개인별 캐릭터 배경 중 택함)의 포트폴리오로 구성한 방향이 드러나는 작품집형태 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	주제와 게임특성, 분위기에 맞는 원화를 제작 : 포트폴리오 계획된 수량의 1/2 정도의 완성작을 평가.	주제와 게임특성, 분위기에 맞는 캐릭터 또는 배경원화	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	주제와 게임특성, 분위기에 맞는 원화를 제작 : 포트폴리오 계획된 수량의 전체의 완성도를 평가	주제와 게임특성, 분위기에 맞는 캐릭터 또는 배경원화 작품집(포트폴리오)	과제물 평가 수행관찰 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	기존의 습작 또는 이전학기 학습결과물들을 나열하고 분석하여 분위기나 포폴 제작 방향을 설정하고, 개인별 참고할 포트폴리오 양식, 수량을 정해 기간을 나누어 제작한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	게임그래픽역량	원화제작역량	계획된 기간에 맞는 주제를 완성하면서, 수정 및 완성도 높이는 작업을 반복 수행한다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽 디지털페인팅 작업이 가능한 PC
	SW	포토샵

Class name	Korean	게임원화포트폴리오	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Portfolio of Game Concept Art & Illustration	Class Hour	6	Type	Major Elective
Class summary	The original game sets the overall atmosphere of the game and plays an important role in expressing the characteristics and contents of the game at a glance. This course aims to deepen the job competency as an original painter or game illustrator and to create a portfolio.					
Learning goal	1. Based on the existing learning outcomes and reference materials, the career direction is specified and the portfolio production direction is specifically designed. 2. Determine the number of portfolios as Game concept artist or illustrator and increase the degree of completion.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">2D게임그래픽포트폴리오</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Portfolio of 2D Game Graphics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">게임조형역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 UI를 포함하여 2D게임그래픽리소스 관련 직무 역량을 키우고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과는 게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 UI를 포함하여 2D게임그래픽리소스 관련 직무 역량을 향상하여 자신을 홍보하는 수단인 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고 학습하는 교과목으로, 학생 개인별로 구체적 진로분야를 설정하고 게임분야 산업체의 요구내용을 파악하고 선호하는 스타일을 이해하여 포트폴리오를 준비한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 제작했던 과제물을 분류, 크리틱을 통해 중점분야를 설정 이에 맞는 포트폴리오를 위한 추가 작업을 진행한다.
2. 평가하기 좋은(업계의 요구내용 반영)형태로 구성 편집하고, 작품을 가장 효과적으로 보일 수 있는 레이아웃 등을 연구하여 반영하고 크리틱과 수정을 통해 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">각 교과과정에서 얻은 결과물(과제물)을 분류하여 발표하고 개인별 세부진로를 설정한다(세부진로별로 차이는 있으나, 기본적으로 최소5개 이상의 완성결과물 목표).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">과제물을 포함하여 효과적인 레이아웃까지 구성하여 연구/수정/완성할 수 있다.
모든 제작물을 발표하고 크리틱을 통해 수정 및 구성방식을 보완하여 최종결과물을 연구/수정/완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">컴퓨터그래픽의 원리. 픽셀의 개념. 백터/비트맵이미지의 이해.
폰트, 컬러, 윈도우와 프레임, 재질, 레이아웃
인터페이스의 이론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">일러스트레이터 사용법(레이어, 펜툴) 2D리소스제작기술, 원화브러시기법, 엔진 적용 및 활용기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 관찰력, 창의성, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●	●		●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-게임GUI/2D 그래픽 리소스 제작 결과물 포트폴리오

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	각 교과과정에서 얻은 결과물(과제물)을 분류하여 발표하고 개인별 세부진로를 설정하여 최소 5개작품 이상의 발표	게임GUI/2D 그래픽 리소스 제작 중간 결과물 최소 5점이상	과제물 평가 수행관찰 평가
2차 평가	40	15주	과제물을 포함하여 효과적인 레이아웃까지 구성하여 연구/수정/완성하여 발표	게임GUI/2D 그래픽 리소스 제작 기말 결과물	과제물 평가 수행관찰 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	개인별 세부진로를 설정하여 5개 작품 이상의 포트폴리오 제작 계획을 발표할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	5개 이상의 작품을 완성하여 포트폴리오를 완성할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	그래픽소프트웨어 및 엔진 사용이 가능한 PC

	SW	포토샵, 스파인, 프로젝트 사용 엔진				
Class name	Korean	2D게임그래픽포트폴리오	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Portfolio of 2D Game Graphics	Class Hour	6	Type	Major Elective
Class summary	Portfolio of their kind and a means of promoting understanding and learning the production process and the actual classification and their existing work in the field of fixed and field work to create a portfolio. The playing field needs of industry information to identify and understand the style you prefer to prepare your portfolio.					
Learning goal	Classification assignments were made, through the focus areas set critic portfolio for which such additional work in progress, and to evaluate the best (content reflects the needs of the industry) in the form of configuration editing, and layout work can be seen as the most effective keuritik to study and reflect the modifications are completed through.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">3D게임애니메이션포트폴리오</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Portfolio of 3D Game Animation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">3D애니메이션제작역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 애니메이터가 되고자 하는 학생과 게임 캐릭터 디자이너가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 독창적인 포트폴리오 분석 및 설계를 직접 실시하여 연출 방법론을 습득 한다.
2. 기초에서 심화까지 필요한 모든 작업을 실시함으로써 완성도 높은 게임 애니메이션 포트폴리오를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 독창적인 애니메이션 포트폴리오를 만들기 위해서 완성도 높은 포트폴리오를 분석하고
동작에 들어가는 캐릭터의 세부적인 상황(나이, 성격 등)을 분석 후 애니메이션 기획서 작성한다.
2. 스토리보드 작업을 한다.
3. 3D 엔진이나 맥스에서 영상 작업물(포트폴리오)을 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">기존의 완성된 포트폴리오를 찾아서 장,단점을 분석하여 개인 포트폴리오 설계에 활용한다. 캐릭터성을 부여하여 세부적인 상황에 맞춰서 동작을 설계하고 기획서를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">동작의 전반적인 스토리보드 작업 후 애니메틱스 작업을 실시한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">작품에 대한 직접적인 연기와 촬영한 후 문제점 및 수정사항을 분석한다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">3D 엔진이나 맥스에서 영상 작업물(포트폴리오)을 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">동작분석, 캐릭터성에 대한 이해, 동작에 대한 기획, 스토리보드, 애니메틱스, 동작연기론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">포토샵을 사용하여 스토리보드 작성, 3ds max 의 모션메뉴 활용, 스킨, 피지크 세팅, 캐릭터스튜디오 활용. 이펙트관련 툴사용법, 영상편집툴(에프터이펙트, 프리미어 등)활용능력.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">관찰력, 인내심, 분석력.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 설정 및 주제에 맞는 애니메이션 기획서, 스토리보드, 애니메틱스, - 캐릭터의 동작별 움직임 영상 및 3D 데이터

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
1차 평가	30	8주	게임 애니메이션 디자인 역량을 평가한다.	기획서 및 애니메틱스	과제물평가
2차 평가	50	15주	게임 캐릭터 애니메이션을 제작하여 완성할 수 있는지를 평가한다.	동영상 및 3D 데이터	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	기존 포트폴리오 장, 단점을 분석하고 설계하여 기획서를 작성할 수 있다.	10		●
			스토리보드 작업 후 애니메틱스 작업을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	3D애니메이션제작역량	직접 연기할 수 있고, 연기를 촬영 한 뒤 문제점 및 수정사항을 찾아낼 수 있다.	15		●
			3D엔진이나 맥스에서 심화된 영상 작업물을 제작 할 수 있다.	35		●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	PC실습실

	HW	PC, 빔프로젝터				
	SW	3Ds Max(SW), Adobe Photoshop, After Effect, Premiere(SW)				
Class name	Korean	3D게임애니메이션포트폴리오	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Portfolio of 3D Game Animation	Class Hour	6	Type	Major Elective
Class summary	The emphasis of this course is on to enhance both the ability to produce upper advanced body acting and to create animation design on the anatomy of human body. Students are expected to learn advanced Story board, animatics and upper body acting according to character's narration and respiration.					
Learning goal	- To be able to create animation design on the anatomy of human body. - To be able to create advanced Story board and animatics. - To be able to create advanced animation including body acting. - To be able to create character animation advanced on digital motion data					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임영상제작과편집</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Production and Editing of Game Video</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">응용기술역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생과 게임 애니메이터, 이펙터의 진로를 희망하는 학생 그리고 게임동영상제작파트로의 진로를 희망하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 동영상 편집 소프트웨어 기술을 습득하여 게임동영상을 제작할 수 있도록 한다.
2. 졸업작품 프로젝트를 대표하는 동영상제작에도 활용한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임 캐릭터 배경 제작과 애니메이션을 기본으로 이를 활용한 동영상제작의 원리를 습득한다.
2. 게임 홍보용 동영상의 목적을 이해하고 동영상 편집 소프트웨어 3ds max등을 이용한 모델링과 이펙트, 애니메이션, 합성, 편집기술을 습득하여 게임동영상을 제작할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">기본적인 동영상 원리를 습득하여 기존 졸업 작품으로 컨셉을 정하고 콘티를 작성하여 필요한 요소들의 리스트를 정리한다. 애니메이션 수업과 이펙트 수업 등에서 습득한 툴을 활용하여 추가 작업 또는 수정을 가해 2분 이내의 동영상을 제작한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">4~5인 이내의 팀을 구성하고, 기존의 리소스 활용 및 추가 제작(모델링, 매핑, 본세팅)을 통해 게임동영상 제작 컨셉 및 스토리를 구성한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">게임 홍보용 동영상을 목적으로 실제 게임리소스보다 리얼한 (용량 제한 없이) 데이터들을 추가제작, 수정하고, 필요한 동작과 이펙트, 배경 등의 담당자를 정하여 모든 리소스를 제작 편집한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">스토리에 맞고 홍보효과가 가능하도록 영상편집에 추가적인 작업(카메라, 라이트, 이펙트 추가)을 통해 동영상을 팀별로 완성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">컴퓨터그래픽의 원리. 스토리의 효과적 표현방법, 컬러, 윈도우와 프레임, 재질, 레이아웃, 캐릭터의 조형과 구조, 애니메이션법칙, 카메라렌즈이해, 물리적 효과와 자연적 효과에 대한 이해, 이펙트</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">포토샵의 사용법(레이어, 채널 및 각종효과), 게임 엔진(Unity3D, Unreal4..)
파티클일루젼, 에프터이펙트, 3ds max 내 키 프레임 애니메이션과 파티클시스템, 프리미어 툴</td></tr>
</table>

		사용
	태도(attitude)	분석력, 관찰력, 창의성, 인내심

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기존 졸업 작품을 이용한 동영상(개인별), 신규 팀별 동영상.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	4번 이상 결석은 F		전자출결
	1차 평가	30	8주	개인 작품 제작 능력 평가	동영상	과제물평가
	2차 평가	40	15주	팀 작품제작 능력 평가	동영상	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	졸업 작품으로 콘티를 작성하고 선행수업 툴을 활용하여 2분 이내 동영상을 제작 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임그래픽역량	응용기술역량	4~5인이내의 팀을 구성하고, 기존의 리소스 활용 및 추가 제작(모델링, 매핑, 본세팅)을 통해 게임동영상 제작 컨셉 및 스토리를 구성한다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC, 빔프로젝터					
	SW	Adobe Photoshop(SW), Adobe AfterEffect(SW)					
Class name	Korean	게임영상제작과편집		Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Production and Editing of Game Video		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A production and editing of game video course that helps the students understand the usage of composition and to making skills to promote deep interested In-game movie.						
Learning goal	- To be able to set up camera and lighting for chroma shooting with using markers to get exact match move data. - To be able to composite CG characters and background modeling for accomplishing final In-game movie applied through composite, editing tools and a variety of plug-in 3d tools						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">3D게임그래픽포트폴리오</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Portfolio of 3D Game Graphics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(6)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임그래픽역량</td><td colspan="4">게임조형역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생. 게임배경디자이너의 진로를 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임개발사의 3D그래픽디자이너로 취업하기 위해서 가장 우선시 되는 부분은 포트폴리오 이다. 자신을 홍보하는 수단인 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고, 각 교과에서 진행했던 실제 자신의 기존 작품을 분류하고 세부분야를 정하여 이를 통해 현장취업에 가능한 포트폴리오를 연구한다.
본 교과목을 통해 효과적인 게임캐릭터 제작과, 게임배경의 장면연출에 필요한 오브젝트 및 건물제작은 물론 조명과 카메라 렌더러의 연구로 게임배경의 완성도를 높이고 이를 포트폴리오로 활용한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이전 교과에서 진행했던 과제들을 주제별로 직무별로 분류하고 학생 개인별 3D게임캐릭터디자이너, 3D배경디자이너의 직무에 맞는 작품을 추가 제작한다.
2. 의도한 게임 분위기와 목적과 방향에 맞는 게임캐릭터와 게임배경 오브젝트 터레인 건물 등을 제작하고 배치하고 의도한 장면연출에 효과적인 라이팅과 렌더링 기법을 사용하여 게임배경의 전체 완성도를 높여 포트폴리오로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">각 교과과정에서 얻은 결과물(과제물)을 분류하여 발표하고 개인별 세부진로를 설정한다. 이에 따라 주차별 진행 양과 주제를 정하고 리스트업 한다.
(세부진로별로 차이는 있으나, 기본적으로 최소5개 이상의 완성결과물 목표)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">개인목표의 주제1,2에 해당하는 것을 제작하기 위한 단계별 세부목표에 따라 자료조사를 충분히 하고 이에 대하여 담당교수와 논의를 거쳐 모델링과 매핑 등 작업을 진행한다. 기존의 과제물을 포함하여 효과적인 레이아웃까지 구성하여 완성한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">주제 3, 4에 해당하는 작품제작.(과정은 2분기와 동일하다)
제작물을 발표하고 크리틱을 통해 수정 및 구성방식을 보완하여 결과물로 완성한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">다양한 라이팅 기법과 렌더기법, 그 외 연출효과를 통해 배경씬을 구성하고 이를 포트폴리오로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">효율적인 폴리곤 사용방법, 맵소스의 효율적인 사용방법, 효과적인 언랩
인체구조, 양감, 질감, 색감, 형태 등 조형요소, 레이아웃디자인, 편집디자인.</td></tr>
</table>

	기능(skill)	모델링, 매핑 기술, 3D와 2D 툴의 자유로운 활용능력, 라이팅, 카메라 사용
	태도(attitude)	인관찰력, 인내심, 표현력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●			●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 캐릭터 / 오브젝트 및 건물 모델링 매핑 데이터 - 카메라 연출과 라이팅 등 또는 엔진렌더 사용하여 레벨디자인 구성 렌더이미지 포트폴리오

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	4주	본인의 작품들을 활용하여 포트폴리오 구성 여부를 평가한다.	3d캐릭터와 배경 포트폴리오 구성을 목표로 하는 작품의 결과물	과제물 평가
2차 평가	60	15주	제작한 3D게임그래픽 제작물의 발표, 크리틱, 수정 및 구성방식을 보완한 결과물의 완성도를 평가한다.	3d캐릭터와 배경 포트폴리오 구성을 목표로 하는 작품의 결과물	과제물 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	3D 캐릭터와 배경 작업물 중 포트폴리오로 구성할 작품을 선정하여 작업계획을 수립할 수 있다.	20	●	●

	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	게임그래픽역량	게임조형역량	다양한 기법을 활용하여 포트폴리오에 포함될 작품의 완성도를 높일 수 있다.	60	●	●
	직무역량평가2차 합계				60		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	3DSMAx, photoshop zbrush substancepainter					

Class name	Korean	3D게임그래픽포트폴리오	Credits	6	Semester /Term	3-2
	English	Portfolio of 3D Game Graphics	Class Hour	6	Type	Major Elective
Class summary	Compueter games need stages based on game world we created. Designing the game stage is called 'Level Design' and everything on level design is directly connected to game balance, difficulty and game experience. The emphasis of this course is on the understanding of entire process of game graphics and having creative ability based on comprehensive knowledge of game background design.					
Learning goal	To be able to create objects and buildings used for game background based on appropriately set up concept design. - To be able to set specific situations by find effective ways of expression using low polygon and then eventually produce final background according to different concept.					

2021 게임콘텐츠스쿨 교수요목
게임프로그래밍역량

게임프로그래밍역량 목차

객체지향프로그래밍기초
게임프로그램구조
객체지향프로그래밍고급
윈도우프로그래밍
게임엔진프로그래밍기초
게임네트워크기초
게임자료구조
게임프로그래밍고급
게임네트워크프로그래밍
객체지향프로그래밍심화
게임알고리즘
게임엔진프로그래밍응용
게임그래픽프로그래밍기초
게임인공지능
게임그래픽프로그래밍심화
AR/VR프로그래밍
온라인게임프로그래밍
게임프로그래밍최적화기법
쉐이더프로그래밍
시스템프로그래밍
클라우드프로그래밍
게임프로그래밍포트폴리오

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">객체지향프로그래밍기초</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Object Oriented Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="5">기초프로그래밍역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">- 게임프로그래밍 분야를 전공하고자 하는 학생
- 게임기획 분야를 전공하고자 하는 학생 중 게임프로그래밍에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. “게임 프로그램 구조”와 함께 게임프로그래밍 세부 전공의 가장 기본적인 교과목이다.
2. C/C++ 프로그램의 구조와 여러 가지 제어문들이 복합적으로 나타나는 프로그램을 작성하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다.
3. 함수 및 배열을 배움으로써 복잡한 문제의 해법을 찾고 이를 프로그램으로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주어진 문제를 분석하여 순서도를 작성할 수 있으며, 프로그래밍 언어에서 제공하는 다양한 제어문의 사용법을 알 수 있다.
2. 함수, 배열 등의 사용법을 알고 간단한 콘솔 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">주어진 문제를 분석하여 순서도로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 제어문을 알고 이를 적용한 간단한 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">함수와 배열의 개념을 알고, 이를 적용한 프로그램을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">단순한 게임 규칙을 이용하여 간단한 콘솔 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">C/C++ 문법, 프로그램 기본 논리, 순서도, 배열의 개념
프로그램 오류 원인분석 및 해결 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">내용의 C/C++ 프로그램화 기술, Visual Studio C++관련 지식/활용기술,
프로그램 디버깅 기술, MSDN 활용기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 분석력, 논리력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	자원관리능력		●		대인관계능력			
	정보능력		●		기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Programming Code, Executable File, Documentations

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	객체지향 프로그램의 개념적인 이해 정도와 이를 활용한 기본적인 프로그램밍이 가능한지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	40	15주	객체지향 프로그래밍의 개념을 활용하여 원하는 로직은 실제로 구현할 수 잇는지를 확인하다.		실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	기초프로그래밍 역량	주어진 문제를 분석하여 순서도로 작성할 수 있다.	20		●
			다양한 제어문을 알고 이를 적용한 간단한 프로그램을 작성할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	기초프로그래밍 역량	함수와 배열의 개념을 알고, 이를 적용한 프로그램을 구현할 수 있다.	20		●
			단순한 게임 규칙을 이용하여 간	20		●

				단한 콘솔 프로그램을 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	객체지향프로그래밍기초	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to Object Oriented Programming	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	This course is the most basic one that the students who want to major in Game Programming or Contents Programming need to take. In this course, students study how to use C/C++ development tools, how to make a flowchart and how to program using loop and control statements. This course also deals with how to solve the given complex problems using functions and arrays					
Learning goal	To be able to analyze a given problem and make a flowchart; to acquire how to use various control statements, such as if, switch~case, for and while statement; to make a program after acquiring how to use functions and arrays; to make a simple console program using C/C++ computer language.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로그램구조</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Program
Architecture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">시스템프로그래밍역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시스템프로그래밍역량을 갖춘 게임프로그래머가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임 프로그래밍 분야에 관심을 가지고 있는 학생들이 프로그램 작성에 필수적인 컴퓨터 및 프로그램의 구조에 대한 기초적인 지식과 소양을 학습할 수 있도록 개설된 과목이다.
컴퓨터 및 운영체제 등에 대한 기초 지식이 부족한 경우에도 쉽게 이해할 수 있도록 수와 데이터의 표현과 논리회로, 컴퓨터 아키텍처와 프로그램의 세부 구조까지 기초부터 단계적으로 학습이 진행된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 컴퓨터 동작의 기본 원리인 수와 데이터의 표현 방식과 기본 연산 원리를 이해하고, 게임 프로그램의 개략적인 구조와 작동 원리 등을 설명할 수 있다.
2. 현재 게임 제작 및 서비스에 활용되는 다양한 운영체제와 플랫폼의 특성과 장단점을 이해하고, 컴퓨터 구조와 관련된 기본 개념과 원리를 파악하며, 이와 관련된 실습을 통하여 각각을 효과적으로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">컴퓨터 내에서의 수와 데이터의 표현, 기초 연산 원리를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">컴퓨터와 프로그램의 개략적인 구조와 작동 원리, 이를 구체화하는 기법을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">운영체제의 개요와 발달 과정을 이해하고 프로세스와 기억장치의 관리, 파일시스템과 자원 보호 정책을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">게임 제작 및 서비스에 활용되는 다양한 운영체제와 플랫폼의 특성과 장단점을 이해하고, 이를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 컴퓨터 및 프로그램의 기본 동작 원리와 구조
- 2진수, 16진수 등 수와 데이터의 표현과 변환 원리
- 운영체제와 컴퓨터 아키텍처에 대한 기본 지식
- 게임 프로그램의 구조 및 특성에 대한 기본 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 다양한 운영체제 및 게임 플랫폼에 대한 활용 능력
- 컴퓨터 상에서의 수와 데이터 표현과 관련된 활용 능력</td></tr>
</table>

		- 프로세스 및 기억 장치, 파일시스템에 대한 간단한 수준의 관리 능력
	태도(attitude)	- 분석력, 이해력, - 적극성, 탐구력 - 호기심, 도전정신

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 다양한 운영체제 및 게임 플랫폼에 대한 조사 보고서 - 프로세스 및 기억 장치, 파일시스템을 활용한 간단한 애플리케이션

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	컴퓨터 내에서의 수와 데이터의 표현, 기초 연산 원리, 컴퓨터와 프로그램의 개략적인 구조와 작동 원리 이해 정도를 확인한다.	다양한 운영체제 및 게임 플랫폼에 대한 조사 보고서	지필평가 및 과제물평가
	2차 평가	40	15주	운영체제의 개요와 발달 과정, 프로세스와 기억장치의 관리, 파일시스템과 자원 보호 정책, 게임 제작 및 서비스에 활용되는 다양한 운영체제와 플랫폼의 특성과 장단점 이해 정도 및 활용 능력을 확인한다.	프로세스 및 기억 장치, 파일시스템을 활용한 간단한 애플리케이션	지필평가 및 과제물평가
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍역	시스템프로그래밍역량	컴퓨터 내에서의 수와 데이터의	20		●

		량		표현, 기초 연산 원리를 이해하고 설명할 수 있다.			
			시스템프로그래밍역량	컴퓨터와 프로그램의 개략적인 구조와 작동 원리, 이를 구체화하는 기법을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍역량	시스템프로그래밍역량	운영체제의 개요와 발달 과정을 이해하고 프로세스와 기억장치의 관리, 파일시스템과 자원 보호 정책을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
			시스템프로그래밍역량	게임 제작 및 서비스에 활용되는 다양한 운영체제와 플랫폼의 특성과 장단점을 이해하고, 이를 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	게임프로그램구조	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Game Program Architecture	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to provide students with an interest in the field of game programming with basic knowledge and skills in the structure of computers and programming. The learning progresses from the representation of numbers and data to the detailed structure of logic circuits, computer architecture and programs.					
Learning goal	Understand the basic principles of computer operation, representation of number and data, basic operating principles, and explain the schematic structure and operating principles of game programs. Understand the characteristics and advantages and disadvantages of various operating systems and platforms used in game production and services, understand basic concepts and principles related to computer architecture, and use them effectively through related exercises.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">객체지향프로그래밍고급</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Object Oriented Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">기초프로그래밍역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">- 게임프로그래밍 분야를 전공하고자 하는 학생
- 게임기획 분야를 전공하고자 하는 학생 중 게임프로그래밍에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 객체지향 프로그래밍의 기본 개념 및 특징들을 이해한다.
2. 주어진 문제에 대해 클래스로 추상화하는 기법, 멤버 변수와 멤버 메소드 작성 방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법 등을 배운다.
3. 본 교과목은 차후 게임 및 콘텐츠 프로그래밍의 이수 과목의 기초 능력을 배양하는 중요한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 순차적 프로그래밍 기법과 객체지향 프로그래밍 기법의 차이점을 알고 설명할 수 있다.
2. 클래스, 상속성, 다형성 등 객체 지향 프로그래밍의 특징들을 알고, C++언어를 사용하여 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">순차적 프로그래밍 기법과 객체지향 프로그래밍 기법의 차이점을 알고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">클래스의 기본 개념과 구조에 대하여 알고 주어진 문제를 클래스로 추상화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">객체지향의 특징 중의 하나인 상속성과 다형성의 개념에 대하여 알고 설명할 수 있으며, 이를 C++ 언어로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">클래스, 상속성, 다형성, 추상화 등의 객체 지향 개념을 활용하여 간단한 콘솔용 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">객체지향 개념 및 특징 등 객체지향 프로그래밍 관련 지식
클래스와 객체의 정의 및 차이점
추상화, 상속성, 다형성 등에 대한 개념 및 특징</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">클래스, 추상화를 표현하는 C++ 프로그래밍 기술
상속성, 다형성 등의 활용 기술
객체지향의 특징 활용 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	분석능력, 이해력, 응용력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Programming Code, Executable File, Documentations

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	객체지향 프로그래밍의 심화 이론의 대한 이해와 이에 대한 활용 정도를 확인한다.		실기평가
	2차 평가	40	15주	고급 객체지향 프로그래밍 기법을 실제 콘솔 기반 게임 프로그래밍에 적용할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	기초프로그래밍 역량	순차적 프로그래밍 기법과 객체지향 프로그래밍 기법의 차이점을 알고 설명할 수 있다.	20		●
		기초프로그래밍	클래스의 기본 개념과 구조에	20		●

			역량	대하여 알고 주어진 문제를 클래스로 추상화할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍 역량	기초프로그래밍 역량	객체지향의 특징 중의 하나인 상속성과 다형성의 개념에 대하여 알고 설명할 수 있으며, 이를 C++ 언어로 구현할 수 있다.	20		●
			기초프로그래밍 역량	클래스, 상속성, 다형성, 추상화 등의 객체 지향 개념을 활용하여 간단한 콘솔용 프로그램을 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	객체지향프로그래밍고급	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Advanced Object Oriented Programming	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	A study on the basic concept and characteristics of Object Oriented programming, that is how to make a class with abstraction method for a given problem, how to present member variables and methods and how to implement inheritance and polymorphism using a C++ programming language.					
Learning goal	To understand and explain the differences between the sequential programming and the Object Oriented programming; to understand the characteristics of Object Oriented Programming such as class, inheritance and polymorphism, and be able to implement a given problem using C++ computer language.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">윈도우프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Windows Programming</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">기초프로그래밍역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">- 게임프로그래밍 분야를 전공하고자 하는 학생
- 게임기획 분야를 전공하고자 하는 학생 중 게임프로그래밍에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">윈도우 프로그래밍을 배움으로 게임 프로그램의 기반이 되는 윈도우 환경에서의 프로그램 구성과 구동 방식을 이해하고, 이후 과정인 MFC 프로그래밍이나, DirectX 프로그래밍의 기반 기술들을 이해하는데 필수적인 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 윈도우 프로그램의 기본 구조와 구동방식을 이해한다.
2. 컨트롤 및 리소스를 이용한 프로그램, GDI를 이용한 그래픽 출력 프로그램, 더블버퍼링 기법을 이용한 간단한 2D 게임 프로그램 등을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">윈도우 프로그램의 기본구조를 익히고, 메시지 기반 구동방식을 이해하고, 기본이 되는 API 함수들을 사용하여 간단한 메시지 출력 윈도우 프로그램을 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">GDI를 이용한 그래픽 출력방법, 리소스 사용방법을 익혀 이를 활용한 프로그램을 작성한다.
컨트롤과 대화상자, 리소스 사용방법을 익히고, 이를 활용한 프로그램을 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">더블 버퍼링을 이용해야 하는 이유를 이해하고, 배경 스크롤이 가능한 2D 슈팅 게임을 작성한다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">MSDN에서 찾고자 하는 API 함수를 찾아 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">윈도우 프로그램 구조 관련 지식, 윈도우 프로그램 동작 원리, Windows API</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">Windows 프로그래밍 기술, MSDN 활용기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석능력, 이해력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="7">Programming Code, Executable File, Documentations</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="7">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>윈도우 시스템의 기본적인 구조와 프로그래밍 기법을 이해하고 있는지를 확인한다.</td><td></td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>윈도우 프로그래밍 기법을 활용하여 주어진 윈도우 기반 게임 개발 작업을 충실하게 수행할 수 있는지를 확인한다.</td><td></td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="7">
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">게임프로그래밍역량</td><td>기초프로그래밍역량</td><td>윈도우 프로그램의 기본구조를 익히고, 메시지 기반 구동방식을 이해하고, 기본이 되는 API 함수들을 사용하여 간단한 메시지 출력 윈도우 프로그램을 작성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기초프로그래밍역량</td><td>GDI를 이용한 그래픽 출력방법, 리소스 사용방법을 익혀 이를 활용한 프로그램을 작성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				컨트롤과 대화상자, 리소스 사용방법을 익히고, 이를 활용한 프로그램을 작성할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍역량	기초프로그래밍역량	더블 버퍼링을 이용해야 하는 이유를 이해하고, 배경 스크롤이 가능한 2D 슈팅 게임을 작성할 수 있다.	20		●
			기초프로그래밍역량	MSDN에서 찾고자 하는 API 함수를 찾아 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	윈도우프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Windows Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course offers how to program windows programs and expected to understand the structure and mechanism of windows programming. This course is essential for further studies of game programming such as MFC programming, DirectX programming and shader programming.					
Learning goal	To be able to understand the mechanism of windows programming and program window programs that include common controls, resources, GDI programming and simple 2D games using double buffering.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임엔진프로그래밍기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game Engine Programming</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임엔진프로그래밍역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">본 교과목은 게임 엔진의 구조와 기능을 이해하고 게임 엔진에 특화된 프로그래밍 기법을 학습하는 수업이다.
학생들은 수업에서 습득한 역량을 기반으로 간단한 프로토타입 수준의 게임콘텐츠를 스스로 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">- 게임 엔진의 구조와 기능을 이해하고 이의 기능을 자유자재로 다룰 수 있도록 설계된 게임 엔진 프로그래밍 기법을 학습하여 게임 콘텐츠가 만들어지는 전반적인 과정에 대해 학습한다.
- 간단한 프로토타입 제작을 위해 게임 개발에 필요한 데이터와 전반적인 로직의 흐름을 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">게임 엔진의 구조와 기본 기능의 이해</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">게임 엔진 프로그래밍의 특징과 게임 로직을 프로그래밍하는 기법을 학습</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">게임 엔진의 기능을 프로그래밍으로 효과적으로 제어하는 방법을 학습</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">게임 콘텐츠 제작 플로우를 이해하고, 가벼운 프로토타입 콘텐츠를 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">게임엔진의 구조와 기능</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">게임엔진프로그래밍 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">학습한 내용을 바탕으로 게임 엔진의 동작 방식을 관찰하고 분석하는 사고력
주어진 예제를 토대로 다양한 콘텐츠 제작에 활용하는 응용력
게임 프로토타입 제작을 위한 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●	●	●	●	●	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
	●				
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	게임 엔진으로 제작된 구동 가능한 게임 프로토타입 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임 엔진의 기초 사용법과 특징을 활용해 제작한 여러 예제 결과물을 산출할 수 있는지를 확인한다.	프로그래밍 산출물	과제물 평가 수행관찰평가 실기평가
	2차 평가	40	15주	프로그래밍에 기반한 효과적인 게임 엔진의 기능을 제어하고 게임 콘텐츠 제작 플로우에 기반해 게임 프로토타입을 제작할 수 있는지를 확인한다.	구동 가능한 게임프로토타입	과제물 평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임프로그래밍역량	게임엔진프로그래밍역량	게임 엔진의 구조와 기본 기능을 이해하면 활용할 수 있다.	20	●	
			게임엔진프로그래밍역량	게임 엔진 프로그래밍의 특징과 게임 로직을 프로그래밍하는 기법을 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍역량	게임엔진프로그래밍역량	프로그래밍에 기반한 효과적인 게임 엔진의 기능 제어를 수행할 수 있다.	20		●
			게임엔진프로그래밍역량	게임 콘텐츠 제작 플로우에 기반한 게임 프로토타입 제작할 수 있다.	20		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구					
Class name	Korean	게임엔진프로그래밍기초		Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Engine Programming		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class to understand the structure and function of a game engine and to learn programming techniques specialized in game engines. Students self-produce a game content based on the competencies they have acquired in class.						
Learning goal	-Understanding the structure and function of the game engine and learning the game engine programming technique designed to freely handle the function of the game engine to learn the overall process of creating game content. -Understand the flow of data and overall logic required for game development for simple prototyping.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임네트워크기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game Network</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임네트워크프로그래밍역량</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임네트워크프로그래밍역량을 갖춘 게임개발자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 최근 게임의 핵심 요소로 자리 잡고 있는 네트워크 분야에 대한 기초적인 지식과 소양을 학습하기 위해 개설된 과목이다.
학생들은 본 교과목을 통하여 네트워크와 프로토콜에 대한 기초 지식부터 소켓 프로그래밍의 개요, 스레드 프로그래밍에 대한 내용 등을 단계적으로 학습하게 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 네트워크의 기본적인 용어와 개념을 이해하고 각종 프로토콜의 기초 지식을 습득함으로써 게임 제작에서의 네트워크의 역할과 중요성을 설명할 수 있다.
2. 간단한 수준의 소켓 프로그래밍과 스레드 프로그래밍의 학습을 통하여 네트워크 게임 제작에 필요한 기초적인 네트워크 지식과 기술을 이해하고 이를 프로그램 개발에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">네트워크와 프로토콜의 정의 및 다양한 통신 서비스의 원리를 이해하여, 통신의 기반인 계층화 모델 (layer model) 을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">TCP/IP 의 개요와 각 계층별 역할 및 특성을 이해하여 이를 다른 사람에게 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">간단한 정보의 전송이 가능한 TCP 서버/클라이언트 및 UDP 서버/클라이언트 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">스레드의 개념과 작동 방식을 이해하고 스레드의 동기화 기술을 학습함으로써 간단한 수준의 멀티스레드 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 네트워크와 프로토콜의 정의 및 다양한 통신 서비스의 원리
- TCP/IP 의 개요와 각 계층별 역할 및 특성에 대한 이해
- 소켓 프로그래밍 관련 기초 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- TCP 및 UDP 네트워크 프로그래밍 기술
- 스레드 생성 및 동기화 적용 프로그래밍 기술</td></tr>
</table>

		- 간단한 수준의 네트워크 프로그래밍 기술
	태도(attitude)	- 적극성, 이해력, 창의력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 학생 스스로 조사한 최신 네트워크 기술 동향에 대한 보고서 - 콘솔 또는 GUI 기반의 채팅 프로그램 제작 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	네트워크와 프로토콜의 정의 및 다양한 통신 서비스의 원리, 계층화 모델 (layer model) 에 대한 이해도와 간단한 정보의 전송이 가능한 TCP 및 UDP 서버/클라이언트 프로그램을 작성 능력을 평가한다.	학생 스스로 조사한 최신 네트워크 기술 동향에 대한 보고서	지필평가 및 과제물평가
2차 평가	40	15주	TCP/IP 의 개요와 각 계층별 역할 및 특성에 대한 이해도와 간단한 수준의 멀티스레드 프로그램 작성 능력을 평가한다.	콘솔 또는 GUI 기반의 채팅 프로그램 제작 결과물	지필평가 및 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	게임프로그래밍역량	게임네트워크프로그래밍역량	네트워크와 프로토콜의 정의 및 다양한 통신 서비스의 원리를 이해하여, 통신의 기반인 계층화 모델 (layer model) 을 설명할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	간단한 정보의 전송이 가능한 TCP 서버/클라이언트 및 UDP 서버/클라이언트 프로그램을 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍역량	게임네트워크프로그래밍역량	TCP/IP 의 개요와 각 계층별 역할 및 특성을 이해하여 이를 다른 사람에게 설명할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	스레드의 개념과 동작 방식을 이해하고 스레드의 동기화 기술을 학습함으로써 간단한 수준의 멀티 스레드 프로그램을 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	게임네트워크기초	Credits	3	Semester /Term	1-2	
	English	Introduction to Game Network	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	This course is designed to provide students with a basic knowledge and skills in the field of networking, which has become a key element of the game as a result of the rapid development of wired and wireless networks. Students will learn the basics of networks and protocols, an overview of socket programming, and thread programming in this course.						
Learning goal	By understanding basic terms and concepts of network and acquiring basic knowledge of various protocols, it is possible to explain the role and importance of network in game production. Through a simple level of socket programming and thread programming, students can understand the basic network knowledge and skills required for creating and using online games and mobile games.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임자료구조</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Data Structure for Game Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임인공지능프로그래밍역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임에 적용되는 데이터를 효율적으로 처리할 수 있도록 설계하고 프로그램으로 구현할 수 있는 역량을 달성하는 과목이다. 본 교과목에서는 자료구조 설계를 위해 필요한 리스트, 스택과 큐에 대한 추상 자료형의 이해와 이를 구현하는 방법을 다룬다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로그램 설계를 위한 추상자료형의 정의와 구성요소를 파악할 수 있으며, 리스트에 대한 추상자료형의 정의를 이해하고, 이를 이용하여 간단한 게임을 구현한다.
2. 스택과 큐에 대한 추상 자료형의 정의를 이해하고, 이를 이용하여 간단한 알고리즘을 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">객체지향 방법론을 이해하고 간단한 문제의 해법을 제시할 수 있으며, 배열과 링크드 리스트를 이용하여 리스트를 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스택과 큐의 개념을 이해하고, 이를 프로그램으로 표현하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">객체지향 프로그래밍 방법론, 리스트, 스택, 큐의 구조 및 동작 방식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자료구조를 이용하여 주어진 문제를 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">집중력, 인내력, 이해력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">- 리스트, 스택, 큐 등의 자료구조를 활용한 응용 프로그램</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="10"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>객체지향 방법론에 대한 이해와 리스트를 활용한 응용 능력을 확인한다.</td><td>리스트 응용 프로그램</td><td>지필평가
과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>스택과 큐에 대한 이해와 이를 활용한 응용 능력을 확인한다.</td><td>스택, 큐 응용 프로그램</td><td>지필평가
과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="10"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임프로그래밍역량</td><td>게임인공지능프로그래밍역량</td><td>객체지향 방법론을 이해하고 간단한 문제의 해법을 제시할 수 있으며, 배열리스트와 링크드 리스트를 이용하여 간단한 게임을 구현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임프로그래밍역량</td><td>게임인공지능프로그래밍역량</td><td>스택과 큐의 개념을 이해하여 프로그램으로 구현할 수 있으며, 스택 및 큐를 이용하여 DFS, BFS 등 응용 프로그램을 구현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="8">PC실습실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="8">Visual Studio 최신버전 구동이 가능한 PC</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="8">Visual Studio 최신버전</td></tr>
</table>

Class name	Korean	게임자료구조	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Data Structure for Game Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a subject that achieves the ability to design data structures and implement them as programs to efficiently process data applied to games. In the game programming, which has complex game logic and large programming code, the wrong design of data structure causes the critical errors in game. Hence, this course deals with how to make a structured game logic including Linked List, Stack, and Queue.					
Learning goal	1. Can grasp the definition of abstract data type for program design and its constituent elements, understand the definition of abstract data type for list, and implement a simple game using this. 2. Understand the definition of abstract data types for stacks and queues, and implement a simple algorithm using them.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">게임프로그래밍고급</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Advanced Game Programming</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">시스템프로그래밍역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">수학, 물리, 알고리즘을 활용한 다양한 콘텐츠 제작 기법을 학습하고 이를 게임 콘텐츠 개발에 응용하고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임을 비롯한 interactive 콘텐츠 내에서 알고리즘이나 물리적 작용, 그리고 사용자 변수를 활용한 실시간 연산을 통해 콘텐츠를 생성하는 기법을 학습하고, 이를 활용하여 차별화된 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기본 역량을 습득함.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 알고리즘을 활용한 콘텐츠 제작 기법을 학습한다.
2. 군집 개체의 행동 양식이나, 물리적 법칙에 의거한 다양한 시뮬레이션 기법을 학습한다.
3. 시스템 이론과 이를 활용한 다양한 고급 게임 제작 기법 예제를 통해 실무 기법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">알고리즘 활용을 통한 절차적 모델링이나 절차적 그래픽 기법을 학습하고 이를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 물리적 현상을 수학적으로 모델링할 수 있으며, 이를 그래픽 기법을 통해 재현할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">군집 내에서의 개체 행동 패턴이나 , A.I.에 의해 결정된 행동 패턴을 기반으로 스스로 동작하는 액션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">GPU, Compute Shader, Geometry Shader 등의 시스템의 기본 개념을 이해하고 이를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">Procedural Modeling, GPU 구조, 물리 시뮬레이션</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">GPU Programming, Numerical Programming, Simulation Programming</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">새로운 기술을 학습하고 이를 프로젝트에 과감하게 적용하여, 결과물의 질적 향상을 적극적으로 추구하는 도전 정신</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Programming Code, Executable File, Documentations

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	구현하고자 하는 현상을 물리적, 수학적으로 분석하고, 이를 구현할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
	2차 평가	40	15주	게임 개발 과정 중에 필요한 시뮬레이션 요소들을 절차적 프로그래밍 기법을 활용하여 구현할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	시스템프로그래밍 역량	알고리즘 활용을 통한 절차적 모델링이나 절차적 그래픽 기법을 학습하고 이를 활용할 수 있다.	20		●
		시스템프로그래밍 역량	다양한 물리적 현상을 수학적으로 모델링할 수 있으며, 이를 그래픽 기법을 통해 재현할 수	20		●

				있는 능력을 기른다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	게임프로그래밍 역량	시스템프로그래밍 역량	군집 내에서의 개체 행동 패턴이나 , A.I.에 의해 결정된 행동 패턴을 기반으로 스스로 동작하는 액션을 구현할 수 있다.	20		●
			시스템프로그래밍 역량	GPU, Compute Shader, Geometry Shader 등의 시스템의 기본 개념을 이해하고 이를 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio, Game Engine (Unity3D, Unreal)					

Class name	Korean	게임프로그래밍고급	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Advanced Game Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Students learn the technique of creating content through real-time calculations using algorithms, physical actions, and user's input within interactive content such as games, and acquire basic competencies to create differentiated game content using this technique.					
Learning goal	1. Learn content creation techniques using various algorithms 2. Study various simulation techniques based on the behavioral patterns of cluster entities or physical laws. 3. Learn practical techniques through examples of system theory and various advanced game production techniques using it.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임네트워크프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Network Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임네트워크프로그래밍역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임네트워크프로그래밍역량을 갖춘 게임프로그래머가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임 네트워크 기초 과목에서 학습한 네트워크 관련 지식을 바탕으로 실제 다중 플레이가 가능한 네트워크 게임을 제작하는 방법을 학습하기 위해 개설된 과목이다.
네트워크 게임에서 단순한 게임 정보의 교환이 아닌 전달 시간에 대한 고려와 이로 인한 게임 규칙의 변경 등이 어떻게 적용되는지를 다양한 장르의 게임을 통해 살펴보고 이를 실제로 구현하기 위한 방식과 실제 서비스 상의 제한 요소 등을 이론과 실습을 통해 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 네트워크 플레이라는 환경 상의 특성에 따라 각 장르별로 차이를 가지는 네트워크 게임의 동작 원리와 구조, 게임 기획 상의 특징을 이해하고 이를 설명할 수 있다.
2. 스레드 프로그래밍과 데이터베이스에 대한 기본적인 이해와 활용 능력을 바탕으로 2~3인 규모로 실제 플레이가 가능한 네트워크 게임을 설계하여 본인이 선택한 게임엔진을 활용하여 실제 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">네트워크 플레이라는 환경 상의 특성에 따라 각 장르별로 차이를 가지는 네트워크 게임의 특성을 이해하고 이를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">네트워크 게임 제작에 필수적인 스레드 프로그래밍과 객체 직렬화, 객체 리플리케이션 등의 개념을 이해하고 이를 실제 게임 제작에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="6">데이터베이스의 개념과 특성 등을 이해하고 SQL 실습 등을 통해 네트워크 프로그래밍 구현에 필요한 관계형 데이터베이스를 원활하게 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="6">뮤텍스 등의 개념과 작동 방식을 이해하고 동기, 비동기 프로그램 기술을 학습함으로써 본인이 활용하는 게임엔진을 활용하여 2~3인 규모의 실제 플레이가 가능한 네트워크 게임을 실제로 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 스레드 및 스레드풀링 관련 지식
- 뮤텍스 및 임계영역, 이벤트 처리 관련 지식
- 관계형 데이터베이스와 SQL 관련 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>기능(skill)</td><td>- 객체 직렬화와 객체 리플리케이션 프로그래밍 기술
- 멀티스레드 프로그래밍 기술
- 관계형 데이터베이스 및 NoSQL 관련 프로그래밍 기술
- 게임엔진을 활용한 간단한 수준의 네트워크 게임 프로그램 제작 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 적극성, 이해력, 창의력, 분석력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td>●</td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화 개방성</td><td>미디어 개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>- 스레드 프로그래밍, 객체 직렬화 및 객체 리플리케이션 실습 관련 프로그래밍 결과물
- 학생이 선택한 게임엔진으로 제작한 2~3인 플레이가 가능한 네트워크 게임 제작 결과물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>네트워크 플레이라는 환경 상의 특성과 이에 따른 네트워크 게임의 특성에 대한 이해도, 인 스레드 프로그래밍과 객체 직렬화, 객체 리플리케이션 등의 실제 활용 능력 평가한다.</td><td>스레드 프로그래밍, 객체 직렬화 및 객체 리플리케이션 실습 관련 프로그래밍 결과물</td><td>지필평가 및 과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>데이터베이스, SQL, 뮤텍스 등의 실제 활용 능력과 게임엔진 기반으로 2~3인 규모의 실제 플레이가 가능한 네트워크 게임 개발 결과 평가한다.</td><td>학생이 선택한 게임엔진으로 제작한 2~3인 플레이가 가능한 네트워크 게임 제작 결과물</td><td>지필평가 및 과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임프로그래밍역량	게임네트워크프로그래밍역량	네트워크 플레이라는 환경 상의 특성에 따라 각 장르별로 차이를 가지는 네트워크 게임의 특성을 이해하고 이를 설명할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	네트워크 게임 제작에 필수적인 스레드 프로그래밍과 객체 직렬화, 객체 리플리케이션 등의 개념을 이해하고 이를 실제 게임 제작에 활용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	직무역량중 선택	게임네트워크프로그래밍역량	데이터베이스의 개념과 특성 등을 이해하고 SQL 실습 등을 통해 네트워크 프로그래밍 구현에 필요한 관계형 데이터베이스를 원활하게 사용할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	뮤텍스 등의 개념과 작동 방식을 이해하고 동기, 비동기 프로그램 기술을 학습함으로써 본인이 활용하는 게임엔진을 활용하여 2~3인 규모의 실제 플레이가 가능한 네트워크 게임을 실제로 개발할 수 있다.	20	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC					
	SW	Visual Studio, MySQL 또는 Oracle					

Class name	Korean	게임네트워크프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	2-1	
	English	Game Network Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	This course is designed to learn how to create a network game that can actually be multi-played based on network-related knowledge learned in the basic game network course. In network games, not just exchange of game information, but consideration of the delivery time and how changes in game rules are applied through games of various genres. Learn through theory and practice.						
Learning goal	Understand and explain the operating principles and structures of network games that differ by genre according to the environmental characteristics of network play, and the characteristics of game design. Based on the basic understanding and utilization ability of thread programming and database, students can design a network game that can be played in a scale of 2 or 3 people, and implement it using a game engine of your choice.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">객체지향프로그래밍심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Effective
Object-Oriented
Programming</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="5">기초프로그래밍역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 객체지향프로그래밍언어를 이해하는 학생을 대상으로 진행되는 객체지향프로그래밍 심화과정이다. 본 교과목은 객체지향언어를 효과적으로 사용하는 방법을 배우는 교과목으로, 소프트웨어를 이해하고, 유지관리하며, 이식과 확장이 가능한 효율적인 프로그래밍언어의 사용방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 클래스의 기본 구성 요소인 생성자, 소멸자, 할당연산자 등 프로그램의 백본 구성방법, 자원관리방법, 인터페이스를 선언하고 설계하는 방법을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다.
2. 효율적인 객체지향 설계 방법, 템플릿을 이용한 범용프로그래밍 방법, 메모리관리 방법 등을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로그램의 기본 구성요소를 알고 효율적으로 설계할 수 있으며, 생성자, 소멸자 및 할당연산자 등을 이용하여 자원관리 방법을 이해하고 프로그램으로 구현한다.
- 인터페이스 선언 및 설계 방법을 이해하고 프로그램으로 구현한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 상속성을 이용하여 객체를 효율적으로 설계하며, 템플릿을 이용한 범용프로그래밍 방법을 이해하고 프로그램으로 구현한다.
- 메모리관리 방법을 이해하고 프로그램으로 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">객체지향프로그래밍 언어에 대한 지식
객체지향설계 방법에 대한 지식
메모리관리 방법에 대한 지식
범용프로그래밍 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">효율적인 객체지향프로그래밍 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 논리력, 분석능력, 인내력</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력			●	기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●		●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 진도에 따른 프로그램 구현 코드

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	자원관리 방법에 대한 이해와 구현 능력과 인터페이스 설계 방법에 대한 이해와 구현 능력을 확인한다.	프로그래밍산출물 보고서	지필평가 과제물평가
2차 평가	40	15주	템플릿을 이용한 범용프로그래밍에 대한 이해와 구현능력과 메모리관리 방법에 대한 이해와 구현 능력을 확인한다.	프로그래밍산출물 보고서	지필평가 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍역량	기초프로그래밍역량	- 프로그램의 기본 구성요소를 알고 효율적으로 설계할 수 있으며, 생성자, 소멸자 및 할당연산자 등을 이용하여 자원관리 방법을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다. - 인터페이스 선언 및 설계 방법을 이해하고 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍역	기초프로그래밍역	- 상속성을 이용하여 객체를 효율적으로 설계하며, 템플릿을 이용	40		●

		량	량	한 범용프로그래밍 방법을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다. - 메모리관리 방법을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	Visual Studio 최신버전 구동이 가능한 PC					
	SW	Visual Studio 최신버전					

Class name	Korean	객체지향프로그래밍심화	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Effective Object-Oriented Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is an effective object-oriented programming course for students who understand object-oriented programming language. This course deals with the following topics : how to use object-oriented languages effectively, how to use efficient programming methods that are portable and extensible.					
Learning goal	1. Understand how to construct the backbone of a program, such as constructor, destructor, and assignment operator, which are basic components of a class, how to manage resources, and how to declare and design interfaces, and implement them as programs. 2. Understand effective object-oriented design method, general-purpose programming method using template, and memory management method, and can implement it as a program.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임알고리즘</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Algorithms</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임인공지능프로그래밍역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임의 로직을 설계하고 구현하는데 필요한 기본적이고 중요한 뼈대를 구축하는 교과목이다. 본 교과목에서는 정렬 및 탐색 알고리즘을 이해하고 이를 프로그램으로 구현할 수 있는 기술을 배운다. 또한, 게임에 사용되는 맵을 추상화하고, 목적지까지의 경로찾기 등을 구현하기 위한 트리와 그래프 알고리즘의 이론 및 이를 프로그램으로 구현하는 방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 알고리즘의 중요성 및 효율성에 대해 이해할 수 있고 설명할 수 있으며 데이터의 정렬 방법을 알고 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.
2. 트리와 그래프 알고리즘의 표현 방법을 알고, 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">- 알고리즘의 중요성 및 효율성에 대해 알고 설명할 수 있다.
- 정렬 알고리즘의 종류와 방법론을 알고 차이점을 설명할 수 있으며, 이를 이용하여 게임에서의 랭킹시스템 등을 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">- 트리를 이용한 탐색 알고리즘을 이해하고 프로그램으로 구현한다.
- 그래프를 이용한 순회 알고리즘을 알고 설명할 수 있으며, 이를 이용하여 게임에서의 길찾기 등을 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">알고리즘의 복잡도 및 효율성 판단에 대한 지식
정렬 및 탐색 알고리즘에 대한 지식
트리 및 그래프 알고리즘에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">알고리즘을 프로그램으로 구현하는 능력
알고리즘을 게임에 적용하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">이해력, 논리력, 집중력, 끈기, 인내력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>정렬알고리즘, 트리 및 그래프 알고리즘을 이용한 프로그램</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>- 알고리즘의 복잡도 계산 능력
- 정렬알고리즘에 대한 이해와 프로그램 구현 능력을 확인한다.</td><td>정렬알고리즘 구현 프로그램</td><td>지필평가
과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>- 트리를 이용한 탐색 알고리즘에 대한 이해와 구현 능력
- 그래프를 이용한 순회 및 길찾기 알고리즘에 대한 이해와 구현 능력을 확인한다.</td><td>트리 및 그래프 응용 프로그램</td><td>지필평가
과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임프로그래밍역량</td><td>게임인공지능프로그래밍역량</td><td>알고리즘의 중요성과 효율성을 파악하기 위해 알고리즘의 복잡도를 Big O로 계산할 수 있다.
정렬 알고리즘의 종류와 방법론을 알고 차이점을 설명할 수 있으며, 이를 이용하여 게임에서의 랭킹시스템 등을 프로그램으로 구현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	2차 평가	게임프로그래밍역량	게임인공지능프로그래밍역량	트리를 이용한 탐색 알고리즘을 이해하고 프로그램으로 구현할 수 있다. 그래프를 이용한 순회 알고리즘을 알고 설명할 수 있으며, 이를 이용하여 게임에서의 길찾기 등을 프로그램으로 구현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	Visual Studio 최신버전 구동이 가능한 PC					
	SW	Visual Studio 최신버전					

Class name	Korean	게임알고리즘	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Algorithms	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Game Algorithms is one of the most important subjects to design and implement game logics. This course is designed to understand not only sorting and search algorithms, but also how to implement them with programming language. This course also deals with the following topics: how to abstract game map, how to implement tree and graph algorithms using programming language, the method of finding the shortest path from source to destination, and etc. This course is related with Game Artificial Intelligence and Game Engine subjects.					
Learning goal	1. Can understand and explain the importance and efficiency of algorithms, know how to sort data, and implement them in programs. 2. Knowing how to express tree and graph algorithms, you can implement them as a program.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임엔진프로그래밍응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Intermediate Game Engine Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임엔진프로그래밍역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임 엔진을 활용해 초중급 규모의 프로젝트에 사용되는 프로그래밍 기법을 이해하고, 프로젝트 관리하는 방법을 학습하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 역량을 기반으로 볼륨있는 기획을 효과적으로 구현하고, 프로젝트의 효율성을 높이기 위해 스스로 보조 도구를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 초중급 규모의 게임 제작에 사용되는 몇 가지 프로그래밍 기법들을 학습하는 한편 기획에서 제작된 대량의 데이터를 효과적으로 관리하는 방법에 대해 알아본다.
2. 협업 도구와 연계하여 프로젝트를 효율적으로 관리하고, 효율적인 콘텐츠 제작을 지원하기 위해 보조 도구를 프로그래밍하는 방법을 학습하고 이를 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">효율적인 게임 엔진 프로그래밍 기법을 습득</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">볼륨있는 기획을 구현하기 위한 데이터 관리 기법의 습득</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">협업 도구가 연계된 게임 프로젝트의 관리 기법을 습득</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">콘텐츠 제작을 자동화해주는 보조 도구의 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임엔진의 고급 기능과 프로젝트 관리</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임엔진프로그래밍 스킬과 보조 도구 제작</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">학습한 내용을 바탕으로 게임 엔진의 동작 방식을 관찰하고 분석하는 사고력
주어진 예제를 토대로 다양한 콘텐츠 제작에 활용하는 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●	●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임 엔진으로 제작된 구동 가능한 프로그래밍 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	효율적인 게임 엔진 프로그래밍 기법과 볼륨있는 기획을 구현하기 위한 데이터 관리 기법의 구현할 수 있는지를 확인한다.	프로그래밍 산출물	과제물 평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	협업 도구가 연계된 프로젝트의 관리와 콘텐츠를 효과적으로 자동 생성하는 보조 도구의 구현할 수 있는지를 확인한다.	게임엔진기반의 프로젝트	과제물 평가 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍역량	게임엔진프로그래밍역량	효율적인 게임 엔진 프로그래밍 기법을 습득하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	볼륨있는 기획을 구현하기 위한 데이터 관리 기법을 습득하고 이를 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍역량	게임엔진프로그래밍역량	협업 도구가 연계된 게임 프로젝트의 관리 기법을 습득하고 이를 활용할 수 있다.	20		●
		게임엔진프로그래밍역량	콘텐츠 제작을 자동화해주는 보조 도구를 제작할 수 있다.	20		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구					
Class name	Korean	게임엔진프로그래밍응용		Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Intermediate Game Engine Programming		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class to understand programming techniques used in beginner-intermediate-sized projects and to learn how to manage projects using game engines. Students effectively implement voluminous design based on the competencies they have learned in class, and create auxiliary tools on their own to increase the efficiency of the project.						
Learning goal	1. While learning some programming techniques used in the production of elementary and intermediate scale games, learn how to effectively manage large amounts of data produced in the design. 2. Learn how to program auxiliary tools and implement them to efficiently manage projects in connection with collaboration tools and support efficient content creation.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임그래픽프로그래밍기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game Graphic Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임엔진프로그래밍역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임 프로그래밍 역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 컴퓨터 그래픽스의 기반 이론을 학습하고, 배운 이론을 프로그래밍으로 구현하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론을 자신의 언어로 체계적으로 정리하고, 2차원과 3차원 공간에서 표현할 수 있는 다양한 시각적 결과물을 프로그래밍으로 구현한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 2차원에서 3차원까지 게임 그래픽스의 기반을 이루는 주요 이론을 학습한다.
2. 학습한 이론을 응용하여 직접 다양한 효과를 프로그래밍으로 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">2차원 컴퓨터 그래픽스의 기초를 이루는 이론적 지식의 습득</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">제시된 예제를 활용해 2차원 공간에서의 다양한 효과를 프로그래밍으로 표현</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">3차원 컴퓨터 그래픽스의 기초를 이루는 이론적 지식의 습득</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제시된 예제를 활용해 3차원 공간에서의 다양한 효과를 프로그래밍으로 표현</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">컴퓨터 그래픽스의 기반 이론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프로그래밍 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">학습한 이론을 논리적이고 일목 요연하게 정리할 수 있는 체계성과 성실성
주어진 예제를 응용해 자신만의 효과를 만들어내는 응용력과 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●		●	●	●	●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 프로그래밍 결과물과 수업에서 다룬 이론을 직접 정리한 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	2차원 컴퓨터 그래픽스의 기초를 이루는 이론적 지식을 기반으로 다양한 효과를 프로그래밍 할 수 있는지 확인한다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	게임 엔진의 구조를 이루는 이론적 지식을 기반으로 결과물을 프로그래밍 할 수 있는지를 확인한다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	2차원 컴퓨터 그래픽스의 기초를 이루는 이론적 지식을 습득하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	제시된 예제를 활용해 2차원 공간에서의 다양한 효과를 프로그래밍으로 표현할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	게임 엔진의 기반을 이루는 이론적 지식을 습득하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	게임 엔진에서 사용하는 기법을 프로그래밍하여 결과물을 만들어낼 수 있다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC

	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구					
Class name	Korean	게임그래픽프로그래밍기초	Credits	3	Semester /Term	2-1	
	English	Introduction to Game Graphic Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	This course is a class that learns the basic theory of computer graphics and implements the learned theory through programming. Students systematically organize the theory learned in class in their own language, and implement various visual results that can be expressed in two-dimensional and three-dimensional spaces through programming.						
Learning goal	-Study the main theories that form the basis of game graphics from 2D to 3D. -Implement various effects directly through programming by applying the learned theory.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임인공지능</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Artificial Intelligence</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임인공지능프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임 환경에서 발생하는 환경과 이벤트에 따라 NPC 캐릭터의 행동 및 상태를 자연스럽게 표현하는 방법을 다루는 과목이다. 본 교과목에서는 길찾기 알고리즘, FSM(Finite State Machine), 휴리스틱 알고리즘, 머신러닝 등 게임인공지능에서 중요한 알고리즘들의 개념을 이해하고 구현할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디자인패턴 및 FSM, 길찾기 알고리즘을 이해하고,이를 구현할 수 있다.
2. 휴리스틱 알고리즘과 머신러닝 알고리즘을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 디자인패턴과 FSM의 개념을 이해하고, 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.
- 길찾기 알고리즘의 개념을 이해하고, 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 유전알고리즘 등 휴리스틱 알고리즘을 이해하고 설명할 수 있다.
- 회귀분석, 뉴럴네트워크, 머신러님의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">트리 및 그래프 알고리즘과 탐색 알고리즘 관련 지식
FSM, 경로찾기 및 휴리스틱 알고리즘 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">알고리즘을 프로그램으로 구현하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 논리력, 집중력, 끈기, 인내력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●		●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	길찾기 프로그램, FSM 프로그램, 머신러닝 알고리즘 구현 프로그램

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	디자인패턴, FSM, 길찾기 알고리즘에 대한 이해와 프로그램 구현 능력을 확인한다.	FSM을 적용한 게임프로그램	지필평가 과제물평가
	2차 평가	40	15주	휴리스틱 알고리즘과 머신러닝 알고리즘에 대한 이해와 프로그램 구현 능력을 확인한다.	머신러닝 알고리즘 응용 프로그램	지필평가 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍역량	게임인공지능프로그래밍역량	- 디자인패턴과 FSM의 개념을 이해하고, 주어진 문제에 적용하여 프로그램으로 구현할 수 있다. - 최단경로찾기 알고리즘의 개념을 이해하고, 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍역량	게임인공지능프로그래밍역량	- 유전알고리즘 등 휴리스틱 알고리즘을 이해하고 설명할 수 있으며, 주어진 문제에 적용하여 프로그램으로 구현할 수 있다. - 회귀분석, 뉴럴네트워크, 머신러님의 개념을 이해하고, 주어진 과제에 대해 프로그램으로 구현할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실

	HW	Visual Studio 최신버전 구동이 가능한 PC				
	SW	Visual Studio 최신버전				
Class name	Korean	게임인공지능	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Artificial Intelligence	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a subject that deals with how to naturally express the behavior and state of NPC characters according to the environment and events occurring in the game environment. This course deals with how to program the natural action of characters in game scene using programming language. The main topics of this course are as follows: path finding algorithms, FSM(Finite State Machine), heuristic algorithms and etc.					
Learning goal	To be able to understand the characteristics of the role of Artificial Intelligence in game; to understand the theory of FSM and implement it using programming language; to understand A* algorithm and implement it using programming language; to understand heuristic algorithms and implement them using programming language.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임그래픽프로그래밍심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Advanced Game
Graphic Programming</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="5">게임엔진프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임 프로그래밍 역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">본 교과목은 3차원 게임 그래픽의 심화 이론을 학습하고, 이를 프로그래밍으로 직접 구현하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론을 체계적으로 정리하고, 프로그래밍으로 이를 응용해 다양한 시각적 결과물을 만들어 낸다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 캐릭터 애니메이션에 사용되는 게임 그래픽스의 심화된 이론을 학습한다.
2. 학습한 이론을 응용하여 캐릭터 애니메이션 기능을 직접 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">3차원 회전을 구현하기 위한 수 체계에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">3차원 공간에서의 자유로운 회전 기능의 구현</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상대적으로 수행되는 공간의 상호 변환과정의 이해</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">제시된 예제를 활용해 3차원 공간에서의 움직이는 캐릭터를 구현</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">컴퓨터 그래픽스의 심화이론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">프로그래밍 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">학습한 이론을 논리적이고 일목 요연하게 정리할 수 있는 체계성과 성실성
주어진 예제를 응용해 자신만의 효과를 만들어내는 응용력과 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td colspan="2">미디어개방성</td></tr>
</table>

	●		●	●	●	●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 프로그래밍 결과물과 수업에서 다룬 이론을 직접 정리한 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	3차원 회전에 관련된 수의 체계를 이해하고 회전 기능을 구현할 수 있다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	동차좌표계에 기반한 3차원 게임 그래픽에 사용되는 다양한 기법을 학습하고 예제를 구현할 수 있다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	3차원 회전을 구현하기 위한 수의 체계에 대해 이해하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	3차원 공간에서의 자유로운 회전 기능을 구현할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	동차좌표계에 기반한 3차원 게임 그래픽에 관련된 다양한 기법을 학습하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	3차원 게임 그래픽에 관련된 여러 예제를 구현할 수 있다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구

Class name	Korean	게임그래픽프로그래밍심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced Game Graphic Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class that learns the advanced theory of 3D game graphics and directly implements it through programming. Students systematically organize the theory learned in class and apply it through programming to create various visual results.					
Learning goal	1. Study the advanced theory of game graphics used in character animation. 2. Implement the character animation function directly by applying the learned theory.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">AR/VR프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">AR/VR Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="5">게임엔진프로그래밍역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">AR/VR 분야에 필요한 다양한 게임 확장 기술을 학습하여, AR/VR 시스템 개발 및 구축 역량을 확보하고 이를 다양한 상호작용 콘텐츠에 적용하고자 하는 프로그래머.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 개발 기술을 기반으로 타 산업과 기술적 융합을 추구하는 AR/VR 분야에서 활용할 수 있는 필수 기술들을 습득하고, 이를 바탕으로 다양한 응용 분야에서 활용할 수 있는 AR/VR 시스템을 개발할 수 있는 역량을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임 개발 기술을 활용한 기본적인 AR/VR 융합 프로젝트를 수행 할 수 있다.
2. AR/VR 분야에 특화된 세부 기술들을 습득하여 고품질의 콘텐츠를 제작할 수 있다.
3. 타 산업과 융합을 통한 AR/VR 실전 과제를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 개발 기술의 심화를 통해 기본적인 AR/VR 시스템을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">OpenCV, Computer Vision 등을 비롯한 AR/VR 특화 기술을 채득하여 이를 활용한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">실무에 적용할 수 있는 고품질의 AR/VR 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">타 산업과 융합된 실무형 과제를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">Game Graphics, OpenCV, Computer vision,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">AR/VR 기술이 적용 시스템 설계 능력, 타 산업 요구사항 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">새로운 문제를 인식하고 이를 적극적으로 해결하고자 하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Programming Code, Executable File, Documentations

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	게임 개발 기술을 기반으로 기본적인 AR/VR 시스템을 구축할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	40	15주	주어진 시나리오에 따라 상용화 수준의 AR/VR 콘텐츠 개발 능력이 있는지를 확인한다.		실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	게임 개발 기술의 심화를 통해 기본적인 AR/VR 시스템을 제작할 수 있다.	20		●
		게임엔진프로그래밍역량	OpenCV, Computer Vision 등을 비롯한 AR/VR 특화 기술을 채득하여 이를 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	실무에 적용할 수 있는 고품질의 AR/VR 콘텐츠를 제작할 수 있다.	20		●
		게임엔진프로그래밍역량	타 산업과 융합된 실무형 과제를 수행할 수 있다.	20		●

	직무역량평가2차 합계			40		
수업환경	강의실유형	PC실습실				
	HW	실습용 PC				
	SW	Visual Studio, Game Engine (Unity3D, Unreal)				
Class name	Korean	AR/VR프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	AR/VR Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on game development technology, students acquire essential skills that can be used in the AR/VR field that pursues technological convergence with other industries, and based on this, acquire the ability to develop AR/VR systems that can be used in various application fields.					
Learning goal	1. erform basic AR/VR convergence project using game development technology. 2. You can produce high-quality contents by acquiring detailed technologies specialized in the AR/VR field. 3. Can perform AR/VR practical tasks through convergence with other industries.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온라인게임프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Online Game
Programming</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="5">게임네트워크프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임네트워크프로그래밍역량을 갖춘 게임프로그래머가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 온라인 게임 서비스를 위한 시스템 구조와 다양한 네트워크 모델을 학습하고 간단한 수준의 서버 및 시스템 프로그래밍 기법을 단계적으로 학습하기 위해 개설된 교과목이다.
학생들은 온라인 게임 서비스에서 발생할 수 있는 교착 상태, 시리얼 병목 등의 원인을 이해하고, 이를 해결하기 위한 분산 처리 전략을 게임 서버 프로그래머가 필수적으로 갖추어야 할 지식과 기술을 통해 습득하고 이를 간단한 서버 프로토타입 개발을 통해 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 클라이언트-서버 (CS) 및 Peer To Peer (P2P) 방식을 통해 정보를 전달하는 원리를 파악하고, 원활한 게임 플레이에 영향을 주는 레이턴시, 지터링 등의 개념에 대한 이해를 바탕으로 클라이언트 측에서 활용하는 보간, 예측, 데드 레커닝 등의 구현 방식을 설명할 수 있다.
2. 소켓 입출력 모델과 객체 지향 데이터베이스 등 다양한 최신 네트워크 활용 기술 학습을 통하여 분산 서버 구조로 운영되는 온라인 게임 서비스의 동작 원리와 구조를 이해하고 간단한 수준의 온라인 게임 프로토타입을 직접 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">실제 온라인 게임 서비스 시 고려해야 하는 레이턴시, 지터링, 패킷 손실의 개념을 이해하고 온라인 게임 서비스의 신뢰성을 높이는 방안을 선택하여 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">CS 및 P2P 방식을 기반으로 레이턴시 대응 차원에서 클라이언트 측의 보간 방식과 데드 레커닝 등의 개념을 이해하고 이를 실제 게임 개발에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">원활한 온라인 게임 서비스를 위해 활용되는 IOCP 등 다양한 소켓 입출력 모델의 필요성과 원리, 각각의 특징과 장단점 등을 이해하고 이를 실제로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">클라우드 환경을 기반으로 하는 분산 서버 구조와 최신 데이터베이스 기술의 학습을 통해 최근 실제로 운영되는 온라인 게임 서비스의 현황을 이해하고 이를 활용한 간단한 수준의 온라인 게임 프로토타입을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 네트워크 토폴로지, CS 및 P2P 방식에 대한 지식
- 레이턴시, 지터링, 패킷 손실 등 네트워크 특성 관련 지식
- 클라이언트 보간, 데드 레커닝 등과 관련된 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>- IOCP 등 소켓 서버 입출력 모델 관련 지식
- 분산 서버 구조 및 분산 처리 전략 관련 지식
- 온라인 게임 서비스의 아키텍쳐와 서비스 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 클라이언트 보간 및 데드 레커닝 구현 기술
- IOCP 등 소켓 입출력 관련 프로그래밍 기술
- 온라인 게임 서비스 프로토타입 개발이 가능한 수준의 프로그래밍 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 적극성, 이해력, 창의력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td>●</td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화 개방성</td><td>미디어 개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">- 본인이 직접 작성한 IOCP 서버 프로그램
- 다수의 게임 플레이 정보 전송이 가능한 데이터베이스 기반의 간단한 수준의 온라인 게임 프로토타입</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>레이턴시, 지터링, 패킷 손실, IOCP 등 다양한 소켓 입출력 모델의 필요성과 원리에 대한 이해도와 실제 구현 능력 평가한다.</td><td>본인이 직접 작성한 IOCP 서버 프로그램</td><td>지필평가 및 과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>클라이언트 측의 보간 방식과 데드 레커닝, 분산 서버 구조와 최신 데이터베이스 기술 등에 대한 이해도와 간단한 온라인 게임 프로토타입 개발 능력 평가한다.</td><td>다수의 게임 플레이 정보 전송이 가능한 데이터베이스 기반의 간단한 수준의 온라인 게임 프로토타입</td><td>지필평가 및 과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임프로그래밍역량	게임네트워크프로그래밍역량	온라인 게임 개발 시 고려해야 하는 레이턴시, 지터링, 패킷 손실의 개념을 이해하고, 실제 온라인 게임 서비스의 효율성과 신뢰성을 높이는 방안을 설명할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	CS 및 P2P 방식의 장단점, 레이턴시 대응 측면에서 필수적인 보간과 데드 레커닝 등의 개념을 이해하고 이를 실제 온라인 게임 클라이언트 프로그램 개발에 적용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	직무역량중 선택	게임네트워크프로그래밍역량	클라우드 환경을 기반으로 운영되는 n-tier 기반의 온라인 게임 서비스 아키텍쳐와 분산 서버 구조, 최신 데이터베이스 활용 기술 등을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
			게임네트워크프로그래밍역량	IOCP 등 다양한 소켓 입출력 모델의 필요성과 원리, 각각의 특징과 장단점 등을 이해하고, 이를 실제로 활용한 간단한 수준의 온라인 게임 서버의 프로토타입을 개발할 수 있다.	20	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	PC, 클라우드 서버					
	SW	Visual Studio, MongoDB					

Class name						
	Korean	온라인게임프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Online Game Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to learn the system structure and various network models for online game services, and to learn simple server and system programming techniques step by step. Students understand the causes of deadlocks and serial bottlenecks that may occur in online game services, learn distributed processing strategies to solve them through the knowledge and skills essential for game server programmers, and develop simple server prototypes.					
Learning goal	1. On the client side, based on understanding the principles of information delivery through client-server (CS) and peer-to-peer (P2P) methods, and understanding concepts such as latency and jittering that affect smooth gameplay. Students can explain the implementation methods such as interpolation, prediction, and dead reckoning to be used. 2. Through practice and learning various network utilization techniques such as socket input/output models, students can understand the operating principle and structure of online game services operated in a distributed server structure, and create a simple online game prototype themselves.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로그래밍최적화기법</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Programming Optimization</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">시스템프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임프로그래밍역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 게임 프로그래밍에서 유용하게 사용되는 다양한 최적화 기법을 학습하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론과 예제를 통해 프로그래밍의 결과를 향상시킬 수 있는 다양한 결과물을 스스로 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 실무에서 유용하게 사용하는 게임 프로그래밍의 최적화 기법과 이의 기반이 되는 컴퓨터 공학적, 수학적 이론에 대해 학습한다.
2. 수업에서 다루는 최적화 기법을 실제로 구현하고 결과를 객관적으로 벤치 마킹을 진행함으로써 프로그래밍 결과물을 최적화할 수 있는 방안을 탐구한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 프로그래밍의 최적화 기법의 학습.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">최적화 기법의 이론이 되는 공학적, 수학적 배경 지식의 습득</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">성능을 벤치마킹할 수 있는 체계와 시나리오를 구상하고 이를 측정한 결과를 수집</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">수집된 자료를 통해 최적화된 프로그래밍 결과물을 완성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">최적화를 위한 공학적, 수학적 이론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프로그래밍 스킬과 벤치마킹 프레임웍의 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">주어진 이론을 논리적이고 일목 요연하게 정리할 수 있는 성실성
주어진 예제를 토대로 현 상황에 필요한 결과물을 제작하는 응용력
수집된 데이터를 기반으로 현 상황의 문제를 파악하는 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●	●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	구동 가능한 프로그래밍 결과물과 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임 프로그래밍의 최적화 기법을 이해하고, 기반이 되는 공학적, 수학적 배경 지식을 체계적으로 정리할 수 있다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트의 성능을 벤치마킹할 수 있는 체계와 시나리오를 구상하고 이를 측정한 결과를 수집하여 최적화된 프로그래밍 결과물을 완성할 수 있다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	게임 프로그래밍의 최적화 기법에 대해 이해하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임엔진프로그래밍역량	최적화 기법의 이론이 되는 공학적, 수학적 배경 지식을 이해하고 이를 프로그래밍에 활용할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	프로젝트의 성능을 벤치마킹할 수 있는 체계와 시나리오를 구상하고 이를 측정한 결과를 활용할 수 있다.	20		●
		게임엔진프로그래	수집된 자료를 통해 최적화된	20		●

			밍역량	프로그래밍 결과물에 반영할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	게임엔진 구동 및 그래픽 작업이 가능한 PC					
	SW	게임엔진, 프로그래밍 저작도구					

Class name	Korean	게임프로그래밍최적화기법	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Game Programming Optimization	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class to learn various optimization techniques that are usefully used in game programming. Students use theories and examples learned in class to produce various results that can improve the results of programming by themselves.					
Learning goal	-Study on optimization techniques for game programming that are useful in practice and computer engineering and mathematical theories that are the basis for them. -Investigate ways to optimize programming results by actually implementing the optimization technique handled in class and benchmarking the results objectively.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>쉐이더프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Shader Programming</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">게임엔진프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">쉐이더 프로그래밍을 이용한 그래픽 퀄리티 개선 기술을 습득하기 원하는 프로그래밍, 그래픽 전공 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">쉐이더 프로그래밍은 고정 파이프라인에서 다룰 수 없는 다양한 라이팅 기법을 구현할 수 있는 고수준의 그래픽 프로그래밍 기법으로 최신의 그래픽 기법들은 대부분 셰이더를 통해 구현되는 것이 일반적이다. 본 과정에는 HLSL/Cg 언어를 통해 이러한 셰이더를 구현하는 기법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. HLSL/Cg를 이용한 셰이더의 기본 구현 기술을 습득한다.
2. 실제 게임엔진에서 동작하는 실용 쉐이더를 설계하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">HLSL/Cg 기본 문법을 습득하고 이를 그래픽 프레임워크에서 동작하도록 설정한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">Ambient, Diffuse, Specular, Lim Light, Volume Light, Shadow 등의 구본 구현을 학습.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 엔진 등의 상용 프레임워크의 전용 쉐이더 기법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">실제 게임 엔진에서 연동하는 상용 수준의 커스텀 쉐이더를 작성 적용한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">Computer Graphics, DirectX, Image Processing 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능 (skill)</td><td colspan="8">HLSL, Cg, Game Engine custom shader 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도 (attitude)</td><td colspan="8">이해력, 논리력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어 개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Programming Code, Executable File, Documentations

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	렌더링 파이프라인과 쉐이더 프로그램밍의 기본적인 구조를 이해하고 있는지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	40	15주	원하는 그래픽 효과를 구현하기 위해서 Fragment Shader를 충분히 활용할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	1-1 HLSL/Cg 기본 문법을 습득하고 이를 그래픽 프레임워크에서 동작하도록 설정할 수 있다.	20		●
		게임엔진프로그래밍역량	1-2 Ambient, Diffuse, Specular, Lim Light, Volume Light, Shadow 등을 기본적으로 구현할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임엔진프로그래밍역량	2-1 게임 엔진 등의 상용 프레임워크의 전용 쉐이더 기법을 활용	20		●

				할 수 있다.			
			게임엔진프로그래밍역량	2-2 실제 게임 엔진에서 연동하는 상용 수준의 커스텀 쉐이더를 작성하고 적용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	쉐이더프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Shader Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Shader programming is the high level programming technologies to implement a custom shader to make flexible lighting environment in game scene. In this course, students can learn the basic knowledge for lighting technologies, image processing, HLSL/Cg programming and computer graphics. And then, They can implement the in-game custom shader in their game projects.					
Learning goal	To understand the basic knowledges for lighting technologies in computer graphics and digital image processing, and to program custom shaders using HLSL/Cg.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">시스템프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">System Programming</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">시스템프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">응용 프로그래밍에 대한 지식을 가지고 운영체계와 관련된 고급 프로그래밍 기법을 습득하고자 하는 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 컴퓨터 시스템의 기본적인 구조에 대한 이론 학습을 진행한다.
2. 컴퓨터 하드웨어와 운영체제와의 관계, 운영체제의 구조와 기능에 대한 이론 학습을 진행한다.
3. 운영체제의 서비스를 시스템 프로그래밍에 의해 구현하는 기법에 대한 학습과 실습을 진행한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 서버와 관련된 시스템 프로그래밍 기법을 체득하고 이를 응용할 수 있다.
2. 게임 응용 프로그램 사이의 통신과 응용 프로그램 최적화에 시스템 프로그래밍을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기본적인 컴퓨터 시스템의 기본 구조와 세부 기능을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">컴퓨터 시스템과 운영 체계 시스템과의 연관 관계와 운영 체계의 기능을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">운영 체계의 기본 커널 객체의 정의와 역할, 용도, 기능 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">커널 객체를 활용한 시스템 프로그래밍 기법을 학습하고 이를 게임 관련 소프트웨어 개발에 적용한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 컴퓨터 시스템 관련 지식
- 운영체제 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 운영체계 커널 객체를 활용한 시스템 프로그래밍 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">컴퓨터 시스템에서 발생하는 다양한 문제에 대한 깊이 있는 이해.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화 개방성</td><td>미디어 개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">Programming Code, Executable File, Documentations</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">컴퓨터 시스템의 기본적인 구조와 원도우즈 운영체계의 구조를 이해하고, 이를 활용한 기본적인 시스템 프로그램이 가능한지를 확인한다.</td><td></td><td colspan="3">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">컴퓨터 시스템과 운영체계에 대한 고수준의 이해와 시스템 프로그래밍 기법의 습득을 통해 주어진 시스템 관련 문제들을 해결할 수 있는지 확인한다.</td><td></td><td colspan="3">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">게임프로그래밍 역량</td><td colspan="2">시스템프로그래밍 역량</td><td>기본적인 컴퓨터 시스템의 기본 구조와 세부 기능을 이해하고 활용할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">시스템프로그래밍 역량</td><td>컴퓨터 시스템과 운영 체계 시스템과의 연관 관계와 운영 체계의 기능을 이해하고, 활용할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임프로그래밍</td><td colspan="2">시스템프로그래밍</td><td>운영 체계의 기본 커널 객체의</td><td>20</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

		역량	역량	정의와 역할, 용도, 기능 등을 이해하고, 이를 활용할 수 있다.			
			시스템프로그래밍 역량	커널 객체를 활용한 시스템 프로그래밍 기법을 학습하고 이를 게임 관련 소프트웨어 개발에 적용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	실습용 PC					
	SW	Visual Studio					

Class name	Korean	시스템프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	System Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	For more sophisticate programming, It needs to know the internal operations of computer system. In this course, students study for the computer architecture and computer operating system. After understanding of computer system, they study and practice how to code system program such as multi-thread programming, IPC programming, Synchronization, dll programming and so on.					
Learning goal	To learn how to code system program such as multi-thread programming, IPC programming, Synchronization, dll programming and so on.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">클라우드프로그래밍</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Cloud Programming</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">게임프로그래밍역량</td><td colspan="3">게임네트워크프로그래밍역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임 프로그래밍 역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 클라우드 환경을 이해하고, 클라우드 환경에서 데이터베이스를 연동한 웹 기반의 가상 서비스를 기획해 제작하는 수업이다. 학생들은 클라우드 환경의 특징을 이해하고, 서비스 구축에 필수적인 서비스 인프라를 경험하고, 데이터베이스를 설계하고 서비스를 직접 구축한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 클라우드 환경을 이해하고 클라우드 서비스가 제공하는 다양한 인프라를 직접 실습으로 경험한다.
2. 서비스를 기획하고 서비스 구축에 필요한 인프라를 설정하고 데이터베이스를 설계 및 연동해 기획한 서비스를 직접 구현한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">클라우드의 기반을 이루는 핵심 개념의 이해</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">클라우드에서 제공하는 인프라를 실습한 결과물</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">서비스를 기획하고 이에 맞는 데이터베이스의 설계 및 구축</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">클라우드 환경에서 동작하는 서비스를 구현.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">클라우드 네트워킹의 개념과 클라우드 인프라의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">데이터베이스 설계, 웹 서비스 프로그래밍 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">학습한 이론을 논리적이고 일목 요연하게 정리할 수 있는 체계성과 성실성
주어진 예제를 응용해 자신만의 효과를 만들어내는 응용력과 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="2">**자기주도**</td><td>**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

			력				능		
	●		●	●	●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	클라우드 환경에서 구동되는 데이터베이스와 연동되는 웹 서비스의 제작

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	클라우드에 관련된 핵심 개념을 이해하고 실습한 결과물을 제작할 수 있다.	프로그래밍 산출물과 리포트	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	서비스를 기획해 이에 맞는 데이터베이스를 설계하고 직접 구축하여 서비스를 구현할 수 있다.	최종 제작한 서비스	과제물 평가 포트폴리오 수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임프로그래밍 역량	게임네트워크프로그래밍역량	클라우드의 기반을 이루는 핵심 개념을 이해하고 이를 활용할 수 있다.	20	●	
		게임네트워크프로그래밍역량	클라우드에서 제공하는 인프라를 실습한 결과물을 만들어 낼 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임프로그래밍 역량	게임네트워크프로그래밍역량	서비스를 기획하고 이에 맞는 데이터베이스를 설계하고 구축할 수 있다.	20	●	
		게임네트워크프로그래밍역량	클라우드 환경에서 동작하는 서비스를 구현할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	클라우드 인프라에 접속 가능하고 프로그래밍이 가능한 PC

	SW	프로그래밍 저작도구				
Class name	Korean	클라우드프로그래밍	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Cloud Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class that understands the cloud environment and designs and produces a web-based virtual service linked to a database in the cloud environment. Students understand the characteristics of a cloud environment, experience the service infrastructure essential to service construction, design databases, and build services themselves.					
Learning goal	-Understand the cloud environment and experience the various infrastructure provided by cloud services through hands-on practice. -Design services, set up infrastructure necessary for service construction, and design database. -Directly implement the designed service by linking with the database.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로그래밍포트폴리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Programming
Portfolio</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임프로그래밍역량</td><td colspan="4">기초프로그래밍역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기초프로그래밍역량을 갖춘 게임프로그래머가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 게임프로그래머로써 게임산업계에 종사하고자 하는 학생의 구체적인 포트폴리오 작성을 지원하기 위한 교과목이다.
본인의 프로그래밍 경험과 능력을 바탕으로 자기소개서와 이력서 등을 작성하고, 본인이 제작했던 게임 프로젝트를 대상으로 제작 보고서를 작성함으로써 취업 및 진학 시에 요구되는 개인 포트폴리오를 완성하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 본인의 프로그래밍 경험과 학습 결과물을 바탕으로 이력서와 자기소개서를 작성하고 이를 활용하여 본인의 프로그래밍 능력을 소개하고 발표할 수 있다.
2. 본인이 참여하여 제작한 게임 제작 프로젝트와 관련하여 프로그래머 관점의 단계별 혹은 통합적 게임 제작 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 본인의 프로그래밍 포트폴리오를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임 산업계와 프로그래밍 관련 업계의 동향과 업체별 인재상에 대한 분석을 바탕으로 게임프로그래머에게 필요한 역량을 파악하고 자신의 현재 상황과 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">본인의 프로그래밍 경험과 학습 결과물을 바탕으로 본인의 프로그래밍 능력을 잘 표현한 이력서와 자기소개서를 작성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">논문 작성법에 대한 학습과 기존 게임 제작 보고서들의 분석을 통해 프로그램과 알고리즘을 효율적으로 정리하고 작성하는 방법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">본인이 참여한 게임 제작 프로젝트와 관련하여 본인의 프로그램의 구조와 특징 등을 UML 등을 통하여 정리하고 분석함으로써 게임 제작 보고서 및 포트폴리오를 완성하고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 게임산업계 및 프로그래밍 업계 동향 및 프로그래머 인재상에 대한 지식
- 논문 작성법 및 게임제작보고서 작성법
- UML 관련 지식
- 자기소개서 및 이력서 작성 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">- 자기소개서 및 이력서 작성 능력
- 게임 프로그래머를 위한 게임 제작 보고서 작성 능력
- 개인 포트폴리오 작성 및 관리 능력</td></tr>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">- 적극성, 논리성, 진취성, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">- 게임프로그래머를 위한 자기소개서 및 이력서
- 게임프로그래머 관점의 게임 제작 보고서 및 포트폴리오</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">게임 산업계와 프로그래밍 관련 업계의 동향과 업체별 인재상에 대한 이해도 및 본인의 프로그래밍 경험과 학습 결과물을 바탕으로 작성한 이력서와 자기소개서를 작성 내용을 평가한다.</td><td>게임프로그래머를 위한 자기소개서 및 이력서</td><td colspan="2">과제물평가 및 발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">본인이 참여한 게임 제작 프로젝트의 프로그램 구조와 특징 등을 다양한 도구와 기법 등을 통하여 정리하고 분석한 게임 제작 보고서 및 포트폴리오의 완성도를 평가한다.</td><td>게임프로그래머 관점의 게임 제작 보고서 및 포트폴리오</td><td colspan="2">과제물평가 및 발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	게임프로그래밍역량	기초프로그래밍역량	게임 산업계와 프로그래밍 관련 업계의 동향과 업체별 인재상에 대한 분석을 바탕으로, 게임 프로그래머에게 필요한 역량을 파악하고 자신의 현재 상황과 비교할 수 있다.	20		●
			기초프로그래밍역량	본인의 프로그래밍 경험과 학습 결과물을 바탕으로 본인의 프로그래밍 능력을 잘 표현한 이력서와 자기소개서를 작성하고 발표할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	직무역량중 선택	기초프로그래밍역량	논문 작성법에 대한 학습과 기존 게임 제작 보고서들의 분석을 통해 프로그램과 알고리즘을 효율적으로 정리하고 작성하는 방법을 습득한다.	20		●
			기초프로그래밍역량	본인이 참여한 게임 제작 프로젝트의 프로그램 구조와 특징 등을 다양한 도구와 기법 등을 통하여 정리하고 분석함으로써 게임 제작 보고서 및 포트폴리오를 완성하고 이를 발표할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	Visual Studio, MS Office

Class name	Korean	게임프로그래밍포트폴리오	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Game Programming Portfolio	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to support students who want to work in the game industry as game programmers to create a specific portfolio. The goal is to complete the personal portfolio required for employment and college by writing a self-introduction letter and resume based on one's programming experience and ability, and writing a production report for the game project that he or she has made.						
Learning goal	1. Students can write a resume and self-introduction letter based on your programming experience and learning outcomes, and use them to introduce and present your programming skills. 2. In relation to the game production project created by the person's participation, the programmer's point of view can create a staged or integrated game production report, and based on this, students can create their own programming portfolio.						

2021 게임콘텐츠스쿨 교수요목
게임운영QA역량

게임운영QA역량 목차

엑셀활용
게임비즈니스입문
게임마케팅
e스포츠 입문
보드게임기획
게임운영기초
게임QA기초
게임QA프로그래밍기초
e스포츠운영
게임성분석
프로젝트관리툴활용
게임TC제작
소프트웨어테스팅
QA를위한게임엔진
게임QA프로그래밍심화
게임통계
소프트웨어테스팅툴활용
커뮤니티매니지먼트
게임운영QA포트폴리오
테스트자동화툴활용
게임운영서비스분석
게임QA실무

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임비즈니스입문</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Introduction to Game Business</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">게임운영QA역량</td><td colspan="2">게임QA역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임운영역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">게임업체에 운영자 또는 QA전문가로 취업하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">게임비즈니스의 정의와 분류 등 일반적인 내용과 게임개발, 게임유통, 게임광고 게임과금 등 게임비즈니스의 세부적인 분야에 대한 기본 이론을 이해하고, 게임비즈니스의 현재 상황을 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 게임콘텐츠에서 게임비즈니스의 정의, 분류 등을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 게임비즈니스에서 개발, 유통, 광고, 과금 및 가격 등 다양한 역할에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">비즈니스의 일반적인 개념을 설명할 수 있으며, 이를 게임콘텐츠에 적용하여 게임비즈니스의 정의, 분류 등 일반적인 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">게임비즈니스에서의 개발, 유통, 광고, 가격 등 다양한 역할의 존재를 이해하고 게임비즈니스의 현재 상황을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">비즈니스에 관한 사전적 의미 / 개발, 유통, 광고, 가격 등 마케팅관점의 의미</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">워드, 엑셀, 파워포인트 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">이해력, 논리력, 발표력, 설명력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임비즈니스현황분석서				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	게임비즈니스의 정의, 분류 등 일반적인 개념을 이해하고 설명할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
2차 평가	40	15주	게임비즈니스에서의 개발, 유통, 광고, 가격 등 다양한 역할의 존재를 이해하고 이를 기반으로 현재 게임비즈니스 상황을 분석할 수 있는지를 확인한다.	게임비즈니스 현황분석서	지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	게임콘텐츠에서 게임비즈니스의 정의, 분류 등을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	게임비즈니스에서 개발, 유통, 광고, 가격 등 다양한 역할에 대해 이해하고, 현재 게임비즈니스 환경을 분석할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	OA프로그램

Class name						
	Korean	게임비즈니스입문	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to Game Business	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A study on the definition of game business. This is an introductory lecture in which students understand and analyze not only each types of business in games but also the variety of contents, market condition, and the consumer propensity					
Learning goal	To acquire business knowledge of close relationship and interaction among cartoon, animation, game business based on the development of business. To be able to map out the vision of culture contents business through the understanding of scale and types of occupation related to culture contents business					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임마케팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Marketing</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA 및 게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 과목은 마케팅환경요인, 게임이용자분석, STP전략, 4P전략 등 마케팅 관련 지식을 습득하고 이를 기반으로 게임업체들의 마케팅 전략 분석을 통해 게임마케팅에 대한 기본적인 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 마케팅환경요인, 게임이용자분석, STP전략, 4P전략 등 마케팅 관련 지식을 설명할 수 있다.
2. 마케팅 지식을 기반으로 게임업체들의 마케팅 전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">마케팅환경요인, 게임이용자분석, STP전략 등 마케팅 관련 기본 지식을 이해할 수 있다</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">게임업체들의 제품전략, 가격전략, 유통전략, 촉진전략 등 마케팅 전략을 분석하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">변수(factor), 시장(market), 제품(product) 등 마케팅 용어의 정의
게임운영 및 QA에 관한 정의</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">기획서작성법, 워드, 엑셀, 파워포인트 사용법</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">이해력, 논리력, 발표력, 비교력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
</table>

	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임업체의 STP전략 분석 보고서 게임업체의 4P 마케팅 전략 분석 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	마케팅 환경을 이해하고 게임업체의 STP전략을 설명할 수 있는지를 확인한다.	게임업체의 STP전략 분석 보고서	지필평가
2차 평가	40	15주	게임업체들의 제품전략, 가격전략, 유통전략, 촉진전략 등 4P 마케팅 전략을 설명할 수 있는지를 확인한다.	게임업체의 4P 마케팅 전략 분석 보고서	지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	마케팅환경요인, 게임이용자분석, STP전략 등 마케팅 관련 지식을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	마케팅 지식을 기반으로 주요 게임업체들의 마케팅 전략을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	OA프로그램

Class name	Korean	게임마케팅		Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Game Marketing		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The primary objective is to teach students to do rigorous and explicit market analysis(definition, size, structure, segmentation). This lecture introduces tools from strategy and economics to look systematically at marketing strategy. Topics include 4P, STP, the basic tools for the marketing tactics and strategies						
Learning goal	To understand the basic marketing tools and be able to implement contents marketing strategy in a final written report						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">e스포츠 입문</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to
e-Sports</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="3">게임운영역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">e스포츠 운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">e스포츠의 정의와 종류, 대회 운영에 대한 기본 이론을 학습하여 e스포츠 산업의 현황을 이해하고 기존 e스포츠 대회를 분석하고 이를 기반으로 가상의 대회를 구상하는 실습을 통해 e스포츠에 대한 기본적인 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. e스포츠의 개념과 e스포츠산업과 관련된 비즈니스 형태와 구조 등 전반적인 기초 지식을 이해하고 기존 e스포츠대회 및 관련 부대행사를 분석할 수 있다.
2. 특정 게임을 선정하여 가상의 e스포츠대회를 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">e스포츠의 정의와 e스포츠 관련 비즈니스의 구조를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기존 e스포츠 대회의 특징과 운영 현황을 조사하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">가상의 e스포츠 대회를 구상하여 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 플랫폼의 이해, 게임 장르의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서작성</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 사고력, 문장력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	e스포츠 분석 보고서 가상 e스포츠대회운영기획서				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	e스포츠에 대한 전반적인 기초 지식을 이해하고 이를 활용하여 기존 e스포츠 대회를 분석할 수 있는지를 확인한다.	e스포츠 분석 보고서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	특정 게임을 선정하여 이 게임으로 가상의 e스포츠 대회를 기획할 수 있는지를 확인한다.	가상 e스포츠 대회운영기획서	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	e스포츠에 대한 기본 지식을 기반으로 기존 e스포츠 대회를 선정하여 분석보고서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	특정 게임을 선정하여 가상의 e스포츠대회를 운영하기 위한 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	
	SW	OA프로그램

Class name	Korean	**e스포츠 입문**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to e-Sports	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, We will examine the general contents of esports, study various fields of the esports industry, and examine and analyze the characteristics of each field to learn how to achieve synergy.					
Learning goal	It can explain the concept of esports and the business form and structure of the sports industry, and can investigate, analyze and explain the characteristics of various fields of the esports industry.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>보드게임기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Board Game Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">보드게임의 역사와 발전 단계를 이해하고 보드게임을 운영하고 기획하기 위한 지식을 학습하고 보드게임 실습을 통해 게임운영서비스에 보드게임을 활용하기 위한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 보드게임의 발전과정과 역사, 장르를 학습하고 보드게임 기획의 의미와 필요성을 이해할 수 있다.
2. 장르별 보드게임의 장단점을 분석하고 메카니즘과 카테고리를 이해하며 이를 기반으로 보드게임 제작 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">보드게임의 발전과정과 역사, 장르를 구분하고 이를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">보드게임 기획의 의미와 필요성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">장르별 보드게임의 장단점 분석을 하고 메카니즘과 카테고리를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">보드게임에 대한 이해를 바탕으로 보드게임 제작 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">보드게임과 놀이에 대한 기초적인 개념과 경험</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">보드게임을 실제 플레이 할 수 있는 능력
간단한 보드게임을 실제 만들 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="3">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	보드게임의 장르와 구조 분석 보고서 팀별 보드게임 제작 기획서				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	보드게임의 발전과정과 역사, 장르를 구분할 수 있고 보드게임 기획의 의미와 필요성을 이해하고 있는지를 확인한다.	보드게임의 장르와 구조 분석 보고서	과제물평가
2차 평가	40	15주	장르별 보드게임의 장단점을 분석하고 메카니즘과 카테고리를 이해하여 보드게임 제작 기획서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	팀별 보드게임 제작 기획서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	보드게임의 발전과정과 역사, 장르를 설명할 수 있다. 보드게임을 기획하는 방법을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	장르별 보드게임의 장단점 분석을 하고 메카니즘과 카테고리를 이해할 수 있다. 보드게임 제작 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	없음
	SW	보드게임

Class name						
	Korean	보드게임기획	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Board Game Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	As a basic course of Board game development, this course provides a chance to study both the principles and entire process of Board game design. Students are expected to enjoy by making Board game rules without having any burdens of technical obstacle.					
Learning goal	To be able to explain the meaning and needs of Board game design. To be able to comprehend the process of Board game development as well as history and genre. To be able to make Board game such as Party game, Card game and analyze its pros and cons.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임운영기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game Operation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">게임 운영 업무를 구성하는 세부 업무를 이해하고, 사용자의 게임 플레이 기반의 운영 데이터를 수집하고 분석하여 게임 업데이트 및 게임 운영에 피드백하기 위한 기본 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 게임 운영 업무를 이해하고 세부 업무로 분류하고, 세부 업무별 내용과 절차를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 사용자의 게임 플레이 기반의 운영 데이터를 수집하여 분석하고 피드백을 위한 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">게임 운영 업무를 게임 고객 관리, 게임 내 운영, 게시판 관리, 패치 관리, 이벤트 운영 등 세부 업무로 분류하고 업무 절차를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">게임 운영 결과를 피드백하기 위해 게임 사용자 플레이 기반의 데이터 수집과 결과 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">운영업무의 종류 - 고객관리, 게시판관리, 패치관리 등
운영업무 직군의 이해 - GM, CS, CC, CM
업무별 세부 업무 프로세스와 업무 진행 절차</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">플로우차트 작성법
사례분석 방법론, 게임 역기획 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이해력, 논리력, 문장력, 서비스 마인드</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임유저 플레이 기반의 게임운영보고서				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임운영 업무를 세부 업무로 분류하고 각 업무 절차를 설명할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	게임 사용자 플레이 기반의 데이터를 수집하고 분석하여 결과 보고서를 작성하여 게임 운영 결과를 피드백할 수 있는지를 확인한다.	게임유저 플레이 기반의 게임운영보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임 운영 업무를 세부 업무로 분류하고, 세부 업무별 내용과 절차를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임 사용자 플레이 기반의 운영데이터를 수집하고 이를 분석하여 게임운영결과보고서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	OA 프로그램

Class name						
	Korean	게임운영기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game Operation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, we present the fundamental knowledge to online game management; customer relation, community bulletin maintenance, patch control and event publicizing. This course provides the practical introduction to the major phases of game management.					
Learning goal	To understand the process of game management and draw up a resulting report of the game site-based data collection.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임QA기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Game QA</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임QA가 되고자 하는 학생 및 QA기초를 이해하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">게임 QA에 대한 기본 이론을 학습하고 게임이 기획의도대로 개발되었는지 결함을 찾는 Fun QA 실습을 통해 게임의 품질을 향상시키기 위한 게임QA의 기초지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 품질관리의 발전과정과 게임 QA가 무엇인지 이해하고 기본 개념을 설명할 수 있다.
2. 게임 품질을 검증하는 테스팅 기법의 기초를 이해하고 Fun QA를 실행하고 리뷰 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">품질관리의 역사를 이해하고 게임QA가 어떤 업무를 수행하는지 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">게임의 품질요소를 이해하고 실제 게임을 대상으로 품질요소를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">소프트웨어 테스팅 기법의 기본 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">Fun QA를 실행하고 리뷰 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">소프트웨어 품질관리 및 품질보증 절차, 게임플랫폼에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">의사소통 기술, 문서화 기술, 게임 설치 및 실행 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">사용자 관점에서의 게임테스트 자세, 타인/타부서와의 협조 태도, 문제점을 도출하려는 자세, 논리적/비판적 사고, 반복 업무에 대한 긍정적 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임품질요소분석보고서, 게임FunQA보고서				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	게임QA의 기본 이론을 이해하고 게임품질요소를 분석할 수 있는지를 확인한다.	게임품질요소분석 보고서	
2차 평가	50	15주	소프트웨에테스팅 기법에 대한 기본지식을 이해하고 FunQA를 수행한 후 결과보고서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	게임FunQA보고서	과제물평가 지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	품질관리의 개념과 게임 QA가 무엇인지 이해하고 게임의 품질요소를 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	게임 품질을 검증하는 테스팅 기법의 기초를 이해하고 활용할 수 있다.	30		●
			FunQA를 실행하고 결과보고서를 작성할 수 있다.	20		
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	게임QA 관련 자료 수집 작업이 가능한 PC
	SW	문서 저작도구, 인터넷 브라우저, 동영상 플레이 S/W 툴

Class name						
	Korean	게임QA기초	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Introduction to Game QA	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course designed to provide an understanding of how to test and improve the quality of the game. On the basis of software QA methodology, students learn how to define problems and find the solution.					
Learning goal	To understand how to test the games and be able to make an evaluation report on the quality in a final written paper.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임QA프로그래밍기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Introduction to Game QA Programming</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">프로그래밍언어에 대한 기본 문법과 프로그래밍 과정을 학습하여 QA툴의 동작구조에 대한 이해도 향상과 화이트박스테스트를 설계할 수 있도록 실제로 프로그램의 구조를 분석하고 작성하는 실습을 통해 프로그래밍에 대한 기본 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 프로그래밍 언어에 대한 기초 문법을 이해하고 프로그래밍 언어에서 제공하는 다양한 기능의 사용법을 이해할 수 있다.
2. 프로그래밍 언어를 이용하여 간단한 프로그램을 작성하고 실행결과를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">프로그래밍 언어의 기초 문법과 사용법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">프로그래밍 언어의 문법지식을 바탕으로 기존 프로그램의 구조를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">프로그래밍 언어를 이용하여 간단한 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">프로그래밍 기초문법, 프로그램 기본 논리, 배열의 개념
프로그램 오류 원인분석 및 해결 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">프로그램 구현 지식 및 활용기술, 프로그램 디버깅 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이해력, 분석력, 논리력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임QA를 위한 데이터처리프로그램				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	8주	프로그래밍 언어의 기초문법에 따라 기존 프로그램의 구조를 분석할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	50	15주	프로그래밍 언어로 간단한 프로그램을 작성하고 결과를 산출할 수 있는지를 확인한다.	게임QA를 위한 데이터처리프로그램	실기평가 과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	프로그래밍 언어의 기초문법을 이해하고 기존 프로그램의 구조를 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	프로그래밍 언어를 사용하여 간단한 프로그램을 작성하고 , 게임QA를 위한 데이터처리프로그램을 작성할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	프로그래밍 저작도구(Visual Studio)

Class name						
	Korean	게임QA프로그래밍기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Introduction to Game QA Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is the most basic one that the students who want to major in Programming or Game QA Tools Programming need to take. In this course, students study how to use C++ or C# development tools, how to program using loop and control statements. This course learns to understand the results of program execution by analyzing implemented programs using functions and arrays.					
Learning goal	To be able to analyze a given problem; to acquire how to use various control statements, such as if, switch~case, for and while statement; to make a program after acquiring how to use functions and arrays; to understand a complex console program using C++ or C# computer language.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">e스포츠운영</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">eSports Operations</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수/주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">e스포츠 운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">e스포츠 대회의 기획과 운영에 관한 심화된 지식 습득과 대회 스폰서쉽 관리, e스포츠팬 관리 등 커뮤니케이션 요소에 대한 기본 지식을 학습하여 e스포츠 대회를 효율적으로 운영할 수 있는 방안을 고안하고 e스포츠대회 기획서 작성 통해 e스포츠대회 운영을 위한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 대회기획과 참가선수관리, 대회진행 e스포츠 대회 진행에 필요한 항목을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 대회 스폰서쉽 관리, e스포츠팬 관리 등 e스포츠 대회와 커뮤니케이션 항목을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">e스포츠 대회 운영을 위한 기획, 종목선정 등 각 분야별로 체크해야 하는 항목들을 분석하여, 대회 운영방법을 이해하고, 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">대회 스폰서쉽 관리, e스포츠팬 관리 등 e스포츠 대회 운영에 필요한 커뮤니케이션 항목을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">e스포츠 종목에 대한 이해
대전방식에 대한 이해
구단 및 대회 홍보방법에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자료수집 및 분석 방법, 문서작성법, 워드, 엑셀, 파워포인트 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이해력, 논리력, 발표력, 설명력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	e스포츠대회운영기획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	대회기획, 종목선정, 대회진행, 참가 선수관리 등 e스포츠 대회 진행 항목을 이해하고 설명할 수 있는지 확인한다.		지필평가
2차 평가	40	15주	대회 스폰서쉽 관리, e스포츠팬 관리 등 e스포츠 대회 커뮤니케이션 항목을 이해하고 설명할 수 있는지 확인한다.	e스포츠대회 운영기획서	지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	e스포츠 대회 진행 항목을 이해하고 e스포츠 대회 진행 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	e스포츠 대회 관련 커뮤니케이션 항목을 이해하고 e스포츠 대회 커뮤니케이션 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	OA프로그램

Class name	Korean	e스포츠운영		Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	eSports Operations		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, learn how to operate eSports competitions such as esports competition design, event process, athlete management, etc., as well as how to manage eSports fans, sponsorship management, and club management.						
Learning goal	Through examples of esports competitions, you can understand and explain how the competition operates. Through the example of eSports clubs, you can understand and explain how to operate them.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">게임성분석</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Analysis of Game Characteristics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">게임운영QA역량</td><td colspan="5">게임QA역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">게임운영역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임업체에 게임운영자 및 QA로 취업하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">상호작용성, 오락성, 개인화, 오감융합 등 게임의 감성적인 요소에 대한 이론을 학습하여 이를 테스트할 수 있는 방법을 이해하고, 특정 게임에 적용하여 테스트해보는 실습을 통해 게임성 분석에 대한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 상호작용성, 오락성, 개인화, 오감융합 등 게임의 감성적 요소를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 게임의 감성적 요소를 기반으로 게임성을 분석하고 테스트 결과 보고서를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임의 감성적 요소를 구분하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">특정 게임을 대상으로 게임의 감성적 요소를 분석하여 게임의 감성적 요소 테스트 결과 보고서를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임성 요소들을 분류하고 장르별로 요소들과의 관계 이해
게임성 요소인 시나리오 분석, 퀘스트의 종류와 시기에 대한 이해
캐릭터의 상관관계, 유저인터페이스(UI), 밸런스, 레벨디자인에 대한 이해
실사 캐릭터와 SD캐릭터의 특징, 캐릭터의 사이즈, 복식의 이해, 무기에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">세계관 설정방법과 아이템을 구성하고 조합하는 방법과 맵 제작 방법에 대한 기술, 엔진에 대한 대표적인 사례 조사 보고서 작성 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 사고력, 집중력, 문장력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="3">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
</table>

		(시연후 따라하기)			
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임성테스트결과보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	게임의 감성적 요소를 구분하고 이해하고 있는지 확인한다.		지필평가
2차 평가	40	15주	게임의 감성적 요소를 분석하여 게임성 테스트 결과 보고서를 작성 할 수 있는지 확인한다.	게임성 테스트 결과 보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	게임의 감성적 요소를 구분하여 각 요소의 특징을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	게임의 인터렉티브, 오락성, 개인화, 오감융합 등 감성적 내용들을 평가한 게임성 테스트 결과 보고서를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	OA프로그램

Class name	Korean	게임성분석		Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Analysis of Game Characteristics		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, we discuss the technical and emotional elements on games for analysis of perfection and characteristics of games. This course provides students with applied techniques to determine the quality and reliability of the game.						
Learning goal	To analyze the technical and emotional elements of gamer, to be able to complete the evaluating report for the game characteristics in a final written paper.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">프로젝트관리툴활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Practice of Project Management Tools</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">산출물관리도구 및 결함관리도구의 구성요소와 사용법을 이해하고, 가상의 프로젝트에서 파일관리와 결함관리 실습을 통해 QA프로젝트를 관리하는 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 산출물관리도구를 활용하여 문서의 버전관리를 할 수 있다.
2. 결함관리도구를 활용하여 결함을 등록하고 처리과정을 추적할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">산출물관리도구의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며, Git, Github, SVN 툴을 이용하여 버전관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">결함관리도구인 맨티스, 레드마인, JIRA를 이용하여 결함을 등록하고, 결함이 처리되는 과정을 관리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 문서의 버전관리 개념
- Github와 SVN을 이용한 버전관리 프로세스
- 결함관리도구의 기능
- 결함관리도구를 이용한 결함관리 프로세스</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- Git과 SVN 명령 사용법
- Github를 이용한 문서의 버전관리 방법
- 결함관리도구 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력
- 책임감, 유대감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
</table>

		(시연후 따라하기)			
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	결함관리보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	산출물 버전관리도구를 이용하여 문서관리 및 버전관리를 할 수 있는지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	40	15주	결함관리도구를 이용하여 결함을 작성하고 관리할 수 있는지를 확인한다.	결함관리보고서	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	산출물관리도구를 활용하여 버전관리를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	결함관리도구를 이용하여 결함을 등록하고 처리과정 추적 등 결함관리를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	GitBash, 토터스SVN, 웹브라우저

Class name	Korean	BTS툴활용	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Practice of BTS Tools	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students learn the most basic output management and BTS tool functions and usage methods in performing game QA tasks. Understand the components and usage of the output management tool and BTS tool, and learn how to register, process, and manage the results of bugs found in the process of performing QA projects.					
Learning goal	Students can use the output management tool to manage the version of the document, and the BTS tool to register bugs, track the process, and create a defect report.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">게임TC제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Test Case Writing</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">테스트 케이스에 대한 기본 이론을 학습하여 게임을 효과적으로 테스트할 수 있는 방법을 고안하고, 게임기획서 등 테스트 베이시스를 기반으로 테스트 케이스를 작성하는 실습을 통해 테스트 케이스에 대한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 테스트 베이시스를 기반으로 게임 테스트 항목을 도출하여 테스트 목록을 작성할 수 있다.
2. 테스트 케이스 작성 도구를 사용하여 테스트 항목을 테스트할 수 있는 테스트 케이스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">테스트 케이스의 구조와 작성방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">테스트 베이시스를 바탕으로 게임테스트 항목을 도출하여 항목 리스트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">도구를 이용하여 게임 테스트에 사용하기 위한 테스트 케이스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 기획서 이해, 게임 기본 기능과 특수 기능 이해
엑셀의 고급기능, 테스트 결과 통계자료, 테스트 결과보고서 작성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임문서 분석력, 보고서서작성법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 파악능력, 집중력, 문장력, 발표력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
</table>

	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	특정 게임을 대상으로 한 테스트케이스 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	테스트 베이시스를 분석하여 테스트가 필요한 게임테스트 항목을 도출하여 목록을 작성할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	특정 게임을 대상으로 도구를 사용하여 테스트 케이스를 작성할 수 있는지를 확인한다.	테스트케이스 보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	테스트 베이시스를 바탕으로 게임테스트 항목을 도출하여 항목 리스트를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	테스트 케이스 작성 도구를 사용하여 테스트 케이스를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	엑셀 프로그램

Class name						
	Korean	게임TC제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Game Test Case Writing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, we study the TC(Test Case) writing method to use of the game QA; basic test case, functional test case, special purpose test case, etc. This course provides the practical method to the major phases of game QA.					
Learning goal	To writing the final report of game test and configuration method of TC(test case) based on game document.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">소프트웨어테스팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Software Testing</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">게임QA 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">소프트웨어 테스팅의 지식 체계를 중심으로 소프트웨어 테스팅의 기초 개념과 정적 테스팅, 테스트 유형, 테스트 기법, 테스트 관리, 테스트 도구, 테스트 프로세스 등 게임QA의 기본 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 소프트웨어 테스팅의 기본 원리를 이해하고, 정적테스팅, 테스트유형, 테스트관리의 세부 요소를 설명할 수 있다.
2. 테스트 기법을 이해하고 테스트케이스를 작성할 때 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">테스팅의 필요성을 이해하고 테스팅의 일반적인 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">정적테스팅, 테스트유형, 테스트관리 이론을 활용하여 테스트계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">블랙박스 테스트 기법과 화이트박스 테스트 기법을 활용하여 테스트 케이스를 작성할 수 있으며, 경험기반테스팅을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 소프트웨어 테스팅의 기본 원리
- 테스트 프로세스와 테스트 유형
- 리뷰를 이용한 정적테스팅
- 블랙박스 및 화이트박스 테스트 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">- 테스트 베이시스 리뷰 기술
- 테스트 기법 활용 기술
- 테스트 계획서 작성방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">- 분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력
- 반복업무에 대한 긍정적 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

		●	●	●	●		●	●	

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	게임QA계획서

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	소프트웨어테스팅의 기본원리를 적용하여 QA계획서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	게임QA계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	소프트웨어테스팅 이론지식을 이해하고 있는지를 확인한다.		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	소프트웨어 테스팅의 기본 원리를 기반으로 QA계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	소프트웨어 테스팅 지식체계의 내용을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	없음
	SW	없음

Class name	Korean	소프트웨어테스팅	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Software Testing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course focuses on the knowledge system of software testing, which is the basis of game QA, to learn basic concepts of software testing, static testing, test types, test techniques, test management, test tools, and test processes.					
Learning goal	Understand the basic principles of software testing, and can explain the detailed elements of static testing, test types, and test management. It can be used when understanding test techniques and creating test cases.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">QA를위한게임엔진</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Engine for QA</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="3">게임QA역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임엔진에 대한 기본 사용법을 학습하고 간단한 게임을 구현해보는 실습을 통해 게임QA업무에서 개발중인 리소스를 전달받아 이를 게임엔진에서 적용해 보기 위해 필요한 게임엔진 활용에 대한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임엔진의 구성요소를 이해하고, 게임의 리소스를 배치하고 실행시킬 수 있다.
2. 게임엔진을 활용하여 간단한 게임 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임엔진의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임엔진에서 리소스를 배치하고 속성을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 엔진으로 간단한 게임 씬을 제작하고 스크립트 프로그래밍을 통하여 게임 오브젝트를 제어할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 스크립트 언어에 대한 지식
- 2D, 3D 게임 그래픽의 기초 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 스크립트 프로그래밍 기술
- 게임엔진에서 리소스 설정 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">게임엔진으로 구현한 간단한 게임결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>게임엔진에 오브젝트와 리소스를 배치하고 속성을 설정할 수 있는지를 확인한다.</td><td></td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>무료 에셋을 활용하여 간단한 게임을 제작할 수 있는지를 확인한다.</td><td>게임엔진으로 구현한 간단한 게임결과물</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임운영QA역량</td><td>게임QA역량</td><td>게임엔진의 구성요소를 이해하고, 게임의 리소스를 배치하고 실행시킬 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임운영QA역량</td><td>게임QA역량</td><td>게임엔진에서 무료 에셋을 활용하여 간단한 게임 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3">PC</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3">게임엔진(Unity, Unreal), Visual Studio</td></tr>
</table>

Class name	Korean	QA를위한게임엔진	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Engine for QA	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, when performing the game QA job, the game resource is received and executed in the game engine, and the basic components of the game engine required for testing are understood, and the basic usage of the game engine and script writing is learned.					
Learning goal	Understand the components of the game engine, and can deploy and execute game resources. And simple game contents can be produced by using the game engine.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">게임QA프로그래밍심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Advanced Game QA Programming</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임QA 및 게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">객체지향 프로그래밍 언어의 클래스로 추상화하는 기법, 멤버 변수와 멤버 메소드 작성 방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법을 학습하며, 객체지향 프로그래밍 언어로 복잡하게 구현된 프로그램을 이해하고 실행 결과를 작성하는 실습을 통해 객체지향 프로그램의 심화 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 객체지향 언어의 특징을 이해하고 프로그래밍 언어에서 제공하는 클래스의 사용법을 설명할 수 있다.
2. 객체지향 프로그래밍 언어에서 상속성과 다형성의 사용법을 알고 객체지향 프로그래밍 언어로 구현된 프로그램의 실행결과를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">객체지향 프로그래밍 언어의 클래스 개념 이해와 멤버 변수 및 멤버 함수의 사용법을 이해하여 이를 적용한 간단한 객체지향 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상속성과 다형성의 개념을 적용한 객체지향 프로그램 실행 결과를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">객체지향 개념 및 특징 등 객체지향 프로그래밍 관련 지식
클래스와 객체, 추상화, 상속성, 다형성 등에 대한 개념 및 특징</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">클래스, 추상화를 표현하는 C++ 혹은 C# 프로그래밍 기술
상속성, 다형성 등의 활용 기술, 객체지향의 특징 활용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이해력, 분석력, 논리력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임프로그래밍구현결과				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	객체지향 프로그램 클래스를 적용한 간단한 프로그램을 작성할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	상속과 다형성 객체지향 프로그램 실행결과를 작성할 수 있는지를 확인한다.	게임프로그래밍 구현결과	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	객체지향 언어의 특징을 이해하고 클래스의 사용법을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	객체지향 프로그래밍 언어에서 상속성과 다형성 등의 사용법을 알고 이를 구현한 프로그램의 실행결과를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	프로그래밍 저작도구(Visual Studio)

Class name						
	Korean	게임QA프로그래밍심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced Game QA Programming	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A study on the basic concept and characteristics of Object Oriented Programming(OOP) and how to make a class with abstraction method, how to present member variables and methods and how to implement inheritance and polymorphism using a C++ or C#(Selected Language) programming language. This course learns to understand the results of program execution by analyzing implemented OOP programs using inheritance and polymorphism.					
Learning goal	To understand the characteristics of Object Oriented Programming such as class, inheritance and polymorphism, and to understand a complex Object Oriented Programming using C++ or C#(Selected Language) language.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>게임통계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Game Statistics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA 및 게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">데이터의 측정, 척도 등 자료조사방법과 평균, 표준편차 등 통계용어와 상관분석, 회귀분석 등 분석기법을 기초로 한 통계이론을 학습하고 이를 게임운영 및 QA에 활용하는 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자료조사방법, 데이터 정리, 분석기법 등 통계적 이론을 이해할 수 있다.
2. 실제 자료를 수집하고 데이터를 정리하고 이를 토대로 빈도분석, 상관분석, 회귀분석 등 여러 가지 분석기법을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">측정, 척도, 설문지 작성 등 자료조사방법과 평균, 표준편차, 중앙값 등 통계용어 대한 개념적 정의를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">빈도분석, 상관분석, 회귀분석 등 여러 가지 분석기법의 개념적 정의를 이해하고 이를 사용할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">자료조사방법 - 측정, 척도, 설문지 등
데이터 정리 - 평균, 표준편차, 중앙값 등
분석기법 - 빈도분석, 교차분석, 요인분석, 회귀분석 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">설문지 작성법
데이터 코딩, 엑셀</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 논리력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
</table>

	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	특정 게임대상 게임통계보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	측정, 척도, 설문지 작성 등 자료조사방법과 평균, 표준편차, 중앙값 등 통계용어를 이해하고 있는지를 확인한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	빈도분석, 상관분석, 회귀분석 등 분석기법을 이해하고 사용할 수 있는지를 확인한다.	특정 게임대상 게임통계보고서	지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	자료조사방법, 데이터 정리, 분석기법 등 통계적 이론을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량 게임QA역량	데이터를 수집하고 정리하여 빈도분석, 상관분석, 회귀분석 등 분석기법을 적용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	엑셀, 통계프로그램

Class name						
	Korean	게임통계	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Game Statistics	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course learn and apply statistical theory based on data research methods and data organization and analysis techniques					
Learning goal	Understand statistical theories such as data survey methods, data organization and analytical techniques. To be able to collect the actual data, organize the data, and apply various analytical techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>소프트웨어테스팅툴활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="5">Practice of Software Testing Tools</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">일정관리 및 프로젝트 관리를 위한 도구와 테스트케이스를 작성하고 관리하기 위한 도구의 활용법을 학습하고 QA프로젝트에 적용하는 실습을 통해 QA업무를 수행하는데 필요한 도구에 대한 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일정관리와 프로젝트 관리도구를 활용하여 QA프로젝트의 프로세스를 관리할 수 있다.
2. 테스트케이스 관리도구를 활용하여 테스트케이스를 작성하고 실행결과를 등록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">간트차트를 활용하여 프로젝트 일정관리를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">트렐로 등 도구를 활용하여 게임QA프로젝트 관리 프로세스를 설정하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">테스트케이스 관리도구로 테스트케이스를 작성하고, 이를 실행한 결과를 등록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">테스트케이스 보고서 및 테스트케이스 실행결과보고서를 도구에서 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일정관리의 기본 개념
프로젝트 관리의 기본 개념
테스트케이스의 구성요소 및 개발기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">간트차트 사용법, 프로젝트 프로세스 작성법
테스트케이스 도구 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력, 책임감, 유대감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	테스트케이스작성 및 실행결과보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	일정관리 및 프로젝트관리도구를 이용하여 프로젝트 관리를 할 수 있는지를 확인한다		실기평가
2차 평가	40	15주	테스트케이스 도구로 테스트케이스를 작성하고 실행할 수 있는지를 확인한다.	테스트케이스작성 및 실행결과보고서	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	일정관리와 프로젝트 관리도구를 활용하여 QA프로젝트의 프로세스를 관리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	테스트케이스 관리도구를 활용하여 테스트케이스를 작성하고, 테스트케이스 실행결과를 등록하며 보고서를 추출할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경

강의실유형	PC실습실
HW	PC
SW	간트차트, 웹브라우저

Class name	Korean	소프트웨어테스팅툴활용	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Practice of Software Testing Tools	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students will learn the functions and usage of tools for schedule management and project management necessary to efficiently manage and perform game QA tasks, and learn how to use tools to create and manage test cases, which are the basic outputs of game QA.					
Learning goal	Students can manage the process of the game QA project by using schedule management and project management tools. Using the test case management tool, you can create a test case, register the test case execution result, and create a report.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">커뮤니티매니지먼트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Community Management</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">게임운영에 핵심적인 업무인 고객 운영서비스와 사용자 커뮤니티 관리의 이론을 이해하고, 고객 서비스와 커뮤니티 관리의 사례 분석을 통해 운영 실무를 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 게임 고객서비스 업무의 구성요소를 이해하고 사례를 분석하여 서비스업무 가이드를 작성할 수 있다.
2. 게임의 사용자 커뮤니티를 분석하여 게임 운영과 관련된 정보를 수집하고 이를 바탕으로 사용자 커뮤니티를 분석을 통해 도출된 결과를 기반으로 커뮤니티 관리 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임 고객 서비스 업무의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임 고객 서비스 업무의 사례를 분석하고 업무 가이드를 작성하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임 사용자커뮤니티를 분석하여 게임운영에 필요한 정보를 수집 및 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">이벤트 기획 및 운영, 마케팅 등 커뮤니티 관리 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">고객서비스 지식, 정보수집 및 분석 지식, 이벤트 기획 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서작성법, 통계 처리, 워드, 엑셀, 파워포인트 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 논리력, 분석력, 커뮤니케이션력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="3">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	커뮤니티 매니지먼트 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	고객서비스 업무를 이해하고 사례분석을 통해 운영가이드를 작성할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
2차 평가	40	15주	커뮤니티 분석 결과 및 이벤트 기획을 포함한 커뮤니티 매니지먼트 보고서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	커뮤니티 매니지먼트 보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임 고객서비스 업무의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
			게임 고객 서비스 업무의 사례를 분석하고 고객서비스 업무 가이드를 작성할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임 사용자 커뮤니티를 분석하여 게임 운영에 필요한 정보를 수집하고 분석할 수 있다.	20		●
			커뮤니티 분석 정보를 바탕으로 이벤트 기획 및 운영, 마케팅 등 커뮤니티 관리 업무를 수행하고 보고서를 작성할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	OA프로그램

Class name	Korean	커뮤니티매니지먼트	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Community Management	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students understand the theory necessary for customer operation service and user community management, which are key tasks for game operation, and learn practical work through case analysis of customer service and community management.					
Learning goal	Students can create a business guide by understanding the components of the game customer service business and analyzing cases. By analyzing the user community of the game, information related to game operation can be collected, and based on this, community management tasks can be performed.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임운영QA포트폴리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Game Operation and QA Portfolio</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA 및 게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">효과적인 포트폴리오 작성방법을 학습하고 게임운영과 QA프로젝트를 진행하는 과정에서 산출된 결과물을 바탕으로 게임운영과 QA로 취업하는데 활용할 수 있는 포트폴리오를 작성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">교과목 및 프로젝트를 통해 나온 산출물을 활용하여 게임운영과 QA 취업에 필요한 포트폴리오를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">교과목 및 프로젝트를 통해 나온 산출물을 보고서 형태로 요약하여 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">운영 및 QA 결과물들에 대해서 취업용 포트폴리오를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">포트폴리오의 구성방법
보고서 작성방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">포트폴리오 작성도구 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	게임운영QA포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	포트폴리오 작성을 위한 기초 자료를 수집하고 초안을 작성할 수 있는지를 확인한다.	포트폴리오 초안	실기평가
	2차 평가	40	15주	취업에 활용할 수 있는 포트폴리오를 완성하였는지를 확인한다.	포트폴리오 완성본	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량 게임운영역량	교과목 및 프로젝트를 통해 나온 산출물을 보고서 형태로 요약하여 정리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량 게임운영역량	포트폴리오로 사용가능한 툴을 사용하여 운영 및 QA 결과물들을 취업용 포트폴리오로 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	인터넷 연결이 가능한 PC
	SW	OA프로그램

Class name						
	Korean	게임운영QA포트폴리오	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Game Operation and QA Portfolio	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Students learn how to create an effective portfolio, complete game management and QA-related courses, and create a portfolio that can be used for game management and QA employment based on the results calculated in the process of progressing the project.					
Learning goal	You can organize the outputs from subjects and projects and use them to create a portfolio necessary for game operation and QA employment.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>테스트자동화툴활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Practice of Test Automation Tools</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">테스트자동화 도구의 기본 개념과 구성요소를 학습하고 실습용 게임을 대상으로 테스트 자동화 툴을 이용한 실습을 통해 테스트자동화에 대한 기본 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 테스트자동화 도구의 구성요소를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 테스트 자동화에 필요한 스크립트를 작성하여 게임테스트를 자동화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">테스트자동화 도구의 기본 개념과 구성요소를 이해하고 활용방안을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">테스트자동화 도구를 활용하여 간단한 스크립트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">테스트자동화 도구를 이용하여 게임테스트 자동화에 필요한 스크립트를 작성하고 이를 실행하여 테스트 결과를 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">테스트자동화의 기본 개념
스크립트 언어 지식
소프트웨어테스팅의 기본 지식
테스트 케이스의 구성요소</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">테스트 케이스 작성법, 스크립트 작성방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">분석력, 이해력, 논리적인 사고력, 응용력, 끈기, 반복학습</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
</table>

		●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	테스트자동화 실행보고서				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	테스트자동화도구의 사용법을 이해하고 있는지를 확인한다.		실기평가
2차 평가	40	15주	특정 게임을 대상으로 한 테스트자동화 스크립트를 작성하고 이를 실행하여 결과를 산출할 수 있는지를 확인한다.	테스트자동화 실행보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	테스트자동화 도구의 기본 개념과 구성요소를 이해하고 활용방안을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	테스트자동화 도구를 활용하여 스크립트를 작성할 수 있다.	15		●
			테스트자동화 도구를 이용하여 게임테스트 자동화 실행하여 테스트 결과를 산출할 수 있다.	25		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	인터넷 연결이 가능한 PC
	SW	지에이더

Class name						
	Korean	테스트자동화툴활용	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Practice of Test Automation Tools	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students understand the basic concepts and components of test automation tools, and learn how to automate game tests by creating scripts and executing them using test automation tools.					
Learning goal	Students can understand and explain the components of the test automation tool, and you can automate game tests by writing scripts necessary for test automation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">게임운영서비스분석</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Analysis of Game
Operational Service</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임운영역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임운영자가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">게임운영 업무 프로세스 로드맵을 학습하고 특정 게임을 선정하여 게임운영 프로세스와 관련된 데이터를 수집하고 분석하는 실습을 통해 게임운영서비스에 대한 실무 지식을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 게임운영업무 프로세스 로드맵에 따라 발생하는 데이터가 무엇인지 이해할 수 있다.
2. 특정 게임을 주제로 게임운영 업무를 수행하고 운영서비스관련 데이타를 활용하여 운영서비스 분석 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">게임운영 사이트를 분석하여 게임운영업무 프로세스 로드맵을 기준으로 발생하는 여러 가지 데이터를 분류할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">게임운영업무 프로세스 로드맵을 기준으로 발생하는 여러 가지 데이타를 활용하여 운영 관련 수치를 통계분석하여 게임운영서비스 분석 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">게임운영사이트 분석 - 사이트 구조, 콘텐츠 종류, 커뮤니티 구조 등
게임운영업무 프로세스 로드맵 - 로드맵의 구성, 각 업무의 역할
기초통계 - 평균, 분산, 표준편차, 빈도분석, 교차분석, 요인분석, 회귀분석 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">플로우차트 작성법, 보고서 작성법, 엑셀 및 통계 프로그램</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이해력, 논리력, 집중력, 분석력, 문장력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	게임운영서비스 분석 보고서				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	게임운영 사이트를 분석하여 운영 관련 데이터를 수집할 수 있는지를 확인한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	게임운영업무 프로세스 로드맵을 기준으로 발생하는 여러 가지 데이타를 활용하여 운영관련 수치를 통계분석하고 게임운영 서비스 분석 보고서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	게임운영서비스 분석 보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임운영업무 프로세스 로드맵을 기준으로 발생하는 여러 가지 데이터를 분류할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임운영역량	게임운영업무 프로세스 로드맵에 따라 발생하는 데이타를 활용하여 운영관련 수치를 통계분석 하고 보고서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC강의실
	HW	PC
	SW	엑셀 프로그램

Class name						
	Korean	게임운영서비스분석	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Analysis of Game Operational Service	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course provides an understanding of role of game manager/master.in online game environment. Analyze game operation data by selecting specific game.					
Learning goal	To be able to implement a game management and log a process and in a final written report.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">게임QA실무</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Game Test Practical Affairs</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임운영QA역량</td><td colspan="4">게임QA역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">게임QA가 되고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 테스트 방법들과 실무수행 과정을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 현업에서 적용하는 테스트 방법을 이해하여 수행 시기와 종류에 따른 테스트 방법들을 설명할 수 있다.
2. 실무에서 적용한 QA 데이터 분석결과를 바탕으로 QA 결과 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">현업에서 적용하는 다양한 테스트 방법들을 이해하고 세부적인 특징들을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">현업에서 적용했던 테스트 결과 데이터를 기반으로 QA 데이터 분석 및 통계자료를 이용한 실무 중심의 결과보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">게임 테스트 방법론과 특징들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">의사소통 기술, 문서화 기술, 게임 데이터 분석 및 통계 가공 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">사용자 관점에서의 게임테스트 자세, 타인/타부서와의 협조 태도, 문제점을 도출하려는 자세, 체계적인 문서작성을 위한 계획성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	QA 방법 분류 보고서 QA 데이터 분석 결과 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	40	8주	다양한 테스트 방법들을 분류하고 과 특징들을 이해하고 있는지를 확인한다.	QA 방법 분류 보고서	과제물평가
2차 평가	40	15주	테스트 결과 데이터를 기반으로 실무 중심의 결과보고서를 작성할 수 있는지를 확인한다.	QA 데이터 분석 결과보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	현업에서 적용하는 다양한 테스트 방법과 특징들을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임운영QA역량	게임QA역량	현업에서 적용했던 테스트 결과 데이터를 기반으로 QA 데이터 분석 및 통계자료를 이용한 실무 중심의 결과보고서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	PC
	SW	문서 저작도구, 웹 브라우저, 동영상 플레이 S/W 툴

Class name						
	Korean	게임QA실무	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Game Test Practical Affairs	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students learn various test methods and work processes applied in the field. Students learn how to create a final report to support game launch decisions based on the results of analyzing game QA data applied in the field.					
Learning goal	By classifying and understanding test methods applied in the field, you can explain test methods according to the timing and type of testing. Second, students can create a QA result report based on the results of analyzing the QA data applied to the field.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

푸드스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

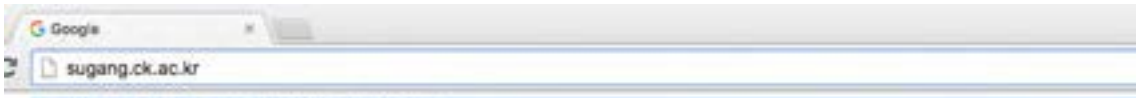
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

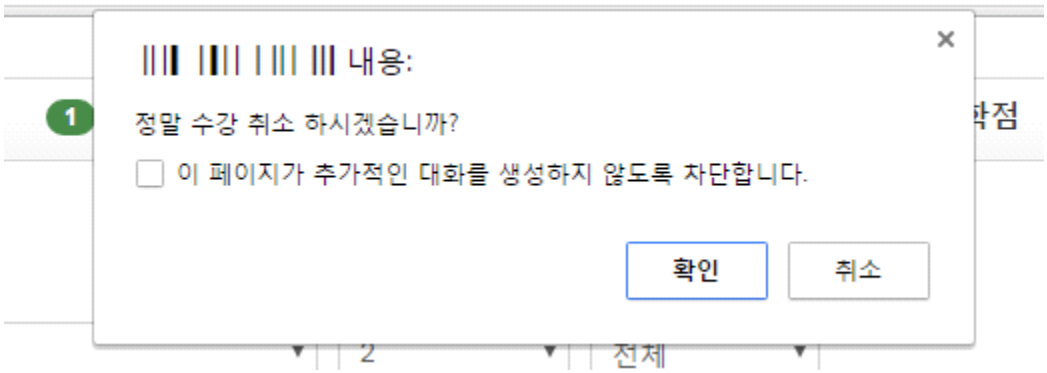
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

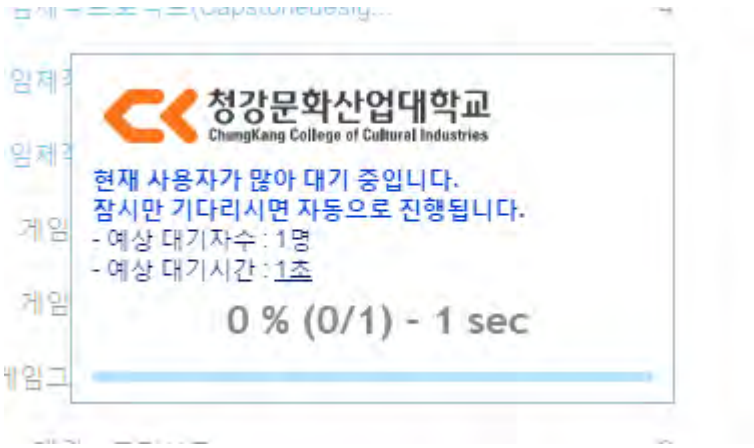
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

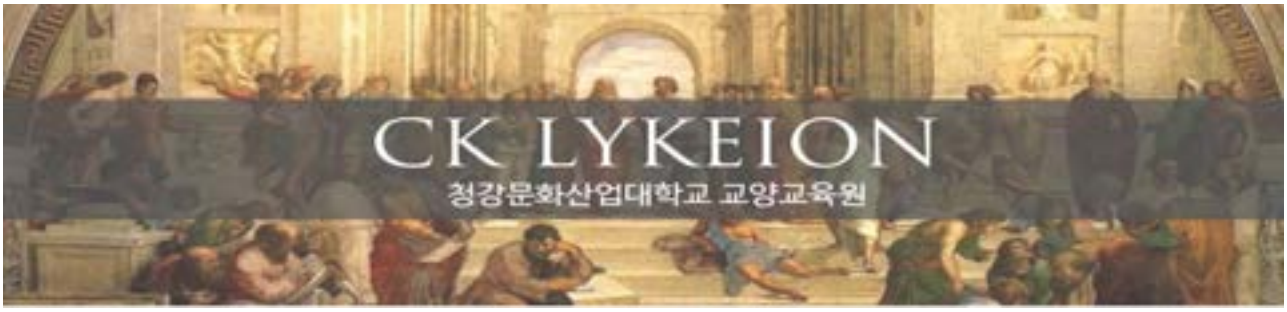
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음평김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세이팅	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음평김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 질라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

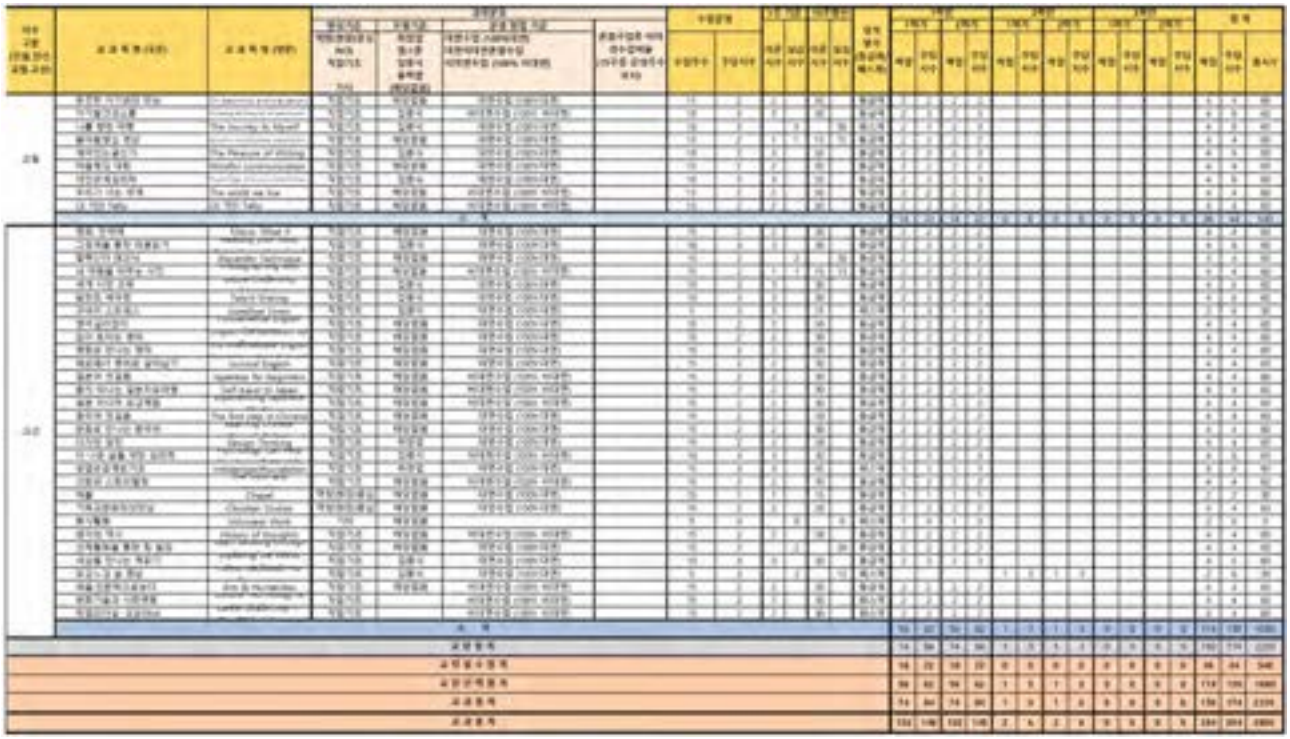
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

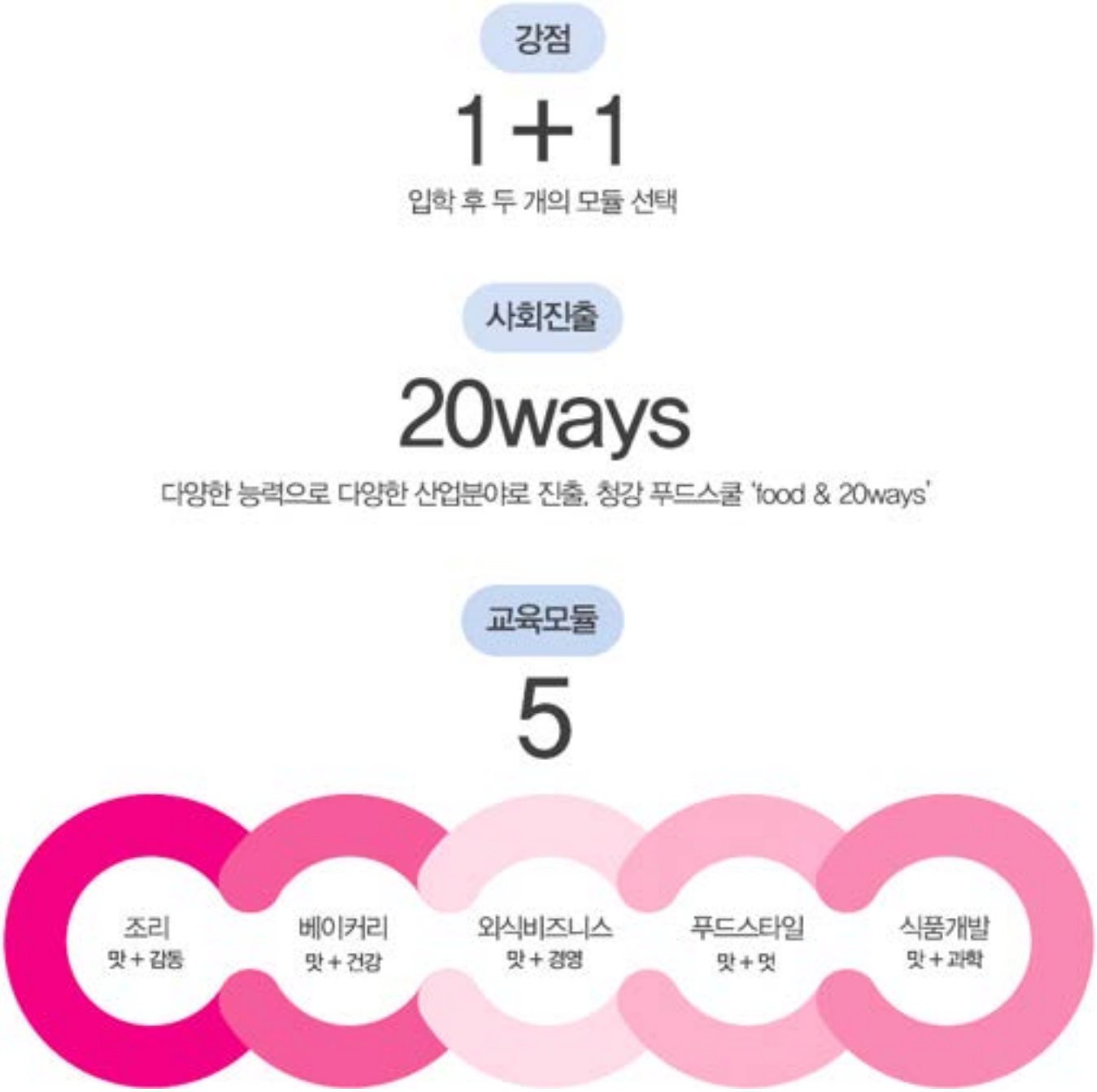
교육과정편람

푸드스쿨

푸드 스쿨 소개

〈푸드스쿨〉

“기능”교육에서 “가치”교육으로
자기 주도적으로 세상과 자신의 문제를 발견하고 주변과의 소통과 협력을 통해
창의적인 방법으로 문제를 해결해 나가는 교육을 지향합니다.
음식의 가치를 실현하여 자신의 삶을 디자인하는 창의적 푸드산업 전문가를 양성합니다.



〈모듈구성 및 주요교과목, 진로〉

조리

조리 모듈은 조리기술을 넘어 음식의 가치 실현을 통해 자신의 삶을 디자인하는 Creative Chef 양성을 목표로 합니다. 만드는 방법을 보여주고 그것을 따라하게 하는 "훈련"이 아닌 학생들 스스로 알아내는 "교육", 다양한 인턴십과 익스턴십을 통해 자신만의 창의적인 요리로 고객을 감동시킬 수 있는 조리전문가가 되는 교육을 통하여 스스로 자신의 미래를 개척하는 푸드 산업의 리더를 양성합니다.

주요교과목 핫 프로덕션 키친, 콜드 프로덕션 키친, 코리안 키친과 그 외에 재패니즈, 에스닉, 분자요리, 팜투 테이블 등 다양한 조리기술을 배웁니다. 또한 자신이 개발하고 싶은 역량(베이커리, 와인비즈니스, 푸드스타일, 식품개발)의 모듈을 추가로 선택하여 본인의 역량을 한층 향상시킬 수 있습니다.

졸업자취업 아집트대사관 인터콘티넨탈 호텔, 콜레드 호텔, 코엑스 오크우드호텔 일식, 더프리자호텔 그 랜드워커힐, 인터콘티넨탈 호텔, 림정리조트, 이탈리안 레스토랑 | 450외 다수

베이커리

베이커리 모듈은 자신이 가지고 있는 다양성을 개발하여 베이커리의 문화와 산업을 주도합니다. 베이킹과 페이스트리의 제조과정 및 제조법의 역량을 기반으로 디저트테크닉, 케이크 디자인, 초콜릿공예 등의 다양한 교과목을 통해 공예, 디자인, 플레이팅 할 수 있는 능력을 키우며 베이커리 메뉴개발 및 시뮬레이션 등의 프로젝트 수업의 교육과정을 통한 레시피 개발, 원가분석, 제품생산, 판매 및 서비스를 직접 경험할 수 있으며 산업에서의 실무능력을 갖출 수 있습니다.

주요교과목 베이킹과 페이스트리의 제조과정 및 제조법의 역량을 기반으로 디저트테크닉, 케이크 디자인, 초콜릿공예 등의 다양한 교과목을 통해 베이커리 실무 역량을 강화하고 창의적인 제품을 만들 수 있는 능력을 키웁니다

졸업자취업 그랜드워커힐, 구름정원재빵소, 피에르아, 밍포하얀풍차베이커리, 레키도마베이커리카페, 나 폴레온베이커리외 다수

푸드스타일

푸드스타일 모듈은 단순히 음식을 아름답게 보여주는 것에 그치지 않고 사진 이미지, 디지털 이미지, 동영상 등 다양한 기법의 활용을 통하여 음식자체의 의미와 가치를 한층 부여함으로써 새로운 상품성을 만들어 내는 역량을 갖출 수 있도록 설계 되어 있습니다.

주요교과목 푸드스타일링의 이해, 식공간연출, 사진촬영기술 및 활용이 있어 푸드스타일리스트의 기초 역량을 다질 수 있습니다. 디지털이미지의 이해, 디지털이미지의 활용, 영상촬영과 편집 과목을 통해서는 디지털이미지를 SNS에 활용할 수 있고, 유튜브 푸드크리에이터로 성장할 수 있습니다. 이후 푸드콘텐츠제작, 브랜딩패키지제작, 메뉴개발 등의 프로젝트 수업을 통해 창의력을 개 발하고 새로운 가치를 실현할 수 있는 능력을 얻을 수 있게 됩니다.

졸업자취업 유튜브 푸드크리에이터(순백설희), 노다플러스 푸드스타일리스트, 셰이푸드 푸드스타일리스 트, 파티어썸 케이터링, 공영홈쇼핑 스타일리스트, 아이니웨딩, 그리드잇 푸드스타일리스트, 롯데프리미엄푸드마켓 푸드스타일리스트 외 다수

외식비즈니스

외식비즈니스 모듈은 조리, 베이커리, 스타일링, 식품개발에 대한 전문적인 지식을 바탕으로 외식업을 경영하고 창업할 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 설계되어 있습니다. 이 모듈을 이수함으로써 고객이 선호하는 음식과 베이커리에 음료를 접목하고 서비스를 부가하여 가치가 있는 식음료 상품으로 재생산해 내 는 능력을 갖추게 됩니다.

주요교과목 커피브루잉, 커피로스팅, 음료와 칵테일, 와인소믈리에, 레스토랑 서비스 등의 수업을 통해 실무 기술을 익히고 프로젝트수업에서 실제 고객에게 음식과 음료를 서비스하면서 현장능력을 키우게 됩니다. 또한 외식산업의 이해, 외식마케팅, 외식창업론, 외식업 사례연구 등을 통해 트렌드와 사례를 분석하여 창업을 하거나 경영을 할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 설계되어 있습니다.

졸업자취업 그랜드하얏트, 그랜드인터콘티넨탈, 서울JW메리어트, 노보텔앰배서너, MEA서울/코트야드메리어트호텔, 코트야드메리어트 호텔티엠스퀘어, 포시즌호텔, 람정리조트, 두바이그랜드하얏트호텔, 싱가포르 그랜드하얏트, 싱 가포르 콩코드호텔 스파이스, CJ푸드빌 빕스, CJ푸드빌 계절밥상, CJ푸드빌 제일제면소, 투썸 플레이스, 스타벅스, 탐앤탐스, 아티제,커스텀커피, 레마리크라상/카페성수/제이당 외 다수

식품개발

식품개발모듈은 식품을 과학적으로 만들어 내는 역량(맛+품질+과학+영양)을 키워 상업적으로 판매가 가능한 가공식품을 개발할 수 있으며, 식품의 영양성분과 위생 안전에 대한 분석 역량을 갖출 수 있도록 설계되어 있습니다

주요교과목 식재료의 특성, 조리과정 중의 변화, 영양 및 위생안전 지식이 총족된 학생들은 식품의 영양 성분의 특징과 저장 중의 품질의 변화에 대한 이해, 몸에 유익한 미생물과 해로운 미생물에 대한 이해, 기능성 아이스크림과 맥주 등의 가공식품의 제조방법, 식품의 영양성분분석과 위생안전 실습능력 등으로 식품 및 제약회사에서의 실무능력을 갖출 수 있도록 모듈화 설계되어 있습니다.

졸업진출업 롯데푸드, 해태제과, CJ 씨푸드 위생, CJ 프레시웨이 위생, 고려제약, 말도리면, CJ 대한통운 위생, 신세계푸드 위생, 현대그린푸드, 한국안심협회, 동원홈푸드 외 다수

푸드 스쿨 교육목표

<푸드스쿨의 교육목표와 인재상>

스쿨교육목표	인재상	인재양성유형	스쿨역량
푸드산업 분야에서 전문기술을 바탕으로 자기주도적으로 문제를 해결할 수 있는 창의 인재를 양성한다.	식품과 외식 산업분야에서 새로운 가치를 발견하고 음식을 통해 조금 더 좋은 세상을 만들고자하는 '업'에 필요한 창의적 인재 자기 주도적으로 세상과 자신의 문제를 발견하고 주변과의 소통과 협력을 통해 창의적인 방법으로 문제를 해결할 수 있는 인재 지식과 기술 습득을 넘어 창의적인 콘텐츠를 생산할 수 있는 융복합적 역량을 갖춘 인재	• 조리기술이 뛰어난 셰프 • 메뉴개발이 우수한 셰프 • 스타일링이 뛰어난 셰프 • 조리 분야 창업자 • 식음료 능력을 갖춘 파티시에 • 조리 기술을 겸비한 파티시에 • 카페베이커리 창업자 • 외식산업 매니저 • 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원	• 창의 역량 • 푸드 이해 역량 • 조리 역량 • 베이커리 역량 • 외식비즈니스 역량 • 스타일링 역량 • 식품 가공 역량 • 창업 역량

교육과정안내

푸드스쿨 교과목 도출

- 푸드스쿨 전공 교과목

연번	교과목명	이수구분	개설시기 (학년-학기)	시수	학점	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수준
1	식품위생학	전공선택	1/1, 1/2	3	3	푸드이해	위생관리 역량	B
						식품가공	식품분석 역량	B
2	콜드프로덕션키친	전공선택	1/1, 1/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						조리	조리 역량	A
3	핫프로덕션키친1	전공선택	1/1, 1/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	B
						조리	조리 역량	B
4	식품학	전공선택	1/1, 1/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	B
5	푸드스타일링의 이해	전공선택	1/1, 1/2	4	4	창의	아이디어 표현 역량	B
						창의	평가 역량	B
						조리	조리 역량	B
						스타일링	푸드스타일링 역량	B
						스타일링	푸드콘텐츠 제작 역량	B
6	제빵공작소	전공선택	1/1, 1/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	B
						푸드이해	위생관리 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	B
7	제과공작소	전공선택	1/1, 1/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	B
						푸드이해	위생관리 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	B
8	커피브루잉	전공선택	1/1, 1/2	3	3	외식비즈니스	음료제조 역량	A
9	식재료이해	전공선택	1/1, 1/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	B
10	코리안키친	전공선택	1/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	B
						조리	조리 역량	A
11	에스닉키친	전공선택	1/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	B
						조리	조리 역량	A
12	제과제빵이론	전공선택	1/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	A
						베이커리	베이커리 역량	A
13	에코블럭제빵소	전공선택	1/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	B
						푸드이해	위생관리 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	B
14	푸드프로젝트1	전공선택	2/1	6	6	창의	문제정의 역량	A
							아이디어 표현 역량	A
							시제품 개발 역량	A
							평가 역량	A
15	푸드프로젝트2	전공선택	2/1	6	6	창의	문제정의 역량	A
							아이디어 표현 역량	A
							시제품 개발 역량	A
							평가 역량	A
16	조리과학	전공선택	2/1, 2/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	A
17	재패니즈 키친	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	B
						푸드이해	위생관리 역량	A
						조리	조리 역량	A
18	사진촬영기법과 활용	전공선택	2/1, 2/2	4	4	스타일링	푸드콘텐츠 제작 역량	A

19	외식산업의 이해	전공선택	2/1, 2/2	3	3	외식비즈니스	외식경영 역량	B
						창업	비즈니스모델 이해 역량	S
20	케이크디자인	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	A
21	레스토랑서비스	전공선택	2/1, 2/2	3	3	외식비즈니스	식음료서비스 역량	S
							외식경영 역량	B
22	커피로스팅	전공선택	2/1, 2/2	3	3	외식비즈니스	음료제조 역량	A
						창의	시제품개발 역량	B
23	식품가공저장학	전공선택	2/1, 2/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	A
						식품가공	가공품 생산 역량	B
24	식품가공실습	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	S
						식품가공	가공품 생산 역량	S
25	푸드프로젝트3	전공선택	2/2	12	12	창의	문제정의 역량	S
							아이디어 표현 역량	S
							시제품 개발 역량	S
							평가 역량	S
						외식비즈니스	외식경영 역량	A
26	푸드트립	전공선택	2/1, 2/2	2	2	푸드이해	식품이해 역량	A
27	핫프로덕션키친2	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	S
						조리	조리 역량	A
28	식공간스타일링	전공선택	2/1, 2/2	4	4	창의	문제정의 역량	A
							아이디어 표현 역량	A
						스타일링	푸드스타일링 역량	S
							푸드콘텐츠 제작 역량	A
29	디지털 이미지의 이해	전공선택	2/1, 2/2	4	4	스타일링	푸드콘텐츠 제작 역량	A
30	외식창업론	전공선택	2/1, 2/2	3	3	외식비즈니스	외식경영 역량	A
						창업	비즈니스모델 디자인 역량	S
31	초콜릿공방	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	A
32	음료와 칵테일	전공선택	2/1, 2/2	3	3	외식비즈니스	식음료 서비스 역량	A
							음료 제조 역량	S
33	식품화학	전공선택	2/1, 2/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	A
34	식품미생물학	전공선택	2/1, 2/2	3	3	식품가공	식품분석 역량	B
35	영상촬영과 편집	전공선택	2/1, 2/2	4	4	스타일링	푸드콘텐츠 제작 역량	A
36	식품위생실습	전공선택	2/1, 2/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						식품가공	식품분석 역량	S
37	캡스톤디자인1	전공선택	3/1	12	12	창업	비즈니스모델 패턴조사 역량	A
							비즈니스모델 디자인 역량	A
							비즈니스모델 프로세스 실험 및 피드백 역량	B
						외식비즈니스	외식경영역량	A
38	육가공마이스터	전공선택	3/1, 3/2	6	6	푸드이해	위생관리 역량	A
						조리	조리 역량	A

39	팜투테이블	전공선택	3/1, 3/2	4	4	푸드이해	식품이해 역량	A
						푸드이해	위생관리 역량	S
						조리	조리 역량	S
40	외식업 사례연구	전공선택	3/1, 3/2	3	3	외식비즈니스	외식경영 역량	S
						창업	비즈니스모델 패턴조사 역량	S
							비즈니스모델 디자인 역량	A
41	카페디저트테크닉	전공선택	3/1, 3/2	4	4	베이커리	베이커리 역량	A
42	와인소믈리에	전공선택	3/1, 3/2	3	3	외식비즈니스	식음료 서비스 역량	A
							음료제조 역량	A
43	베이커리메뉴개발	전공선택	3/1, 3/2	4	4	창의	문제정의 역량	A
							아이디어표현 역량	B
							시제품 개발 역량	B
							평가 역량	B
						베이커리	베이커리 역량	S
44	식품분석실습	전공선택	3/1, 3/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						식품가공	식품분석 역량	S
45	브랜드클래스	전공선택	3/1	4	4	푸드이해	위생관리 역량	S
						조리	조리 역량	S
46	환경위생학	전공선택	3/1, 3/2	7	7	푸드이해	위생관리 역량	S
47	외식트렌드메뉴실습	전공선택	3/1	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						조리	조리 역량	A
48	떡과 한과	전공선택	3/1	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						베이커리	베이커리 역량	A
49	영양과 건강	전공선택	3/1, 3/2	3	3	푸드이해	식품이해 역량	S
50	캡스톤디자인2	전공선택	3/2	6	6	창업	비즈니스모델 패턴 조사 역량	A
							비즈니스모델 디자인 역량	S
							비즈니스모델 프로세스 실험 및 피드백 역량	S
51	캡스톤디자인3	전공선택	3/2	6	6	창업	비즈니스모델 패턴 조사 역량	S
							비즈니스모델 디자인 역량	S
							비즈니스모델 프로세스 실험 및 피드백 역량	S
52	분자요리	전공선택	3/1, 3/2	4	4	푸드이해	위생관리 역량	A
						조리	조리 역량	A
53	디지털이미지 활용	전공선택	3/1, 3/2	4	4	스타일링	푸드콘텐츠 제작 역량	S
54	외식마케팅	전공선택	3/1, 3/2	3	3	외식비즈니스	외식경영 역량	A
						창업	비즈니스모델 패턴조사 역량	A
55	현장실습1-동계	전공선택	1/2	40	2	외식비즈니스	외식경영역량	A
56	현장실습2-하계	전공선택	2/1	40	2		외식경영역량	A
57	현장실습2-동계	전공선택	2/2	40	2		외식경영역량	A
58	현장실습3-1	전공선택	3/1	40	2		외식경영역량	A
59	현장실습3-하계	전공선택	3/1	40	2		외식경영역량	A
60	현장실습3-2	전공선택	3/2	40	2		외식경영역량	A
61	현장실습3-동계	전공선택	3/2	40	2		외식경영역량	A

- 푸드스쿨의 직업기초능력 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설 시기 (학년-학기)	시수	학점	직업기초능력	직업기초능력 하위요소	교과목과 직업기초능력과의 연계성
1	푸드전문가의 자기개발1	전필	1-1	1	1	자기개발능력 직업윤리	자기관리능력 경력개발능력 근로 윤리 공동체 윤리	다양한 푸드 산업 분야에서 자신의 직업모델을 찾거나 창업 역량을 습득하기 위해 자신의 적성과 역량을 파악하고, 자기관리와 경력개발을 할 수 있도록 지도하며, 산업체의 근로윤리와 공동체 윤리를 이해하도록 지도한다.
2	푸드전문가의 자기개발1	전필	1-2	1	1	자기개발능력 직업윤리	자기관리능력 경력개발능력 근로 윤리 공동체 윤리	자기 개발을 위해 학기 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 방법을 찾으며, 자기관리와 경력 개발을 통해 성과를 달성하도록 한다. 산업체의 근로윤리와 공동체윤리에 대한 교육을 통해 산업환경을 이해하도록 한다.
3	푸드전문가의 자기개발3	전필	2-1	1	1	자기개발능력 직업윤리	자기관리능력 경력개발능력 근로 윤리 공동체 윤리	학습 목표를 수립하고 자기관리 및 경력개발을 통해 성과를 달성하도록 지도하며, 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 체득한다.
4	푸드전문가의 자기개발4	전필	2-2	1	1	자기개발능력 직업윤리	자기관리능력 경력개발능력 근로 윤리 공동체 윤리	푸드산업의 다양한 분야에서 발생할 수 있는 문제를 해결할 수 있도록 자기관리 및 경력개발 능력을 관리할 수 있다. 프로젝트 수업의 목표와 성과를 분석하고 개선안을 마련할 수 있다. 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 이해함으로서 진로에 대한 방향성을 찾을 수 있다.
5	푸드전문가의 문제해결	전필	1-1 1-2	6	6	문제해결능력 대인관계능력	사고력 문제처리능력 팀웍능력 갈등관리능력	팀을 구성하여 푸드분야의 프로젝트를 진행시키면서 사고력과 문제처리능력을 향상시킨다. 팀활동을 통해 갈등관리 능력과 팀웍능력을 향상시킨다.
6	CK pathfinder	전필	1-1	1	1	자기개발능력	자아인식능력 자기관리능력 경력개발능력	학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등의 자아인식을 통해 자기관리계획을 수립하여 실행하며, 학업을 통해 본인의 경력개발을 할 수 있도록 지원한다.

푸드스쿨의 진로별 교육과정 로드맵

1) 조리기술이 뛰어난 조리사/메뉴개발이 뛰어난 조리사

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식품학	식품학				
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
조리역량		코리안키친	재패니즈키친	재패니즈키친	분자요리	분자요리
		에스닉키친			떡과 한과	
	콜드프로덕션키친	콜드프로덕션키친	레스토랑서비스	레스토랑서비스	육가공마이스터	육가공마이스터
	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친2	핫프로덕션키친2	팜투테이블	팜투테이블
					브랜드클래스	
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

2) 스타일링이 뛰어난 조리사

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
	식품학	식품학				
조리 역량		코리안키친	재패니즈키친	재패니즈키친	분자요리	분자요리
		에스닉키친				
	콜드프로덕션키친	콜드프로덕션키친	레스토랑서비스	레스토랑서비스	육가공마이스터	육가공마이스터
	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친2	핫프로덕션키친2	팜투테이블	팜투테이블
					브랜드클래스	
스타일링역량	푸드스타일링의 이해	푸드스타일링의 이해	식공간 스타일링	식공간 스타일링		
			디지털 이미지의 이해	디지털 이미지의 이해	디지털 이미지 활용	디지털 이미지 활용
			사진촬영기법과 활용	사진촬영기법과 활용		
			영상촬영과 편집	영상촬영과 편집		
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

3) 조리분야 창업

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
창업역량					캡스톤디자인1	캡스톤디자인2, 3
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식품학	식품학				
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
조리 역량		코리안키친	재패니즈키친	재패니즈키친	분자요리	분자요리
		에스닉키친			떡과 한과	
	콜드프로덕션키친	콜드프로덕션키친	레스토랑서비스	레스토랑서비스	육가공마이스터	육가공마이스터
	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친1	핫프로덕션키친2	핫프로덕션키친2	팜투테이블	팜투테이블
외식비즈니스역량			외식산업의 이해	외식산업의 이해	외식업 사례연구	외식업 사례연구
			외식창업론	외식창업론	외식마케팅	외식마케팅
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

4) 식음료 능력을 갖춘 파티시에

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식품학	식품학				
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
베이커리역량	제빵공작소	제빵공작소	케이크디자인	케이크디자인	베이커리메뉴개발	베이커리메뉴개발
	제과공작소	제과공작소	초콜릿공방	초콜릿공방	카페디저트테크닉	카페디저트테크닉
		제과제빵이론			브랜드클래스	
		에코블럭제빵소			떡과 한과	
식음료제조/서비스 역량	커피브루잉	커피브루잉	커피로스팅	커피로스팅		
			음료와 칵테일	음료와 칵테일	와인소믈리에	와인소믈리에
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

5) 조리기술을 겸비한 파티시에

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식품학	식품학				
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
베이커리역량	제빵공작소	제빵공작소	케이크디자인	케이크디자인	베이커리메뉴개발	베이커리메뉴개발
	제과공작소	제과공작소	초콜릿공방	초콜릿공방	카페디저트테크닉	카페디저트테크닉
		제과제빵이론			브랜드클래스	
		에코블럭제빵소			떡과 한과	
조리역량	콜드프로덕션키친	콜드프로덕션키친			육가공마이스터	육가공마이스터
	핫프로덕션키친 1	핫프로덕션키친 1	핫프로덕션키친 2	핫프로덕션키친 2	팜투테이블	팜투테이블
		코리안키친	재패니즈키친	재패니즈키친	분자요리	분자요리
		에스닉키친				
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

6) 카페베이커리 창업/외식산업매니저

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
창업역량					캡스톤디자인1	캡스톤디자인2 캡스톤디자인3
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식품학	식품학				
	식재료 이해	식재료 이해	푸드트립	푸드트립		
베이커리역량	제빵공작소	제빵공작소	케이크디자인	케이크디자인	베이커리메뉴개발	베이커리메뉴개발
	제과공작소	제과공작소	초콜릿공방	초콜릿공방	카페디저트테크닉	카페디저트테크닉
		제과제빵이론			떡과 한과	
		에코블럭제빵소			브랜드클래스	
외식경영역량			외식산업의 이해	외식산업의 이해	외식마케팅	외식마케팅
			외식창업론	외식창업론	외식업 사례연구	외식업 사례연구
식음료제조/서비스 역량	커피브루잉	커피브루잉	커피로스팅	커피로스팅		
			음료와 칵테일	음료와 칵테일	와인소믈리에	와인소믈리에
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

7) 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원

스쿨역량	1/1	1/2	2/1	2/2	3/1	3/2
창의역량			푸드프로젝트1, 2	푸드프로젝트3		
조리역량	콜드프로덕션키친	콜드프로덕션키친	푸드트립	푸드트립		
	핫프로덕션키친 1	핫프로덕션키친 1	핫프로덕션키친 2	핫프로덕션키친 2		
푸드이해역량	식품위생학	식품위생학	조리과학	조리과학		
	식재료 이해	식재료 이해				
	식품학	식품학				
식품가공역량			식품화학	식품화학	영양과 건강	영양과 건강
			식품가공저장학	식품가공저장학		
			식품미생물학	식품미생물학	환경위생학	환경위생학
			식품위생실습	식품위생실습	식품분석실습	식품분석실습
			식품가공실습	식품가공실습		
직업기초능력	푸드전문가의 자기개발1	푸드전문가의 자기개발2	푸드전문가의 자기개발3	푸드전문가의 자기개발4		
	푸드전문가의 문제해결	푸드전문가의 문제해결				

교육과정표

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업형태		1주 기준		15주기준		성적 평가 (중급제, 패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
										1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수	이론 시수	실습 시수	이론 시수	실습 시수		학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	총시수
전공필수	CK pathfinder	CK pathfinder	1	15	0	15	0	15	패스제	1	15											1	15	15
	푸드전문가의 문제해결	Problem Solving Ability	15	6		6		6	학점제	6	6	6	6									12	12	180
	푸드전문가의 자기개발1	Self Development 1	15	1	1		1		패스제	1	1											1	1	15
	푸드전문가의 자기개발2	Self Development 2	15	1					패스제			1	1									1	1	15
	푸드전문가의 자기개발3	Self Development 3	15	1					패스제					1	1							1	1	15
	푸드전문가의 자기개발4	Self Development 4	15	1					패스제							1	1					1	1	15
	소 계									8	22	7	7	1	1	1	1	0	0	0	0	17	31	255
전공선택	현장실습1-동계	Work Experience1(winter)	4	40	0	40	0	40	패스제			2	40									2	40	160
	현장실습2-하계	Work Experience2(summer)	4	40	0	40	0	40	패스제					2	40							2	40	160
	현장실습2-동계	Work Experience2(winter)	4	40	0	40	0	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-1	Work Experience3-1(semester)	12	40	0	40	0	40	패스제									2	40			2	40	480
	현장실습3-하계	Work Experience3(summer)	4	40	0	40	0	40	패스제									2	40			2	40	160
	현장실습3-2	Work Experience3-2(semester)	12	40	0	40	0	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-추계	Work Experience3(winter)	4	40	0	40	0	40	패스제											2	40	2	40	160
	소 계									0	0	2	40	2	40	2	40	4	80	4	80	14	280	1760
	식품위생학	Food Hygiene	15	3	3		3		학점제	3	3	3	3									6	6	90
	콜드프로덕션키친	Cold production kitchen	15	8		8		8	학점제	8	8	8	8									16	16	120
	핫프로덕션키친1	Hot Production Kitchen 1	15	4		4		4	학점제	4	4	4	4									8	8	120
	식품학	Food Science	15	3	3		3		학점제	3	3	3	3									6	6	90
	푸드스타일링의 이해	Food Styling	15	8		8		8	학점제	8	8	8	8									16	16	120
	제빵공작소	Bakery factory	15	8		8		8	학점제	8	8	8	8									16	16	120
	제과공작소	Pastry factory	15	8		8		8	학점제	8	8	8	8									16	16	120
	커피브루잉	Coffee Brewing	15	3		3		3	학점제	3	3	3	3									6	6	90
	식재료의이해	Introduction to Food Materials	15	3	3		3		학점제	3	3	3	3									6	6	90
	코리안키친	Korean Kitchen	15	8		8		8	학점제			8	8									8	8	120
	에스닉키친	Ethnic Kitchen	15	8		8		8	학점제			8	8									8	8	120
	제과제빵이론	Baking Theory	15	3	3		3		학점제			3	3									3	3	45
	에코블럭제빵소	Eco bread factory	15	4		4		4	학점제			4	4									4	4	60
	푸드프로젝트1	Food Project 1	15	8		8		8	학점제					8	8							8	8	90
	푸드프로젝트2	Food Project 2	15	8		8		8	학점제					8	8							8	8	90
	조리과학	Culinary Science	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	재패니즈 키친	Japanese Kitchen	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	사진촬영기법과 활용	Photograph & Utilizing	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	외식산업의 이해	Introduction to food service industry	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	케이크디자인	Cake Design	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	레스토랑서비스	Restaurant Service	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	커피로스팅	Coffee Roasting	15	3		3		3	학점제					3	3	3	3					6	6	90
	식품가공저장학	Food Preservation & Processing	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	식품가공실습	Food processing practice	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	푸드프로젝트3	Food Project 3	15	12		12		12	학점제							12	12					12	12	180
	푸드트립	Food trip	15	2	2		2		학점제					2	2	2	2					4	4	60
	핫프로덕션키친2	Hot Production Kitchen 2	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	식음간스타일링	Food Space Styling	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	디지털 이미지의 이해	Understanding food digital image	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	외식창업론	Foodservice Business Start-Up	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	초콜릿공방	Chocolate factory	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	음료와 칵테일	Beverage and Cocktail	15	3		3		3	학점제					3	3	3	3					6	6	90
	식품화학	Food Chemistry	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	식품미생물학	Food Microbiology	15	3	3		3		학점제					3	3	3	3					6	6	90
	앙금찰떡과 편집	Mixes Ttiming & Kitting	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	식품위생실습	Experiment of Food Hygiene	15	8		8		8	학점제					8	8	8	8					16	16	120
	캡스톤디자인1	Capstone Design 1	15	12		12		12	학점제									12	12			12	12	180
	육가공마이스터	Meat Master	15	6		6		6	학점제									6	6	6	6	12	12	180
	팜투테이블	Farm To table	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	외식업 사례연구	Foodservice Case Study	15	3	3		3		학점제									3	3	3	3	6	6	90
	카페디저트테크닉	Dessert technique for Cafe	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	와인소믈리에	Wine Sommelier	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	베이커리메뉴개발	Bakery Menu Development	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	식품분석실습	Food Analysis	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	떡과 한과	Rice Cake and Korean Sweets	15	8		8		8	학점제									8	8			8	8	60
	브랜드클래스	Brand Class	15	8		8		8	학점제									8	8			8	8	60
	환경위생학	Environmental sanitation	15	7	7		7		학점제									7	7	7	7	14	14	210
	외식트렌드메뉴실습	Food service trend menu	15	8		8		8	학점제									8	8			8	8	60
	영양과 건강	Nutrition and Health	15	3	3		3		학점제									3	3	3	3	6	6	90
	캡스톤디자인2	Capstone Design 2	15	6		6		6	학점제											6	6	6	6	90
	캡스톤디자인3	Capstone Design 3	15	6		6		6	학점제											6	6	6	6	90
	분자요리	Molecular and Physical Gastronomy	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	디지털이미지 활용	Utilizing food digital image	15	8		8		8	학점제									8	8	8	8	16	16	120
	외식마케팅	Food service Marketing	15	3	3		3		학점제									3	3	3	3	6	6	90
	소 계									37	32	47	47	33	33	33	33	73	73	61	61	375	375	5625
소 계										45	54	56	94	84	122	84	122	77	153	65	141	406	686	7640
소 계										0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
전공 합 계										45	54	56	94	84	122	84	122	77	153	65	141	406	686	7640
교과 총 계										45	54	56	94	84	122	84	122	77	153	65	141	406	686	#####

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>CKpathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">CKpathfinder</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 1/ 15</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생 스스로 본인의 적성 및 기초학습역량에 대해 알수 있다.
2. 전공탐색과 진로탐색을 통해 학생 스스로 진로에 대해 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공탐색을 통해 진로에 대한 정보를 취득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">진단결과를 토대로 지도교수와 상담을 통해 진로를 설계 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">실습교과목</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	1주차	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가						
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가						
	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CKpathfinder	Credits	1	Semester /Term	
	English	CKpathfinder	Class Hour	1	Type	
Class summary						
Learning goal						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>푸드전문가의 문제해결</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Problem Solving Ability</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">푸드산업에서 직업 기초 능력으로 요구되는 문제해결 능력과 대인관계능력을 키우기 위해 설계된 교과목이다. 전공 분야와 연계된 프로젝트에 팀을 구성하여 참여한다. 문제를 정의하고, 해결 방법을 찾으며, 목표를 수립하고, 문제를 해결하는 일련의 과정을 통해 직업 기초 능력을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.
2. 제품설명, 자료조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 팀 협업을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">제품설명, 자료조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">팀 협업을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">발표 자료 작성에 대한 지식
식재료 원가를 계산할 수 있는 지식
제품에 대한 정량 및 정성 평가 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">발표 자료를 만들 수 있는 기술
조리와 제과제빵 관련 기본 기술
제품 및 시장 조사 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도
새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도
의사소통과 갈등해결을 위한 열린 대인관계를 유지하려는 태도
자신의 의견을 적극 전달하고 타인의 평가를 수용하려는 태도
창의적으로 문제를 해결하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	결과보고서, 실습결과물 판매

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	50	15주	결과보고서의 수준 평가 가상 시나리오 평가 발표 내용, 태도, 준비 평가	결과보고서	보고서 평가 서술형 시험 발표 수준 평가
	2차 평가	30	15주	시제품의 완성도 평가 제품평가보고서 평가	시제품	시제품에 대해 루브릭 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.	10		●
		문제처리능력	제품설명, 제품조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				50		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	팀 협업을 통해 선정된	30		●

				아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		

수업환경	강의실유형	조리실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드전문가의 문제해결	Credits	6	Semester /Term	1/1, 1/2
	English	Problem solving ability	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	This course is designed to develop problem-solving and interpersonal ability required in the food industry. Team up and participate in projects related to food area. Improve the vocational competency through a series of processes that define problems, find solutions, set goals, and solve problems.					
Learning goal	1. Students can define the problem presented and investigate and solve it. 2. Students can create and present a report containing recipes and manufacturing methods needed for prototype development. 3. Students can proactively develop prototypes of selected ideas through team collaboration.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">푸드전문가의 자기개발 1</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td colspan="2" rowspan="3">Self Development 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">직업윤리</td><td colspan="4">근로 윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">공동체 윤리</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 푸드 산업 분야에서 자신의 직업모델을 찾거나 창업 역량을 습득하기 위해 자신의 적성과 역량을 파악하고, 자기관리와 경력개발을 할 수 있도록 지도하며, 산업체의 근로윤리와 공동체 윤리를 이해하도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 푸드산업의 진로모델과 인재상, 직업윤리를 조사할 수 있다.
2. 자신의 적성과 역량을 파악하여 학습 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">푸드산업의 진로모델과 인재상, 직업윤리를 조사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신의 적성과 역량을 파악하여 학습 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">외식산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자료 작성 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	진로모델과 인재상 조사 자료, 학습계획서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	15주	산업체 요구 인재상, 직업윤리 조사 자료의 완성도 평가	인재상조사자료	보고서 평가
2차 평가	40	15주	학습계획서(성적, 비교과활동) 타당성 평가	학습계획서	보고서 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	직업윤리	공동체 윤리	푸드산업의 진로모델과 인재상, 직업윤리를 조사할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	자신의 적성과 역량을 파악하여 학습 계획을 수립할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드전문가의 자기개발 1	Credits	1	Semester /Term	1/1
	English	Self Development1	Class Hour	1	Type	semester
Class summary	In order to find job models or acquire entrepreneurial competence in various food industry fields, we identify one's own aptitude and competence, and guide them to self-management and career development. To guide the understanding of the work ethics and community ethics of industry.					
Learning goal	1. Students can investigate career models, talents, and professional ethics in the food industry. 2. Students can identify their aptitudes and competencies and develop a study plan.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">푸드전문가의 자기개발 2</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Self Development 2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자기관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">경력개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">직업윤리</td><td colspan="5">근로 윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">공동체 윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">자기 개발을 위해 학기 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 방법을 찾으며, 자기관리와 경력 개발을 통해 성과를 달성하도록 한다. 산업체의 근로윤리와 공동체윤리에 대한 교육을 통해 산업환경을 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 학기별 수행 목표를 정량적으로 수립할 수 있다.
2. 목표 달성을 위한 학습 방법을 찾아 실행할 수 있다.
3. 학습 성과를 평가하며, 방해요인을 찾아 개선안을 마련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">자신의 학기별 수행 목표를 정량적으로 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">목표 달성을 위한 학습 방법을 찾아 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">학습 성과를 평가하며, 방해요인을 찾아 개선안을 마련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">외식산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자료 작성 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	자기개발 계획서 및 결과 보고서				

	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
평가계획	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	15주	자기개발 계획서의 타당성 평가	자기개발 계획서	보고서 평가
	2차 평가	40	15주	목표 대비 달성도, 개선안에 대한 평가	결과 보고서	보고서 평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자기관리능력	자신의 학기별 수행 목표를 정량적으로 수립할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	목표 달성을 위한 학습 방법을 찾아 실행할 수 있다.	20		●
			학습 성과를 평가하며, 방해요인을 찾아 개선안을 마련할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드전문가의 자기개발 2	Credits	1	Semester /Term	1/2
	English	Self Development2	Class Hour	1	Type	semester
Class summary	Set semester goals for self-development, find ways to achieve them, and achieve achievements through self-management and career development. To understand the industrial environment through education on the work ethics of industry and community ethics.					
Learning goal	1. Students can quantitatively set their performance goals for each semester. 2. Students can find and implement learning methods to achieve their goals. 3. Students evaluate learning outcomes, identify obstacles, and come up with improvement plans					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">푸드전문가의 자기개발 3</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self Development 3</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="3">자기관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">경력개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">직업윤리</td><td colspan="3">근로 윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">공동체 윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">학습 목표를 수립하고 자기관리 및 경력개발을 통해 성과를 달성하도록 지도하며, 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자격증, 공모전 수상, 외국어, 성적, 리더십, 현장실습, 실기능력 등의 분야에서 자신의 역량을 스스로 평가할 수 있다.
2. 푸드산업체에서 요구하는 직업 윤리에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">자격증, 공모전 수상, 외국어, 성적, 리더십, 현장실습, 실기능력 등의 분야에서 자신의 역량을 스스로 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">푸드산업체에서 요구하는 직업 윤리에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">외식산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">자료 작성 방법</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	자기역량분석 보고서 및 직업윤리 발표 자료				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	15주	역량 분석보고서의 타당성 평가	자기역량분석보고서	보고서 평가
	2차 평가	40	15주	직업윤리 발표 평가	발표 자료	발표 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자기관리능력	자격증, 공모전 수상, 외국어, 성적, 리더십, 현장실습, 실기능력 등의 분야에서 자신의 역량을 스스로 평가할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	직업윤리	근로 윤리	푸드산업체에서 요구하는 직업윤리에 대해 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	푸드전문가의 자기개발 3	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	Self Development 3	Class Hour	1	Type	semester
Class summary	Students can establish learning goals, guide them to achieve achievements through self-management and career development, understand the talents desired by the industry, and understand the work ethics and community ethics necessary for this					
Learning goal	1. Students can self-evaluate their competencies in the fields of qualifications, awards in competitions, foreign languages, grades, leadership, field practice, and practical skills. 2. Students can understand the work ethics required by the food industry.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">푸드전문가의 자기개발 4</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Self Development 4</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">직업윤리</td><td colspan="4">근로 윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">공동체 윤리</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">푸드산업의 다양한 분야에서 발생할 수 있는 문제를 해결할 수 있도록 자기관리 및 경력개발 능력을 관리할 수 있다. 프로젝트 수업의 목표와 성과를 분석하고 개선안을 마련할 수 있다. 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 이해함으로서 진로에 대한 방향성을 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 교육과정을 통해 달성하고자 하는 학습 목표 설정과 달성 방법, 성과 등을 분석하여 개선안을 마련할 수 있다.
2. 교육과정을 통해 자신의 진로를 명확히 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">목표 설정과 해결 방법 찾기, 성과 분석 등을 포함한 학습계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">교육과정을 통해 달성한 역량을 바탕으로 졸업 후 진로를 명확하게 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">외식산업에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자료 작성 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	학습 계획서와 진로 계획서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	15주	자기개발 계획의 타당성 평가	학습계획서	보고서 평가
	2차 평가	40	15주	진로에 대한 명확성, 완성도 평가	진로계획서	보고서 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자기관리능력	목표 설정과, 해결 방법 찾기, 성과 분석 등을 수행할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	교육과정을 통해 달성한 역량을 바탕으로 졸업 후 진로를 명확하게 정할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드전문가의 자기개발 4	Credits	1	Semester /Term	2-2
	English	Self Development 4	Class Hour	1	Type	semester
Class summary	Students can manage your self-management and career development ability to solve problems that may arise in various fields of the food industry. Analyze the goals and outcomes of project classes and come up with improvements. By understanding the human resources desired by the industry and understanding the work ethics and community ethics necessary for this, the direction for the career can be found.					
Learning goal	1. Students can come up with improvement plans by analyzing the setting of learning goals that they want to achieve through the curriculum, methods of achieving them, and achievements. 2. Students can clearly determine their own career path through the curriculum.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현장실습</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2, 2-1, 2-2,
3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Field practice</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">외식비즈니스역량</td><td colspan="3">외식경영역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">외식산업체에서의 현장 실습을 통하여 산업체에 대해 이해하고, 진로 결정에 도움이 되도록 한다. 외식 산업에서 요구하는 태도, 화법, 고객 만족 등을 체험을 통해 익히도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">매장운영에 필요한 매출 및 서비스관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매장 운영에 필요한 매장 및 메뉴관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차에 대한 지식
외식 경영에서 요구하는 요소에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">조리, 베이커리, 가공, 콘텐츠제작, 가공 및 분석 등에 사용되는 기구와 기기에 대한 지식
한식, 중식, 일식, 양식 등의 음식을 조리할 수 있는 기술
제과제빵 및 식음료를 제조할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도
동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	80	15주			
	2차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	외식경영역량	매장운영에 필요한 매출 및 서비스관리를 할 수 있다.	40		●
			매장 운영에 필요한 매장 및 메뉴관리를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				80		
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						
Class name	Korean	현장실습		Credits	2	Semester /Term	1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2
	English	Field practice		Class Hour	40	Type	semester
Class summary	On-the-job training at catering companies will help you understand the industry and help you decide your career. Experience the attitude, speech, and customer satisfaction required by the restaurant industry.						
Learning goal	Students can perform tasks such as sales management, service management, store management, and menu management necessary for store operation.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>식품위생학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Food Hygiene</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="4">식품분석 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">식품의 다양한 위해요소(식중독, 전염병, 기생충 등)를 분류하고, 각 위해요소 특징을 이해하며 그 예방법에 대해 배운다. 또한 식품의 변질 원인을 분석하고 예방법을 배우며, 개인 및 작업장의 위생관리를 할 수 있도록 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
2. 식품 위생과 발효에 관련된 미생물을 설명 할 수 있고, 식품의 위생검사 및 식품의 성분분석 수행에 필요한 관련 기자재 및 기기 사용법을 정확하게 사용할 수 있고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">개인위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">식품 위해요소의 종류와 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">식품에 의한 식중독, 전염병, 기생충 등에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">· 식품 위해 요소의 종류와 특징, 예방법
· 식품의 변질과 예방법
· 개인위생과 작업장의 위생 관리</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">· 개인위생 점검 기술
· 작업장 위생 점검 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">· 조리 및 일상 식생활에서 식품위생에 대한 중요성을 인식하고 실천하려는 자세
· 개인위생관리, 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 책임감</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	식품의 위해요소 이해	답안지	지필평가
	2차 평가	30	16주	식중독 이해	답안지	지필평가
	3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품 위해요소의 종류와 특징을 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	식품에 의한 식중독, 전염병, 기생충 등에 대해 이해할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	개인위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품위생학	Credits	3	Semester /Term	1/1, 1/2
	English	Food Hygiene	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class consists of theory(95%)+practice(5%). This class provides an opportunity to learn the food hygiene. Students are expected to understand the importance of food hygiene with relation to food poisoning.					
Learning goal	To learn the importance of the food hygiene with the cooking and food processing such as a food poisoning, food sanity, and dioxine etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>콜드 프로덕션 키친</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Cold production kitchen</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="5">위생관리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="5">조리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">차가운 요리의 정의를 이해하고, 관련 식재료의 이해 및 butcher와 garde manger 업무를 수행할 수 있도록 실습을 통해 기술을 배운다. 냉 조리 관련 조리방법과 메뉴에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">전채요리의 특징을 이해하고 샌드위치, 까나페 등을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">육류와 가금류, 생선을 손질하고 이를 이용하여 찬 에피타이저를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">가드망저, 부처주방 조리의 특징(육류, 어패류, 채소류의 특성과 용도)에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">육류, 가금류, 생선류의 선택 능력과 손질 능력과 조리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">위생사항 준수, 협동심, 인내력, 안전사항 준수에 관한 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	실습결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	위생 평가		과정평가
			실습결과물의 품질 평가	실습결과물	실기평가
2차 평가	40	15주	위생 평가		과정평가
			실습결과물의 품질 평가	실습결과물	실기평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	조리역량	전체요리의 특징을 이해하고 샌드위치, 까나페 등을 만들 수 있다.	20		●
	조리역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	푸드이해역량	조리역량	육류와 가금류, 생선을 손질하고 이를 이용하여 찬 에피타이저를 만들 수 있다.	20		●
	조리역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등	20	●	

				의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	조리실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	콜드 프로덕션 키친	Credits	4	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Cold production kitchen	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	Understand the definition of cold cooking, learn about related ingredients, and practice the butcher and garde manger work. Learn about cooking methods and menus related to cold cooking.					
Learning goal	1. Students can work according to the hygiene of cooking utensils, equipment, food materials, and work processes, and can carry out work in compliance with workplace hygiene such as cleaning and tidying. 2. Students can groom meat, poultry, fish, vegetables, etc., cook food from various countries according to the given recipe, and perform sensory evaluation of food.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>핫프로덕션키친 1</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Hot Production Kitchen 1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">위생과 안전을 바탕으로 양식기초 조리실무를 익히고 핫 주방에서 생산하는 기본 육수와 소스를 생산할 수 있으며 생선, 육류, 야채 등 식재료의 전처리 과정을 통한 메뉴개발과 핫 프로덕션 주방의 업무진행 과정을 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
2. 조리기구와 기기 사용법에 대한 이해를 바탕으로 썰기, 삶기, 굽기, 튀기기 등의 기초 작업을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">위생관리기준에 따라 조리복, 조리모, 앞치마, 조리안전화 등을 착용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">스톡의 종류에 따라 미르프와를 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">채소의 전처리방법을 이해하고 처리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="7">육류, 어패류 등의 전처리방법을 이해하고 처리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">개인 위생에 대한 이해
야채, 생선, 육류의 전처리 방법 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">칼을 다루는 기술
육류 해체시 용도에 맞는 칼 사용
조리 기초 기술
식재료 전처리 기술</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">위생과 안전을 철저히 지키려는 태도
수업에 적극적인 관심과 호기심을 갖는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8	개인위생 과정 평가 채소 전처리 과정 평가		실기평가
	2차 평가	40	15	육류와 어패류 전처리 기술 평가		실기시험
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	위생관리역량	위생관리기준에 따라 조리복, 조리모, 앞치마, 조리안전화 등을 착용할 수 있다.	10	●	
	조리역량	조리역량	채소의 전처리방법을 이해하고 처리할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	육류, 어패류 등의 전처리방법을 이해하고 처리할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계	40	
	직무역량평가3차 합계		

수업환경	강의실유형	조리실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	핫프로덕션키친 1	Credits	4	Semester /Term	1-1,1-2
	English	Hot Production Kitchen 1	Class Hour	4	Type	실습
Class summary	Based on personal hygiene and workplace hygiene, food ingredients can be trimmed, and safe and healthy food can be cooked by utilizing recipes and equipment.					
Learning goal	-Work is carried out according to hygiene in cooking utensils, equipment, ingredients, and work process, and it can be carried out in compliance with workplace hygiene, such as cleaning and organizing. -You can trim meat, poultry, fish and vegetables, cook food from various countries according to the given recipe, and evaluate sensuality of food.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food Science</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">식품의 주요 영양성분인 수분, 탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민의 종류와 물리적, 화학적 특성을 중심으로 하여 맛의 상호작용, 효소, 갈변, 식품의 색, 물성, 풍미 등의 관능적 성분에 대한 지식을 체계적으로 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">식품의 물리적 성질(물성)과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">물의 구조와 특성에 대한 이해
탄수화물의 종류와 구조 및 특성, 단백질의 구조와 특성, 지질의 구조와 특성에 대한 이해
비타민의 종류와 기능, 무기질의 종류와 기능에 대한 이해
맛의 상호작용, 식품의 물리적성질, 효소와 색, 풍미 성분에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">식품의 주요 성분을 그려서 이해하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">식품 성분에 대한 호기심
식품을 가공 또는 조리할 때 일어나는 변화에 대해 원인을 찾고 이해하려는 태도
수업에서 배운 내용을 자신의 실생활에 적용하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	식품에 대한 기초적 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	30	16주	식품에 대한 기초적 이해도 평가	답안지	지필평가
	3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성을 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 물리적 성질(물성)과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

	3차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성을 이해할 수 있다.	10	●	
				식품의 물리적 성질(물성)과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품학	Credits	3	Semester /Term	1/1, 1/2
	English	food science	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This course focuses on the physical and chemical properties of water, carbohydrates, fats, proteins, minerals, and vitamins, which are the major nutrients in foods, and systematically learns knowledge about organoleptic components such as enzymes, browning, food color, properties, and flavors interaction.					
Learning goal	To learn the food major composition and changes for food manufacture process such as a carbohydrates, lipid, protein, mineral, vitamin, color, flavor and rheology.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">푸드스타일링의 이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1/1 1/2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food Styling</td><td>편성기준</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">조리역량</td><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">스타일링역량</td><td colspan="3">푸드스타일링역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드콘텐츠제작역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">스타일링이 뛰어난 조리사</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">색채와 조형원리를 이해하고 이를 다양한 요리에 적용함으로서 음식의 가치를 높이는 푸드스타일링을 학습한다. 제시된 음식을 플레이팅하며 소품을 활용하여 연출하며, 이를 촬영할 수 있는 능력을 배양하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 조리기구와 기기 사용법에 대한 이해를 바탕으로 썰기, 삶기, 굽기, 튀기기 등의 기초 작업을 수행할 수 있다.
2. 기초적인 조리기술을 바탕으로 색채와 조형원리를 이해하고 각각의 영역별 요리로 푸드스타일링을 실행하며 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">조리 기초 기술을 이용하여 음식을 조리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">음식의 색채와 조형원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">색채와 조형원리를 바탕으로 스타일링에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">제시된 요리로 플레이팅 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">제시된 소품을 활용하여 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">푸드 스타일링에 관한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">푸드 스타일링을 할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">심미안을 바탕으로 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	스타일링 결과물, 음식 사진

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	스타일링 결과물의 질적 평가	스타일링 결과물	실기평가
	2차 평가	40	15주	촬영한 사진 평가	음식사진	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	조리 기초 기술을 이용하여 음식을 조리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	스타일링역량	푸드스타일링역량	제시된 요리로 플레이팅 할 수 있다.	20		●
		푸드콘텐츠 제작역량	소품을 활용하여 사진 촬영을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	촬영실/ PC실습실 /조리실 등등
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드스타일링의 이해	Credits	4	Semester /Term	1/1 1/2
	English	Food Styling	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	Students can learn food styling to increase the value of food by understanding colors and formative principles and applying them to various dishes. It is a course that develops the ability to plate the presented food, direct it using props, and shoot it.					
Learning goal	1. Students can understand how to use cooking equipment and can perform basic cooking tasks such as chopping, boiling, baking, and frying. 2. Students can understand colors and formative principles based on cooking techniques, and can perform and direct food styling with dishes for each area.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>제빵공작소</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Bakery factory</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="5">위생관리 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리역량</td><td colspan="5">베이커리 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">제빵에 사용되는 주요 재료들의 종류와 특성을 이해하도록 한다. 제빵의 도구와 기구들의 사용법을 이해하고, 안전하게 사용할 수 있도록 한다. 제빵 방법에 따른 반죽의 차이를 이해하고 제조 과정 중 일어나는 변화를 이해하며, 주요 빵류를 제조할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.
2. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
3. 제과제빵과 관련된 식재료에 대해 이해할 수 있으며, 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 빵과 과자류 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제빵에 사용되는 식재료의 성분과 관능에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">제빵에 사용되는 식재료의 종류와 특성, 제조방법에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">제빵에 사용되는 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 빵류 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	식품의 성분과 관능 요소에 대한 지식 제빵 기기 및 기구의 사용법 이해 제빵 생산과정에 대한 이해 개인위생의 이해
	기능(skill)	제빵 기술 작업장관리 및 개인위생점검의 능력
	태도(attitude)	개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도 규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도 동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술형 시험 답안지, 실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제빵 관련 기본 지식에 대한 이해도	시험답안지	서술형 시험
	2차 평가	40	15주	실습 결과물의 완성도 평가	실습결과물	실기 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제과에 사용되는 식재료의 종류와 특성, 제조방법에 대해 이해할 수 있다.	20		●
		푸드이해역량	식품이해역량	제과에 사용되는 식재료의 성분과 관능에 대해 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제과에 사용되는 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 과자류 제품을 생산할 수 있다.	30		●
		푸드이해역량	위생관리역량	조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다	10	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	제빵공작소	Credits	4	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Bakery factory	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	Teaching the understanding of the material science of the main ingredients used in baking. Know how to use baking equipment and tools necessary for work process. Educate the manufacturing process of baking based on the theory of baking					
Learning goal	1. Students can understand the characteristics of five ingredients of food (carbohydrate, fat, protein, minerals, vitamins) and four sensualities (taste, aroma, texture and appearance). 2. Students can wear cooking clothes according to the regulations and work in compliance with hygiene according to the scope and standards of personal hygiene. 3. Students can understand the ingredients associated with confectionery baking, and can produce basic bread products by safely using equipment and instruments.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td>한글</td><td>제과공작소</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Pastry factory</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="5">위생관리 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리역량</td><td colspan="5">베이커리역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">과자를 정의할 수 있고, 정확하게 분류할 수 있도록 한다. 제과 생산에서 요구되는 주요 재료의 특성에 대해 이해하도록 한다. 주요 과자류 제품의 제조 과정을 이해하여 생산할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.
2. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
3. 제과제빵과 관련된 식재료에 대해 이해할 수 있으며, 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 빵과 과자류 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">제과에 사용되는 식재료의 성분과 관능에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">제과에 사용되는 식재료의 종류와 특성, 제조방법에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">제과에 사용되는 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 과자류 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">식품의 성분과 관능 요소에 대한 지식
제과 기기 및 기구의 사용법 이해
제과 생산과정에 대한 이해
개인위생의 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	제과 기술 작업장관리 및 개인위생점검의 능력
	태도(attitude)	개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도 규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도 동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술형 시험 답안지, 실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제과 관련 기본 지식에 대한 이해도	시험답안지	서술형 시험
	2차 평가	40	15주	실습 결과물의 완성도 평가	실습결과물	실기 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제과에 사용되는 식재료의 종류와 특성, 제조방법에 대해 이해할 수 있다.	20		●

		푸드이해역량	식품이해역량	제과에 사용되는 식재료의 성분과 관능에 대해 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제과에 사용되는 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 과자류 제품을 생산할 수 있다.	30		●
		푸드이해역량	위생관리역량	조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다	10	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	제과공작소	Credits	4	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Pastry factory	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains how to understand the material science of the main ingredients used in baking. Know how to use baking equipment and tools necessary for work process. Educate the manufacturing process of baking based on the theory of baking					
Learning goal	1. Students can understand the characteristics of five ingredients of food (carbohydrate, fat, protein, minerals, vitamins) and four sensualities (taste, aroma, texture and appearance). 2. Students can wear cooking clothes according to the regulations and work in compliance with hygiene according to the scope and standards of personal hygiene. 3. Students can understand the ingredients associated with confectionery baking, and can produce basic bread and confectionery products by safely using equipment and instruments.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">커피 브루잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1/1, 1/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Coffee Brewing</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="5">음료제조 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">커피의 재배, 생산지별 특성, 국가별 커피의 분류, 제조과정을 이해한다. 다양한 추출방법을 습득하여 커피의 맛과 향의 특징을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식음료 제조에 사용되는 기구와 기기를 이용하여 다양한 식음료 메뉴를 제조하고, 이를 서비스할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">생두 생산과정, 품종, 생산지별 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">커피추출과정을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">여러 가지 핸드드립 도구를 이용하여 커피를 추출하고 서비스 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">사이폰, 더치, 이브릭 등 추출도구를 이용하여 커피를 추출하고 서비스할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="8">에스프레소 머신을 이용하여 에스프레소를 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">제과제빵 및 식음료를 제조할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●		

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●	●				
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	답안지, 과정평가자료

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	커피 관련 이론 및 추출도구에 관한 이론 평가	답안지	지필평가
2차 평가	20	14주	커피 추출도구와 에스프레소 추출에 관련된 이론 평가	답안지	지필평가
3차 평가	30	15주	커피추출 과정 및 서비스 과정을 평가	평가지	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	생두 생산과정, 품종, 생산지별 특징을 설명할 수 있다.	10		●
			커피추출과정을 이해하고 설명할 수 있다.	10		●
			여러 가지 핸드드립 도구를 이용하여 커피를 추출하고 서비스 할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	사이폰, 더치, 이브릭 등 추출도구를 이용하여 커피를 추출하고 서비스할 수 있다.	10		●
			에스프레소 머신을 이용하여 에스프레소를 추출할 수 있다.	10		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	여러 가지 핸드드립 도구를 이용	30	●	

				하여 커피를 추출하고 서비스 할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	커피로스팅 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	커피 브루잉	Credits	3	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Coffee Brewing	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	1. This class contains how to understand the manufacturing process cultivation of coffee, country-specific characteristics, classification of national coffee. 2. Students can learn how to identify the characteristics of various extraction of coffee flavor and aroma.					
Learning goal	1. Students can produce the various food and beverage menus can be manufactured and serviced using equipment and equipment used in food and beverage manufacturing.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식재료 이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to
Food Materials</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">좋은 식재료를 고르는 방법과 함께 보관하는 방법에 대해서 배우고. 식재료의 영양적 특성, 식재료와 연계된 음식이나 식품에 대하여 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="9">식재료 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">식재료의 종류
식재료 종류에 기본적인 특성
식재료의 보관방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">식품군별 제철 좋은 식재료를 고르고, 보관, 선별하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">식재료를 구성하는 성분과 성분 변화에 대한 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="20">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>식품에 대한 이해도 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>16주</td><td>식품에 대한 이해도 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>16주</td><td>과제(10) 및 수업참여도(10)</td><td>과제 및 발표</td><td>과정평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">푸드이해역량</td><td>식품이해 역량</td><td>식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성을 이해할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">푸드이해역량</td><td>식품이해 역량</td><td>4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">푸드이해역량</td><td>식품이해 역량</td><td>식재료 특성을 이해할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	식재료의 이해	Credits	3	Semester /Term	1/1, 1/2
	English	Introduction to Food Materials	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class consists of theory. This class provides an opportunity to learn the fresh ingredients and nutritional characteristics and making process changes about food materials. Students are expected to understand the importance of food materials knowledge with relation to food making process like cooking and bakery and food processing.					
Learning goal	Students can learn the importance of the food materials for the finished foods such as a cooking & bakery and food processing etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>코리안 키친</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Korean Kitchen</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사,스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업,조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">한국음식의 종류별 특성과 조리법을 이해하고, 제철 식재료의 사용법 및 메뉴 구성을 할 수 있도록 지도한다. 한국 조리를 통하여 상차림을 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 우리 나라의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.
2. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">한국음식에 조리법을 이해하고 제철식재료에 대해 조사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">한국음식을 이해하고 메뉴 구성하여 조리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품의 주요성분과 관능 및 위해요소에 대한 지식
식재료의 종류와 특성에 대한 지식
조리, 제조, 보관, 유통 등에 따른 식품 성분의 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 및 작업장 위생 점검 기술
조리에 사용되는 기구와 기기에 대한 지식
한국 음식을 조리할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도</td></tr>
</table>

		동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력		●		수리능력				
	문제해결능력				자기개발능력		●		
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력		●		
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●		●			●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
		●							
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물 (결과물)	조사 보고서, 실습결과물								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	한식조리법과 제철식재료 조사자료	보고서	보고서평가
	2차 평가	40	15주	위생 과정평가 및 실습결과물평가	실습결과물	루브릭평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	한국음식에 조리법을 이해하고 제철식재료에 대해 조사할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	한국음식을 이해하고 메뉴 구성하여 조리할 수 있다.	30		●
	푸드이해역량	위생관리역량	개인위생의 범위와 기준에 따라 작업한다.	10	●	

	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	코리안 키친	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Korean Kitchen	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the characteristics and recipes of each type of Korean food, and to provide guidance on how to use seasonal food ingredients and how to organize menus. Let us understand table setting through Korean cooking.					
Learning goal	1. Students can cook with meat, poultry, fish, vegetables, etc. can be groomed, food of various countries can be cooked according to given recipes, and sensual evaluation of food can be made. 2. Students can maintain cooking clothes may be worn in accordance with the regulations, and hygiene may be observed according to the scope and standards of personal hygiene.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>에스닉 키친</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Ethnic Kitchen</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사,스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">중국/동남아/중앙아시아 음식문화와 요리를 인지하고 각 나라의 대표적인 음식을 사용하여 조리할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국/동남아/중앙아시아 음식의 종류와 특징, 식재료를 조사하여 자료를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">중국/동남아/중앙아시아 대표적인 음식을 조리하며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품의 주요성분과 관능 및 위해요소에 대한 지식
식재료의 종류와 특성에 대한 지식
조리에 따른 식품 성분의 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 및 작업장 위생 점검 기술
조리에 사용되는 기구와 기기에 대한 사용 기술
중국, 동남아, 중동아시아요리를 조리할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도</td></tr>
</table>

		동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	조사 보고서, 실습결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	조사보고서 완성도 평가	조사보고서	과제평가
2차 평가	40	15주	위생과정평가 및 실습결과물 평가	실습결과물	루브릭평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	중국/동남아/중앙아시아 음식의 종류와 특징, 식재료를 조사하여 자료를 만들 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	중국/동남아/중앙아시아 대표적인 음식을 조리하며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.	30		●
	푸드이해역량	위생관리역량	조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와	10	●	

				기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	조리실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	에스닉 키친	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Ethnic Kitchen	Class Hour	4	Type	Capacity (field) centroid
Class summary	This class contains to recognize Chinese/East Asian/Central Asian food culture and cuisine and allow it to be cooked using representative foods of each country.					
Learning goal	1. Students can maintain cooking clothes may be worn in accordance with the regulations, and work in compliance with hygiene according to the scope and standards of personal hygiene. 2. Students can cook with meat, poultry, fish and vegetables can be groomed, food from various countries can be cooked according to the given recipe, and sensual evaluation of food can be made.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>제과제빵이론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Baking Theory</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="2">베이커리역량</td><td colspan="5">베이커리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">빵과 과자를 정의할 수 있고, 정확하게 분류할 수 있도록 한다. 제과제빵에 사용되는 주요 식재료의 특성에 대해 이해하도록 한다. 주요 빵류와 과자류의 제조 과정을 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.
2.제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제과 제빵에 사용되는 식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식재료의 종류와 특성에 대한 지식
제과 생산 과정에 대한 지식
제빵 생산 과정에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">제과제조 생산의 기술
작업장관리 및 개인위생점검의 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도
개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력			기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	필기시험 답안지

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	베이커리 실무 및 식품 이해도	필기시험 답안	필기시험
2차 평가	40	15주	베이커리 실무 및 식품 이해도	필기시험 답안	필기시험
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.	20		●
	푸드이해역량	식품이해역량	제과 제빵에 사용되는 식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.	20		●

		푸드이해역량	식품이해역량	제과 제빵에 사용되는 식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	제과제빵이론	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Baking Theory	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class contains how to understand the types and characteristics of the main ingredients and ingredients used in baking and baking. Understand changes in properties that occur during the kneading process. Understand the optimum conditions for confectionery baking. Understand the chemical and physical changes that occur during the bakery manufacturing process.					
Learning goal	1. Students can explain the nutrition and functional characteristics of food ingredients and understand the procedures of purchasing, inspection and storage. 2. Students can understand and explain based on the proposed manufacturing method, students may produce various bread and confectionery according to the manufacturing process of gyerang, dough, fermentation, molding and baking.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td>에코블럭제빵소</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Eco bread factory</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리역량</td><td colspan="4">베이커리역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">천연발효종에 대한 정의를 이해하고 상업용 효모와의 차이점을 숙지한다. 천연발효종의 종류에 대해 이해하고, 빵의 종류와 어울리는 천연발효종을 선택할 수 있고, 이를 제조할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.
2. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
3. 제과제빵과 관련된 식재료에 대해 이해할 수 있으며, 기기와 기구를 안전하게 사용하여 기본적인 빵과 과자류 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">제빵의 식재료와 천연발효종의 종류와 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">생산 관련 기기와 기구를 안전하게 사용하여 천연발효종을 이용한 빵류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">발효종의 특성과 제조 방법
제빵 제조 원리에 대한 지식
개인위생의 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	제빵 기술 작업장관리 및 개인위생점검의 능력
	태도(attitude)	개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도 규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도 동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술시험 답안, 실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	천연발효종, 식재료, 식품성분에 대한 이해도 평가	서술시험답안	서술형 시험
	2차 평가	40	15주	실습결과물의 완성도 평가	실습결과물	실기 능력 평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제빵의 식재료와 천연발효종의 종류와 특성을 이해할 수 있다.	20		●

		푸드이해역량	식품이해역량	식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	생산 관련 기기와 기구를 안전하게 사용하여 천연 발효종을 이용한 빵류를 생산할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	에코블럭 제빵소	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Eco bread factory	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	1. This class contains how to understand of material science of main material used in eco-Bread 2. Educate students how to use baking equipment and tools necessary for work process 3. To learn and explain the process of baking based on the theory of baking					
Learning goal	1. Students can understand the characteristics of five ingredients of food (carbohydrate, fat, protein, minerals, vitamins) and four sensualities (taste, aroma, texture and appearance). 2. Students can wear cooking clothes according to the regulations and work in compliance with hygiene according to the scope and standards of personal hygiene. 3. Students can understand the ingredients associated with confectionery baking, and can produce basic bread and confectionery products by safely using equipment and instruments.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>푸드프로젝트 1</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Food Project 1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td rowspan="4">창의역량</td><td colspan="3">문제정의역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">아이디어 표현역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">시제품 개발역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">평가역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">주어진 주제에 대하여 문제를 찾아 정의하고, 이를 해결할 수 있는 아이디어를 제안/발표하고 가장 우수한 아이디어를 선정하며, 이를 시제품 형태로 개발하여 평가하는 일련의 과정을 습득함으로서 메뉴(상품) 개발의 프로세스를 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.
2. 제품설명, 제품조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 교수자의 도움을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 개발할 수 있다
4. 제품의 관능평가와 더불어 차별성에 대한 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">제품설명, 자료조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">교수자의 도움을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">제품의 관능평가와 더불어 차별성에 대한 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">발표 자료 작성에 대한 지식
식재료 원가를 계산할 수 있는 지식
제품에 대한 정량 및 정성 평가 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">발표 자료를 만들 수 있는 기술
조리와 제과제빵 관련 기본 기술</td></tr>
</table>

		제품 및 시장 조사 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도 의사소통과 갈등해결을 위한 열린 대인관계를 유지하려는 태도 자신의 의견을 적극 전달하고 타인의 평가를 수용하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
	●		●		●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	사업계획서, 시제품

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	사업계획서, 발표자세	사업계획서	발표/과제물평가
	2차 평가	40	15주	시제품의 완성도(맛, 상업성, 차별성)	시제품	루브릭평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	창의역량	문제정의역량	고객의 요구에 공감하고, 산업 분야의 환경을 파악하여 문제를 찾고, 이를 정의할 수 있다.	10		●

			아이디어 표현역량	문제 해결을 위해 선정된 아이디어에 대해 사업계획서를 작성하고, 이를 발표할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창의역량	시제품개발역량	선정된 아이디어를 시제품 형태로 개발할 수 있다.	30		●
			평가역량	개발된 제품에 대해 다각적인 측면에서 정량 및 정성 평가를 할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	푸드 프로젝트 1	Credits	6	Semester /Term	2-1
	English	Food Project 1	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	This class to understand the process of menu (product) development by learning a series of processes of finding and defining problems for a given topic, proposing and presenting ideas that can solve them, selecting the best ideas, and developing and evaluating them as prototypes.					
Learning goal	1. Students can define the problem presented and investigate and solve it. 2. Students can create and present presentation materials including product descriptions, product research, recipes necessary for prototype development, and manufacturing methods. 3. Students can develop prototypes of selected ideas with the help of instructors. 4. Students can conduct quantitative and qualitative evaluations for differentiation as well as sensory evaluation of products.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">푸드프로젝트 2</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Food Project 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="4">창의역량</td><td colspan="5">문제정의역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어 표현역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">시제품 개발역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">평가역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">푸드산업 분야의 실무기술을 향상시키기 위한 프로젝트 교과목이다. 자격증 취득, 실무기술 향상, 산업체 메뉴의 재현과 개발 등의 측면에서 자신의 진로와 연계된 프로젝트 주제를 선정하고 목표와 방법을 정하여 학생 주도적으로 프로젝트를 실행할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.
2. 제품설명, 제품조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 교수자의 도움을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 개발할 수 있다
4. 제품의 관능평가와 더불어 차별성에 대한 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">제시된 범위 내에서 자신의 진로와 관련된 프로젝트를 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">프로젝트의 목표, 달성 방법, 팀구성, 일정 등의 내용이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">교수자의 도움을 통해 선정된 프로젝트를 수행함으로서 목표를 달성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">프로젝트 수행과 관련하여 중간 평가, 문제점 탐색 및 개선안 마련 등의 작업을 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">발표 자료 작성에 대한 지식
조리과학, 식품학, 위생학, 제과제빵이론, 식품가공 관련 기본 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">발표 자료를 만들 수 있는 기술
조리, 제과제빵, 식음료, 식품개발, 스타일링 관련 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도 의사소통과 갈등해결을 위한 열린 대인관계를 유지하려는 태도 자신의 의견을 적극 전달하고 타인의 평가를 수용하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
	●		●		●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 계획서, 프로젝트 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로젝트 계획서의 적절성 평가	계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트 목표 달성도 평가	결과보고서	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	창의역량	문제정의역량	제시된 범위 내에서 자신의 진로와 관련된 프로젝트를 선정할 수 있다.	10		●
		아이디어 표현역량	프로젝트의 목표, 달성 방법, 팀구성, 일정 등의 내용이 포함	30		●

				된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창의역량	시제품개발역량	교수자의 도움을 통해 선정된 프로젝트를 수행함으로서 목표를 달성할 수 있다.	30		●
			평가역량	프로젝트 수행과 관련하여 중간 평가, 문제점 탐색 및 개선안 마련 등의 작업을 실시할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	푸드 프로젝트 2	Credits	6	Semester /Term	2-1
	English	Food Project 2	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	This class contains a project course to improve practical skills in the food industry. In terms of obtaining certifications, improving practical skills, and reproducing and developing industry menus, students select project topics related to their careers, set goals and methods, and instruct students to lead the project.					
Learning goal	1. Students can define the problem presented and investigate and solve it. 2. Students can create and present presentation materials including product descriptions, product research, recipes necessary for prototype development, and manufacturing methods. 3. Students can develop prototypes of selected ideas with the help of instructors. 4. Students can conduct quantitative and qualitative evaluations for differentiation as well as sensory evaluation of products.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">조리과학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Culinary Science</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">재료의 특징과 조리과정 중의 물리적, 화학적 변화를 이해하도록 한다. 영양소의 손실을 줄이면서, 식재료의 맛을 살릴 수 있는 과학적인 조리방법을 학습하고 실습으로 연계하여 이해도를 높이도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">구매, 검수, 저장의 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">조리과정의 물리적, 화학적 변화를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">・주요 식품성분에 대한 지식
・호화, 당화, 유화 등 물리화학적 변화에 대한 지식
・식재료의 성분 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">・조리 단위를 변환할 수 있는 능력
・조리에 필요한 재료를 정확히 계량할 수 있는 능력
・조리 결과를 조리있게 발표할 수 있는 능력・</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">、조리 시 발생하는 현상을 과학적으로 이해하려는 노력
、조리법에 적합한 열전달 방법을 선택하려는 노력
、팀원들과 팀웍을 형성하여 체계적으로 조리하려는 노력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중간고사	답안지	지필평가
2차 평가	30	16주	기말고사	답안지	지필평가
3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	조리과정의 물리적, 화학적 변화를 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.	10	●	
			조리과정의 물리적, 화학적 변화를 설명할 수 있다.	10	●	

	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	실험실(문 414호)					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	조리과학		Credits	3	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Culinary Science		Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the characteristics of the ingredients and the physical and chemical changes during the cooking process. Learn how to cook scientifically to reduce the loss of nutrients while making the ingredients taste better. Teach them how to apply what they have learned in this class in a practice class.						
Learning goal	1. Students can understand the nutritional characteristics of ingredients. 2. Students can explain the physical and chemical changes that occur during the cooking process						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>재패니즈키친</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Japanese Kitchen</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리 역량</td><td colspan="4">조리 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사 메뉴개발이 뛰어난 조리사 스타일링이 뛰어난 조리사 조리분야 창업 조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">일본요리의 역사와 식재료의 특징을 이해하여 이를 실습에 적용할 수 있도록 한다. 일본 요리의 영역별 조리법을 익히고 실습을 통해 기술을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)의 특성과 4가지 관능(맛, 향, 식감, 외관)에 대해 이해할 수 있다.
2. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
3. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 여러 나라의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">일본요리 식재료에 대해 5대 성분과 관능에 대해 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">일본요리 분야에서 개인위생 및 작업장 위생을 준수하며 작업 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">일본요리의 조림과 튀김을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-2</td><td colspan="7">일본요리의 회와 구이를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">식재료의 종류와 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">일본요리를 조리 할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	필기시험 답안지, 실습 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	식재료의 이해도 평가	필기답안지	필기시험
2차 평가	30	15주	일본요리 초급 조리 실무능력	실습결과물	실기평가
3차 평가	20	15주	일본요리 중급 조리 실무능력	실습결과물	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	일본요리 식재료에 대해 5대 성분과 관능에 대해 설명 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	조리역량	조리역량	일본요리의 조림과 튀김을 만들 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	조리역량	조리역량	일본요리의 회와 구이를 만들 수 있다.	20		●
직무역량평가3차 합계				80		

수업환경	강의실유형	조리실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	재패니즈키친	Credits	4	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Japanese Kitchen	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the history of Japanese cuisine and the characteristics of ingredients so that they can be applied to practice. Students learn how to cook Japanese cuisine by area and learn techniques through practice.					
Learning goal	1.Students can explain the nutritional and functional characteristics of food ingredients, and understand the procedures of purchase, inspection, and storage. 2.Students can wear cook clothes according to the regulations, and you can work with hygiene according to the scope and standards of personal hygiene. 3.Students can cook with meat, poultry, fish, vegetables, etc. can be trimmed, and food from various countries can be cooked according to a given recipe, and sensory evaluation of food can be performed.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">사진촬영기법과 활용</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Photograph & Utilizing</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면
수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">스타일링 역량</td><td colspan="3">푸드콘텐츠 제작 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스타일링이 뛰어난 조리사</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">푸드스타일링 및 푸드콘텐츠 제작을 위한 사진촬영 과목으로서 자신이 표현하고자 하는 의도를 사진을 통해 충분히 전달할 수 있을 정도로 사진촬영에 대한 다양한 기법을 익히고 활용하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">제시된 조건에 따라 디자인과 연출을 하여 작품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스튜디오 조명의 기본 지식 및 촬영을 위한 스튜디오 장비의 사용법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">오마주 촬영을 통해 전체적인 이미지의 구축 및 촬영을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">촬영에 있어서, 요리의 특징을 가장 잘 표현할 수 있는 제반 과정을 준비하고 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">소품을 활용하여 컨셉에 맞는 이미지를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">푸드스타일링 촬영에 관한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">사진 촬영 기법과 조명 사용법</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">능동적인 자세로 작업에 임하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">장비 사용 능력 평가표, 사진 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="20">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>장비사용기술 이해도</td><td>평가표</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>사진 결과물의 품질</td><td>사진결과물</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">스타일링 역량</td><td>푸드콘텐츠 제작 역량</td><td>스튜디오 조명의 기본 지식 및 촬영을 위한 스튜디오 장비의 사용법을 이해할 수 있다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">스타일링 역량</td><td>푸드콘텐츠 제작 역량</td><td>오마주 촬영을 통해 전체적인 이미지의 구축 및 촬영을 할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">촬영 스튜디오 / PC실습실 / 조리실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	사진촬영기법과 활용	Credits	4	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Photograph & Utilizing	Class Hour	4	Type	semeste
Class summary	This class contains as a photography subject for food styling and food content production, this is a course in which you learn and use various techniques for photography so that you can sufficiently convey your intentions through photos.					
Learning goal	Students can design and direct your work according to the conditions presented.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>외식산업의 이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to food service industry</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">외식경영 역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="3">창업역량</td><td colspan="4">비즈니스모델 이해 역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">카페베이커리창업, 외식산업매니저, 조리분야 창업</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 호텔 및 외식산업 환경을 이해하고 식음료 매장운영에 필요한 업무를 수행할 수 있는 역량을 기를 수 있는 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 외식업에 대한 일반적인 지식을 기초로 인적관리, 영업관리, 서비스관리, 메뉴관리, 위생관리의 업무를 설명할 수 있다.
2. 비즈니스모델과 비주얼 워크시트 9개 빌딩블록의 구성내용, 각각의 의미와 활용목적을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">매장운영에 필요한 매출관리, 서비스 관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">비즈니스모델과 비주얼 워크시트 9개 빌딩블록의 구성내용, 각각의 의미와 활용목적을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">외식경영에서 요구하는 요소에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">외식업을 이해할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 발표자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	매장운영 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	40	15주	비즈니스모델 발표 비즈니스모델 이해도 평가	평가지 답안지	발표평가 지필평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스 역량	외식경영 역량	매장운영에 필요한 매출관리, 서비스 관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	창업 역량	비즈니스모델 이해 역량	비즈니스모델과 비주얼 워크시트 9개 빌딩블록의 구성내용, 각각의 의미와 활용목적을 이해하고 설명할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	외식산업의 이해	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Introduction to food service industry	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	This class contains a process to understand the environment of the hotel and food service industry and to develop the ability to perform tasks necessary for food and beverage store operation.					
Learning goal	1. Students can Based on the general knowledge of the restaurant industry, can explain the tasks of human management, business management, service management, menu management, and sanitation management. 2. Students can understand and use the business Model and visual worksheet. 3. Students can understand and explain the contents of the nine building blocks, the meaning and purpose of each.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>케이크 디자인</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1/2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Cake Design</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리역량</td><td colspan="4">베이커리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">케이크 디자인의 기본 테크닉과 균일한 품질을 유지 할 수 있도록 유형별 제조 실습을 한다. 케이크 디자인에 필요한 도구들을 위생적으로 관리하고 사용할 수 있는 방법을 학습한다. 영양과 맛을 고려하여 식재료를 선택하여 제품을 생산할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
2. 제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">케이크제조에 사용되는 식재료와 제조방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 케이크를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">케이크 식재료의 종류와 특성 이해
기기 및 기구의 사용법 이해
케이크 제조 공정과 방법 이해
개인위생의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">케이크 생산 기술
작업장관리 및 개인위생점검의 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도
동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도
스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도
즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술형 시험 답안지, 실습 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	케이크 식재료와 제조방법 이해도	서술형시험 답안	서술형 시험
2차 평가	40	15주	실습 결과물의 완성도	실습결과물	실습능력 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	케이크제조에 사용되는 식재료와 제조방법을 이해할 수 있다.	30		●
	푸드이해역량	위생관리역량	조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 케이크를 생산할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	케이크디자인	Credits	4	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Cake Design	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	1. This class contains basic techniques of cake design Practice and practical training for each type to maintain uniform quality 2. This class contains to learn how to use hygienic tools for cake design 3. This class contains food ingredients selection and recipe management training for cake design					
Learning goal	1. Students can wear cooking clothes according to the regulations and work with hygiene in accordance with the scope and standards of personal hygiene. 2. Students can based on the proposed manufacturing method, students may produce various bread and confectionery according to the manufacturing process of gyerang, dough, fermentation, molding and baking.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>레스토랑 서비스</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Restaurant Service</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">외식비즈니스역량</td><td colspan="3">식음료 서비스 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식경영 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">레스토랑에서 고객 서비스 업무를 비롯한 매장 운영관리 능력을 학습하는 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 적절한 프로모션과 업셀링을 통해 매출을 증대시키고, 고객과의 접점관리를 통해 만족도를 향상시켜 재방문을 유도하는 방법을 제시할 수 있다.
2. 외식업에 대한 일반적인 지식을 기초로 인적관리, 영업관리, 서비스관리, 메뉴관리, 위생관리의 업무를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">테이블 세팅, 예약, 환영, 안내, 정산, 송영의 전 과정을 수행하며, 고객의 주문을 주방에 전달하고, 매뉴얼에 따라 서비스할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">고객 정보를 수집하여 활용하고 고객의 불평사항을 파악하여 처리하고 관계를 활성화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">매출향상을 위한 프로모션을 계획하고, 고객의 재방문을 위한 만족도 향상방안을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">외식업을 경영함에 있어 필요한 발주, 검수, 원가분석, 인적자원관리, 매장관리, 마케팅관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차와 외식경영에서 요구하는 요소에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">식음료를 제조할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도, 개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	시험 답안지, 업무수행능력평가지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	레스토랑 서비스에 필요한 업무지식의 이해 정도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	매장 운영관리에 필요한 업무 수행능력 평가	평가지	수행관찰평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	식음료 서비스 역량	외식업을 경영함에 있어 필요한 발주, 검수, 원가분석, 인적자원관리, 매장관리, 마케팅 관리 등의 업무를 수행할 수 있다.	20		●
		외식경영 역량	매출향상을 위한 프로모션을 계획하고, 고객의 재방문을 위한 만족도 향상방안을 제시할 수 있다.	20		●

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	외식비즈니스역량	식음료 서비스 역량	테이블 세팅, 예약, 환영, 안내, 정산, 송영의 전 과정을 수행하며, 고객의 주문을 주방에 전달하고, 매뉴얼에 따라 서비스할 수 있다.	20	●	
				고객 정보를 수집하여 활용하고 고객의 불평사항을 파악하여 처리하고 관계를 활성화 할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	식음료 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	레스토랑 서비스	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2	
	English	Restaurant Service	Class Hour	3	Type	Semester	
Class summary	1. This class contains to understand the process of learning store operation management skills including customer service work in restaurants.						
Learning goal	1. Students can suggest a method to increase sales through appropriate promotion and upselling, and to induce revisit by improving satisfaction through contact management with customers. 2. Based on the general knowledge of the restaurant industry, students can explain the tasks of human management, business management, service management, menu management, and sanitation management.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">커피 로스팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Coffee Roasting</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">음료제조 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">창의역량</td><td colspan="4">시제품 개발 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 로스팅 과정을 이해하고 로스팅 머신을 이용하여 커피를 로스팅하는 능력을 키운다.
2. 로스팅에 필요한 생두의 선별과 산지별 생두의 특성을 학습한다.
3. 로스팅된 커피의 맛을 평가하여 원두의 특성을 고려한 블렌딩하는 능력을 키운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 식음료 제조에 사용되는 기구와 기기를 이용하여 다양한 식음료 메뉴를 제조하고, 이를 서비스할 수 있다.
2. 교수자의 시연을 비롯한 지도를 통해 선정된 아이디어의 시제품을 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">로스팅 과정을 이해하고 로스팅 단계별 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">로스팅 머신의 종류와 머신의 기능을 파악하여 커피를 로스팅할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="9">산지별 생두의 특성과 로스팅 포인트를 이해하고 로스팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="9">커핑을 통하여 로스팅된 커피의 품질을 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="9">사전 블렌딩과 사후 블렌딩의 개념을 이해하고 블렌딩을 하여 블렌딩된 커피의 맛과 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">원두의 특성을 알릴 수 있는 패키지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차에 대한 지식, 로스팅 머신 및 로스팅 과정에 대한 지식, 산지별, 품종별 생두의 특징</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">제과제빵 및 식음료를 제조할 수 있는 기술, 로스팅을 할 수 있는 기술, 원두를 이용한 상품과 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	로스팅 머신, 로스팅과정, 생두의 특징에 대한 이론 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	커핑 과정 및 블렌딩에 관한 이론 평가	답안지	지필평가
3차 평가	10	15주	로스팅 과정의 포트폴리오 평가	보고서	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	로스팅 과정을 이해하고 로스팅 단계별 특징을 설명할 수 있다.	10		●
			로스팅 머신의 종류와 머신의 기능을 파악하여 커피를 로스팅할 수 있다.	10		●
			산지별 생두의 특성과 로스팅 포인트를 이해하고 로스팅을 할 수 있다.	10		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	커핑을 통하여 로스팅된 커피의 품질을 평가할 수 있다.	20		●
				사전 블렌딩과 사후 블렌딩의 개념을 이해하고 블렌딩을 하여 블렌딩된 커피의 맛과 특징을 설명할 수 있다.	10		●
		창의 역량	시제품 제조 역량	원두의 특성을 알릴 수 있는 패키지를 제작할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	로스팅 과정을 이해하고 로스팅 단계별 특징을 설명할 수 있다. 산지별 생두의 특성과 로스팅 포인트를 이해하고 로스팅을 할 수 있다.	10		●
	직무역량평가3차 합계				10		
수업환경	강의실유형	커피로스팅 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	커피 로스팅	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Coffee Roasting	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	1. This class contains to understand the roasting process, roasting using the machine the ability to raise the roasting of coffee. 2. Learning the screening and characterization of the origin of stars coffee beans necessary to roasting. 3. Developing ability to blend in which the characteristics of the beans.					
Learning goal	1. Students can plan to produce various food and beverage menus can be manufactured and serviced using equipment and equipment used in food and beverage manufacturing. 2. Students can realize prototypes of selected ideas can be manufactured through instruction, including demonstrations by instructors.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품가공저장학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food Preservation & Processing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="3">식품이해 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="3">가공품 생산 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">식품의 가공과 저장에 대한 원리와 방법을 이해하고, 관련 기술과 제품의 특성에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.
2. 식품가공 이론 및 식품가공품 제조방법에 대한 지식을 갖추고 식품관련 가공 기구 및 실습기기를 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">구매, 검수, 저장의 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">식품가공 이론 및 식품가공품 제조방법에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">식품가공 관련 기구와 실습기기를 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">여러 가지 농축산 원료의 특징에 대한 지식
다양한 가공방법과 기술의 종류와 원리, 특징에 대한 지식
가공식품의 종류 및 제조 과정에 대한 지식
각 제조과정에 관여하는 기기의 종류와 특징에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">원료 계량에 대한 기술 ·
각 기기나 설비의 운영에 관한 지식
농도관련 기자재 사용 기술
계산기술
품질상태 확인 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">작업을 정확히 수행하려는 태도
법규 및 규정 준수
시간 준수
작업을 탐구 확인하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	식품 및 식품가공에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	30	16주	식품 및 식품가공에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.	10		●
	식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공 이론 및 식품가공품 제조 방법에 대해 서술할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	구매, 검수, 저장의 절차를 설	10		●

				명할 수 있다.			
		식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공 이론 및 식품가공품 제조 방법에 대해 서술할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공 관련 기구와 실습기기를 사용할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품가공저장학	Credits	3	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Food Processing	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class contains how to understand the principles and methods of food processing and storage, and learn about the technologies and characteristics of products					
Learning goal	1. Students can explain how to store food according to the type of food and how to process it according to the purpose. 2. Students can understand the processing principles of each type of food and explain the processing process.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품가공실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food processing practice</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="4">가공품 생산 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">식품가공기술에 대한 개념과, 제조에 대한 기본적인 지식을 배우고, 가공식품(잼, 피클, 면, 과일음료, 두부 등)과 발효식품(막걸리, 포도주 및 브랜디, 요거트, 수제맥주, 발효식초 등)의 제조 원리와 제조방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식품의 영양 및 기능적 특성을 설명할 수 있고, 조리, 가공, 유통, 보관 중에 발생하는 식품 성분의 변화에 대해 설명할 수 있다.
2. 식품가공품(잼, 과일음료, 아이스크림 등)을 상품성 있게 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식품의 영양 및 기능적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">조리, 가공, 유통, 보관 중에 발생하는 식품 성분의 변화에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">식품가공기술에 대한 개념과, 제조에 대한 기본적인 지식을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">식품가공품을 상품성 있게 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">가공원료 및 제품특성에 대한 지식
가공식품 및 발효식품제조 공정에 대한 이해
식품가공 및 발효식품 제조법 이해
관련 기자재 작동법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">원료 계량에 대한 기술
관련 기자재 사용 기술
계산기술
공정검사수행기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">준비확인 및 수행하는 태도
절차 및 공정 준수
안전작업지침서 준수
위생관리지침서 준수</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	8주	식품 및 식품가공 관련 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	25	16주	식품 및 식품가공 관련 이해도 평가	답안지	지필평가
	3차 평가	30	16주	과제(20) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 영양 및 기능적 특성을 설명할 수 있다.	10		●
	식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공기술에 대한 개념과, 제조에 대한 기본적인 지식을 이해한다.	15		●
직무역량평가1차 합계				25		

	2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	조리, 가공, 유통, 보관 중에 발생하는 식품 성분의 변화에 대해 설명할 수 있다.	10		●
		식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공품을 상품성 있게 제조할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가	식품가공역량	가공품 생산 역량	식품가공품을 상품성 있게 제조할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	실험실(문 414호)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품가공실습	Credits	4	Semester /Term	2/1, 2/2	
	English	Food processing practice	Class Hour	4	Type	semester	
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to manufacture the processed food and the fermented food including food material property and food manufacture processing principle. Students are expected to complete food manufacture and principle through various processed food manufacture practice.						
Learning goal	Students can learn the manufacturing process and the principle of foods such as a icecream, an noodle, a salted food, canning food, a fermented milk, and tofu.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>푸드프로젝트 3</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>12</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Food Project 3</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">창의역량</td><td colspan="4">문제정의역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어 표현역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품 개발역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">평가역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">외식경영역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">조리, 베이커리, 식품개발, 식음료 제조 분야 등에서 학생들이 스스로 문제를 찾아 해결 방안을 마련하고, 이를 기반으로 하는 프로젝트 계획서를 작성하도록 지도한다. 팀 협업을 통해 메뉴(제품)를 개발하고, 이를 관능, 차별성, 상업성의 측면에서 평가하여 우수한 결과물을 선정하도록 한다. 또한 개발된 메뉴와 연계하여 매장관리, 메뉴관리, 서비스관리 등의 매장 운영 업무를 수행할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 스스로 문제를 찾고, 문제를 정의하여 이를 해결할 수 있다.
2. 원가분석, 포장디자인, 상품화 수준의 생산 내용이 포함된 자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 팀 협업을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.
4. 제품의 관능평가, 차별성, 상업성에 대해 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.
5. 매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">제시된 범위 내에서 메뉴개발에 대한 문제를 찾아 정의하며 이를 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">원가분석, 포장디자인, 상품화 수준의 생산 내용이 포함된 프로젝트 계획서를 만들어 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">팀 협업을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">제품의 관능평가, 차별성, 상업성에 대해 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="8">매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	발표 자료 작성에 대한 지식 식재료 원가를 계산할 수 있는 지식 제품에 대한 정량 및 정성 평가 지식
	기능(skill)	발표 자료를 만들 수 있는 기술 조리, 제과제빵, 식음료, 스타일링 관련 기본 기술 제품 및 시장 조사 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도 의사소통과 갈등해결을 위한 열린 대인관계를 유지하려는 태도 자신의 의견을 적극 전달하고 타인의 평가를 수용하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
	●		●		●	●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 계획서, 프로젝트 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로젝트 계획서	계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	제품의 완성도(맛, 상업성, 차별성)	결과물	루브릭평가
				매장 운영 역량	업무수행	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	창의역량	문제정의역량	제시된 범위 내에서 메뉴개발에 대한 문제를 찾아 정의하며 이를 해결할 수 있다.	10		●
			아이디어 표현역량	원가분석, 포장디자인, 상품화 수준의 생산 내용이 포함된 프로젝트 계획서를 만들어 발표할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창의역량	시제품개발역량	팀 협업을 통해 선정된 아이디어의 시제품을 주도적으로 개발할 수 있다.	20		●
		외식비즈니스역량	외식경영역량	매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	푸드 프로젝트 3	Credits	12	Semester /Term	2-2
	English	Food Project 3	Class Hour	12	Type	semester
Class summary	This class contains how to develop convergence of various fields of cooking, bakery, food development, and food and beverage manufacturing, students are guided to find and solve problems on their own, and to create a project plan based on them. Develop a menu (product) through team collaboration, and evaluate it in terms of sensuality, differentiation, and commerciality to select excellent results. In addition, in connection with the developed menu, it is possible to perform store operation tasks such as store management, menu management, and service management.					
Learning goal	1. Students can find problems on their own, define problems and solve them. 2. Students can create and present materials that include production content at the level of cost analysis, packaging design, and commercialization. 3. Students can proactively develop prototypes of selected ideas through team collaboration. 4. Students can conduct quantitative and qualitative evaluations on sensory, differentiation, and commerciality of products. 5. Students can perform tasks such as sales management, service management, store management, and menu management necessary for store operation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">푸드트립</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food Trip</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="3">식품이해 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">학생들이 산업 현장 현장을 방문하여 식재료를 관찰함으로서 식재료와 식품에 대한 이해도를 높인다. 식재료의 원산지나 유통기한 등의 품질 평가와 가공에 대하여 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">주요 식품성분에 대한 지식
식재료의 성분 변화에 대한 지식
식품의 저장 관리 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">식재료를 전처리할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	식품에 대한 이해도 평가		지필평가
	2차 평가	40	16주	식품에 대한 이해도 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	푸드트립	Credits	2	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Food Trip	Class Hour	2	Type	semester
Class summary	This class contains in order to increase their understanding of food ingredients and food by visiting industrial sites and observing ingredients. Understand the quality evaluation and processing of ingredients such as origin and shelf life.					
Learning goal	Students can explain the nutritional and functional characteristics of food ingredients, and understand the procedures of purchasing, inspection, and storage.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>핫프로덕션키친 2</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1,2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Hot Production Kitchen 2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">핫 주방에서 다루는 식재료의 특징과 전처리 과정을 이해하고 실습을 통해 생산과정을 터득한다. 실습실에서의 위생관리와 안전관리 매뉴얼을 인지하고 그 규칙을 따라 지킨다. 프로덕션 핫 주방의 기능을 이해하고, 음식 준비과정과 생산하는 프로세스를 배운다. 연회 행사의 목적에 맞는 메뉴를 개발하고, 그 특성에 맞게 조리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 위생법규에 근거하여 개인 및 작업장의 위생적 문제를 찾아 해결 할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 음식을 조리할 수 있으며, 생산된 제품의 문제점을 찾아내어 이를 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개인위생 및 조리기구의 사용법을 숙지하고 실습에 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">안전관리 지침서에 따라 개인 안전관리 지침서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">육류, 가금류, 생선 등을 활용하여 각각의 특성에 맞게 조리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">주어진 레시피에 따라 세계 여러 나라의 음식을 조리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">연회 행사에 맞는 과정을 통하여 메뉴를 만들고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">개인위생 및 안전관리 지침서 이해
조리 이론 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">육류, 가금류, 생선류의 손질방법과 조리기구 활용법
핫 주방의 조리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도
즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●		●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	필기시험 답안지, 실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	조리실습 이론 및 개인위생 평가		필기시험
	2차 평가	40	15주	개별 창작메뉴 실습 및 발표		실기시험
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	위생관리역량	개인위생 및 조리기구의 사용법을 숙지하고 실습에 사용할 수 있다.	10		●
	조리역량	조리역량	육류, 가금류, 생선 등을 활용하여 각각의 특성에 맞게 조리하고 설명 할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	주어진 레시피에 따라 음식을 조리할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계			40		
	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	일반강의실 / 조리실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	핫프로덕션키친 2	Credits	4	Semester /Term	2-1,2-2
	English	Hot Production Kitchen 2	Class Hour	4	Type	cooking practice
Class summary	This class contains to produce hot menus based on the understanding of personal hygiene and workplace hygiene, safe and hygienic work can be carried out, and food can be cooked by taking the initiative in finding recipes and recipes for given topics, selecting ingredients, and grasping and improving the problems of food.					
Learning goal	- Students can realize personal and workplace hygiene problems can be found and solved based on hygiene regulations. - Students can produce meat, poultry and fish can be trimmed. - Students can cook food from different countries according to given recipes.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>식공간스타일링</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Food Space Styling</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">창의역량</td><td colspan="5">문제정의 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어 표현 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">스타일링역량</td><td colspan="5">푸드스타일링 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="5">푸드콘텐츠 제작 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스타일링이 뛰어난 셰프</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">식공간 연출과 테이블 세팅의 5대 요소를 활용하여 각각의 테마에 적합한 식공간을 연출에 필요한 기법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.
2. 제품설명, 자료조사, 시제품 개발에 필요한 레시피, 제조방법 등이 포함된 발표 자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 클라이언트의 요구에 부합되는 식공간 연출을 기획하고 수행할 수 있다.
4. 제시된 조건에 따라 디자인과 연출을 하여 작품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식공간 연출에 필요한 기획서를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">식공간 연출에 필요한 소품을 조사하여 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">테이블 세팅의 5대 요소를 활용하여 연출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">클라이언트의 요청에 따른 식공간 연출을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">제시된 조건에 따라 디자인과 연출을 하여 작품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">푸드스타일링과 공간연출에 관한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">푸드스타일링과 공간 연출을 할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
		●			[ ]

산출물 (결과물)	소품선정보고서, 테이블 세팅 결과물, 기획서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	연출 소품 선정	선정보고서	발표평가
	2차 평가	30	10주	테이블세팅 5대요소 활용	테이블세팅	실기평가
	3차 평가	20	15주	콘셉트에 적합한 식공간 연출	기획서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	창의 역량	아이디어 표현 역량	식공간 연출에 필요한 소품을 조사하여 적용할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	스타일링 역량	푸드스타일링 역량	테이블 세팅의 5대 요소를 활용하여 연출 할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		

	3차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠 제작 역량	클라이언트의 요청에 따른 식공간 연출을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식공간스타일링	Credits	4	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Food Space Styling	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to learn techniques necessary to create a dining space suitable for each theme by using the five elements of dining space presentation and table setting.					
Learning goal	Students can propose that the problem can be defined and investigated to resolve it. Presentation materials including product descriptions, data research, recipes required for prototype development, and manufacturing methods can be created and presented. Students can plan and perform food space production that meets the needs of clients. You can design and direct your work according to the conditions presented.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털미디어의 이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Understanding of Digital media</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">스타일링역량</td><td colspan="4">푸드콘텐츠제작역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스타일링이 뛰어난 셰프</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털미디어의 종합편이라고 할 수 있는 영상에 대한 기본적인 이해와 스마트폰을 사용하여 영상을 촬영하고 편집 프르그램을 통해 편집을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">카메라 기기 사용법을 이해하고, 편집과 디자인 프로그램을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스마트폰의 카메라로 영상을 촬영하고, 영상 편집 프로그램을 이용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">촬영과 편집 기술을 이용하여 영상물을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">영상 촬영의 메커니즘에 대한 지식
영상 편집 프로그램에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">동영상 제작 및 편집 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="4">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="4">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="4">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="4">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="4">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="4">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●						●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	영상물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	스마트폰과 편집프로그램에 대한 기초 기능 활용	영상물	수행관찰 평가
	2차 평가	40	15주	스마트폰과 편집프로그램을 이용한 콘텐츠 제작 능력 평가	영상물	결과물 평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠역량	스마트폰의 카메라로 영상을 촬영하고, 영상 편집 프로그램을 이용할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠역량	촬영과 편집 기술을 이용하여 영상물을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	카메라, 조명
	SW	프리미어프로CC

Class name	Korean	디지털미디어의 이해	Credits	4	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Understanding of Digital media	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains the basic understanding of video, which can be said to be a comprehensive version of digital media, and you can shoot video using a smart phone and edit through an editing program.					
Learning goal	1. Students can understand and utilize how to shoot video using a smartphone camera 2. Students can find out the know how to use basic video editing programs					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">외식 창업론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Food Business Startup</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td colspan="2">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">외식경영 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">창업역량</td><td colspan="4">비즈니스모델 디자인 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">외식업 창업에 필요한 창업 아이템 선정, 상권분석과 입지선정, 사업계획서 작성 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.
2. 비즈니스모델에 따라 예상되는 상황에 대응하는 가상의 시나리오를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">창업아이템을 선정하고 메뉴관리, 서비스관리, 매출관리 등이 포함된 사업계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창업 아이템을 설정하여 비즈니스모델을 설계하고 시나리오를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">외식산업 현황, 대외환경 분석, 비용구조 분석 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">비즈니스모델 설계 및 평가할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적으로 문제를 해결하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	외식업 창업절차과 관련된 이론의 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	40	15주	사업계획서 작성 및 비즈니스 모델 설정 능력 평가	답안지 보고서	지필평가 발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스 역량	외식경영 역량	창업아이템을 선정하고 메뉴관리, 서비스관리, 매출관리 등이 포함된 사업계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	창업 역량	비즈니스모델 디자인 역량	창업 아이템을 설정하여 비즈니스모델을 설계하고 시나리오를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	외식 창업론	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Food Business Startup	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	1. This class contains the selection of start-up items necessary for establishment of a restaurant business, analysis of commercial districts and location selection, and creation of business plans.					
Learning goal	1. Students can perform tasks such as sales management, service management, store management, and menu management necessary for store operation. 2. Students can create a virtual scenario that responds to the expected situation according to the business model.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>초콜릿공방</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1/2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Chocolate factory</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리역량</td><td colspan="4">베이커리역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">초콜릿의 제조공정을 이해하고 관리 할 수 있도록 하며, 초콜릿에 사용되는 기구들을 적합한 방법으로 활용할 수 있도록 교육한다. 초콜릿 제작 과정에 사용되는 재료선별, 취급법과 초콜릿 공예법을 학습한다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.
2. 제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">초콜릿 제조에 사용되는 식재료와 제조방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 초콜릿 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">초콜릿 식재료의 종류와 특성 이해
기기 및 기구의 사용법 이해
초콜릿 제조 공정과 방법 이해
개인위생의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">초콜릿 생산 기술
작업장관리 및 개인위생점검의 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도
동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

		스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도 즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술형 시험 답안지, 실습 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	초콜릿 식재료와 제조방법 이해도	서술형시험 답안	서술형 시험
2차 평가	40	15주	실습 결과물의 완성도	실습결과물	실습능력 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리역량	베이커리역량	초콜릿제조에 사용되는 식재료와 제조방법을 이해할 수 있다.	30		●
	푸드이해역량	위생관리역량	조리복을 규정에 따라 착용할 수 있으며, 개인 위생의 범위와 기준에 따라 위생을 준수하며 작업을 할 수 있다.	10	●	

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	베이커리역량	베이커리역량	제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 초콜릿을 생산할 수 있다.	40		●
				.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	초콜릿공방	Credits	4	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Chocolate factory	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	1. This class contains to train the understanding of the hygiene and safety practices required for working with chocolate 2. This class contains to ducate students to use the equipment used in chocolate in a suitable way and to learn the materials used in the chocolate making process.					
Learning goal	1. Students can wear cooking clothes according to the regulations and work with hygiene in accordance with the scope and standards of personal hygiene. 2. Based on the proposed manufacturing method, students may produce various bread and confectionery according to the manufacturing process of gyerang, dough, fermentation, molding and baking.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">음료와 칵테일</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2/1, 2/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Beverage and Cocktail</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="3">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">식음료 서비스 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">음료제조 역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">알코올성 음료와 비알콜성 음료를 구분하고 이해하여 고객이 주문한 음료와 칵테일을 제조하고 서비스할 수 있는 능력을 배양하는 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 고객 정보를 수집하여 활용하고 고객의 불평사항을 파악하여 처리하고 관계를 활성화 할 수 있다.
2. 고객의 요구에 적합한 맞춤형 음료를 제조하고, 특징에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">고객의 예약, 영접, 의견경청과 소통, 환송을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">고객의 불평사항을 절차에 맞게 처리하고 후속 조치를 취할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">알코올 유무, 양조방법 등에 따라 음료를 분류하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">칵테일 조주와 관련된 기본지식을 습득하여 실무에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">6가지 칵테일 조주기법을 활용하여 조주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">고객의 주문하는 칵테일을 제조하여 특징을 설명하고 서비스 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차에 대한 지식, 칵테일 제조과정, 음료에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">제과제빵 및 식음료를 제조할 수 있는 기술, 칵테일을 제조할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 평가보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	식음료 서비스 업무수행 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	칵테일 제조와 레시피 이해도 평가	답안지 평가지	지필평가 수행관찰평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스 역량	식음료 서비스 역량	고객의 예약, 영접, 의견경청과 소통, 환송을 할 수 있다.	10		●
			고객의 불평사항을 절차에 맞게 처리하고 후속 조치를 취할 수 있다.	10		●
		음료제조 역량	알코올 유무, 양조방법 등에 따라 음료를 분류하고 설명할 수 있다. 칵테일 조주와 관련된 기본지식을 습득하여 실무에 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	외식비즈니스 역량	음료제조 역량	칵테일 조주와 관련된 기본지식을 습득하여 실무에 활용할 수 있다.	20	●	●

				6가지 칵테일 조주기법을 활용하여 조주할 수 있다.			
				고객의 주문하는 칵테일을 제조하여 특징을 설명하고 서비스 할 수 있다.	20	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	칵테일 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	음료와 칵테일	Credits	3	Semester /Term	2-1/2-2
	English	Beverage and Cocktail	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	This class contains the process of cultivating the ability to manufacture and serve beverages and cocktails ordered by customers by distinguishing and understanding alcoholic and non-alcoholic beverages.					
Learning goal	1. Students can handle customer information can be collected and utilized, customer complaints can be identified and processed, and relationships can be activated. 2. Students can make customized beverages suitable for your needs and describe its characteristics.					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품화학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Food Chemistry</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)과 4가지 관능의 종류 및 특성을 토대로 식품의 저장이나 조리 혹은 가공 중에 발생하는 화학적인 변화의 종류와 이를 확인하는 방법을 배우게 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">식품의 일반성분과 특수 성분의 종류와 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">구매, 검수, 저장의 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">식품 저장 및 조리과정에 따른 식품 성분의 화학적 변화를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품성분 중 일반성분과 특수성분의 종류 및 이름, 특성, 기본적인 반응특성
효소의 특징과 분류, 식품의 품질에 영향을 주는 효소, 효소의 활성을 억제하거나 촉진하는 방법
색소물질의 종류와 특징, 색소물질의 변화와 영향, 식품 중의 색의 변화의 조절법
향미물질의 종류와 특징, 향미와 물성의 변화의 원인에 대한 유지 및 조절법
식품의 물리적 특성과 측정법,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">식품 성분의 특성과 조리가공 중 성분변화현상의 과학적인 설명능력 배양</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">질의와 토론을 통해 원리를 이해하려는 높은 호기심
실습에 적용 하려는 적극적인 실천자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	식품성분에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	30	16주	식품성분의 화학적 변화 이해도	답안지	지필평가
	3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 일반성분과 특수 성분의 종류와 특성을 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품 저장 및 조리과정에 따른 식품 성분의 화학적 변화를 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 일반성분과 특수 성분	20	●	

				의 종류와 특성을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품화학	Credits	3	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Food Chemistry	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class contains many chemical changes occur between food ingredients during the storage, cooking or processing of food. These changes can reduce the nutritional value of food and produce harmful substances. Changes in color, taste and aroma also affect food quality.					
Learning goal	1. Students can describe the chemical changes that occur during the storage, cooking, fermentation and distribution of food. 2. Students can understand the effects of chemical reactions on organoleptics in food processing.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품미생물학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Food Microbiology</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="4">식품분석 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">신제품 개발역량이 뛰어난 연구원 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">식품에 관련된 미생물의 종류와 특징을 이해하고 발효식품을 만드는 유용한 미생물과 식품위생과 관련된 유해한 미생물에 대해 배워 위생적이고 안전한 식품을 제조하고 관리할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">식품 위생과 발효에 관련된 미생물을 설명 할 수 있고, 식품의 위생검사 및 식품의 성분분석 수행에 필요한 관련 기자재 및 기기 사용법을 정확하게 사용할 수 있고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">식품 위생과 발효에 관련된 미생물을 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">식품의 위생검사에 필요한 관련 사용법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">식품의 유용미생물과 변패미생물의 이해와 조리 및 식품가공공정에서 유용한 미생물을 활용한 식품과 유해한 미생물의 증식억제방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">식품에 유용한 미생물의 활용과 변패미생물 및 그 억제방법, 손을 세척한 물의 세균의 형태에 대한 현미경 관찰능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이론으로 배운 세균, 효모, 곰팡이의 형태 및 특징에 대한 자료를 찾아보고, 일상식품에서 발견한 곰팡이를 채취하여 사진과 현미경으로 관찰한 미생물을 비교해보고 판단하려고 하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	식품미생물학 지식 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	30	16주	식품미생물학 지식 이해도 평가	답안지	지필평가
	3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	식품 위생과 발효에 관련된 미생물을 서술할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	식품 위생과 발효에 관련된 미생물과 식품의 위생검사에 관련 방법을 서술할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	식품 위생과 발효에 관련된 미생물과 식품의 위생검사에 관련 방법을 작성할 수 있는지 확인한다.	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	식품미생물학	Credits	3	Semester /Term	2/1, 2/2
	English	Food Microbiology	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the types and characteristics of microorganisms involved in food and to learn about the useful microorganisms that make fermented foods and the harmful microbes associated with food hygiene. This allows for the manufacture and management of hygienic and safe food.					
Learning goal	Students can understand the classification and characteristics of food microorganisms. Students can Understand and distinguishment between beneficial and harmful microorganisms.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">영상촬영과 편집</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Video Filming & Editing</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">스타일링역량</td><td colspan="4">푸드콘텐츠제작역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스타일링이 뛰어난 조리사</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">음식 영상 촬영 기법과 편집 프로그램을 자유롭게 활용하고 제시된 조건에 맞는 영상을 연출, 제작할 수 있다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">제시된 조건에 따라 디자인과 연출을 하여 작품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">DSLR, 미러리스 카메라로 영상을 촬영하는데 필요한 지식과 기능을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">촬영한 영상을 편집하는 프로그램을 자유롭게 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">제시된 조건에 맞는 영상을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">기획한 영상을 의도에 맞게 연출하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">영상 촬영과 편집의 메커니즘에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">동영상 제작 및 편집 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	영상 제작물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	촬영과 편집의 기본기능	영상 제작물	과정 및 제작물 평가
2차 평가	40	15주	푸드콘텐츠 영상 제작 연출 능력	영상 제작물	제작물 평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠역량	**DSLR, 미러리스 카메라로 영상을 촬영하는데 필요한 지식과 기능을 알 수 있다.**	20	●	
			촬영한 영상을 편집하는 프로그램을 자유롭게 사용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠역량	**제시된 조건에 맞는 영상을 기획할 수 있다.**	20		●
			기획한 영상을 의도에 맞게 연출하고 제작할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실				
	HW	카메라, 조명				
	SW	프리미어프로CC				
Class name	Korean	**영상촬영과 편집**	Credits	4	Semester /Term	2-1, 2-2
	English	Video Filming & Editing	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to learn how to shoot food videos and how to use editing programs, which are often dealt with as a result of the food industry, and can produce and produce videos that meet the suggested conditions.					
Learning goal	Students can design and direct your work according to the conditions presented.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">식품위생실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Experiment of Food Hygiene</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="4">식품분석 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신제품개발역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">식품의 품질 관리와 관련하여 개인위생과 작업장 위생관리에 대해 교육하며, 식품 품질 검사 중 중요한 항목인 미생물 검사를 포함한 위생 검사법에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 시판식품을 대상으로 일반세균수, 대장균검출 등의 위생검사 식품의 성분분석을 수행하여 결과값을 작성하여 식품의 위생도와 성분함량에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">시판식품을 대상으로 일반세균수, 대장균검출 등의 위생검사를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">결과값을 작성하여 식품의 신선도와 위생도에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품의 일반세균수, 대장균군 측정법, 식중독세균검출법, 식품원료의 신선도 판정법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">식품 원료 및 완제품의 신선도 판정능력 및 위생상태 점검능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">수업에서 실습한 고체식품(식재료)과 액체식품의 신선도와 대장균군의 함유여부 조사, 식중독균의 판별과정, 우유와 육류의 신선도를 평가하는 실습과정을 블로그로 만들어보려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	8주	식품위생분석에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	25	16주	식품위생분석에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
	3차 평가	30	16주	과제(20) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	시판식품을 대상으로 일반세균수, 대장균검출 등의 위생검사를 수행할 수 있다.	25		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	결과값을 작성하여 식품의 신선도와 위생도에 대하여 설명할 수 있다.	25		●

	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가	식품가공역량	식품분석 역량	시판식품을 대상으로 일반세균수, 대장균검출 등의 위생검사를 수행할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	실험실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품위생실습	Credits	4	Semester /Term	2/1, 2/2	
	English	Experiment of Food Hygiene	Class Hour	4	Type	semester	
Class summary	This class contains to provide training on personal hygiene and workplace hygiene in relation to food quality control. Train in hygiene testing, including microbial testing, an important part of food quality testing.						
Learning goal	1. Students understand the importance of hygiene and can practice hygiene practices. 2. Students will be able to carry out food quality control tasks with the knowledge and skills necessary for microbial testing.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캡스톤디자인 1</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>12</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Capstone Design 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">창업역량</td><td colspan="4">비즈니스모델 패턴 조사 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">비즈니스모델 디자인 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="2">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">외식경영역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원을 희망하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">비즈니스모델에 대한 이해를 바탕으로 산업체가 요구하는 프로젝트 주제에 대하여 비즈니스 모델 패턴을 조사하고, 비즈니스 모델을 디자인하며, 이를 바탕으로 제품을 개발할 수 있도록 지도하는 프로젝트 교과목이다. 개발된 메뉴와 연계하여 매장관리, 메뉴관리, 서비스관리 등의 매장 운영 업무를 수행함으로서 현장 실무능력을 배양할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 비즈니스모델 패턴 3개 이상 유형을 이해하고 푸드서비스산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.
2. 제작된 비즈니스모델을 바탕으로 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.
3. 설계한 비즈니스모델에 적합한 메뉴(제품)를 개발할 수 있다.
4. 매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴 3개 이상 유형을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">설계한 비즈니스모델에 적합한 메뉴(제품)를 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4-1</td><td colspan="7">매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">비즈니스 모델에 대한 이해
목표고객 세그먼트 지식
고객의 요구에 대한 가치 제안 지식</td></tr>
</table>

		온라인과 오프라인 마케팅 채널에 대한 지식 고객 관계 기획에 대한 지식 수익원 창출 방법과 지불 방식에 대한 지식 핵심 자원 분석 지식 파트너 전략 수립과 네트워크에 대한 지식 비용 구조 분석 지식
	기능(skill)	비즈니스 패턴 조사 기술 스토리텔링을 할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 설계할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 평가할 수 있는 기술 비즈니스모델에 대한 가상의 시나리오 작성 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 도전하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
			●		●	●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	비즈니스모델 설계 계획서, 메뉴개발 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	푸드산업 비즈니스모델 캔버스 디자인 및 패턴 사례 조사를 포함하는 프로젝트 계획서 평가	계획서	과제물평가
	2차 평가	40	15주	제품의 완성도(맛, 상업성, 차별성)	결과물	루브릭평가

				매장 운영 역량	업무수행	과정평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	창업역량	비즈니스모델 패턴 조사 역량	비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.	10		●
		비즈니스모델 디자인 역량	비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	창업역량	비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량	설계한 비즈니스모델에 적합한 메뉴(제품)를 개발할 수 있다.	20		●
	외식비즈니스역량	외식경영역량	매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오
	HW	
	SW	포토샵, 일러스트, MSoffice

Class name						
	Korean	캡스톤 디자인 1	Credits	12	Semester /Term	3-1
	English	Capstone Design 1	Class Hour	12	Type	semester
Class summary	This is a project course that guides you to develop products based on researching business model patterns, designing business models and developing products based on the understanding of business models. In connection with the developed menu, it is possible to cultivate on-site practical skills by performing store operation tasks such as store management, menu management, and service management.					
Learning goal	1. Students can understand three or more types of business model patterns and explain them using success stories from the food service industry. 2. Students can explain the differences based on storytelling for the designed business model. 3. Students can develop menus (products) suitable for the designed business model. 4. Students can perform tasks such as sales management, service management, store management, and menu management necessary for store operation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>육가공 마이스터</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1/3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Meat Meister</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">육가공에 사용되는 식재료에 대해서 이해하고, 이를 이용하여 햄, 소시지, 건조 육가공품 등을 생산하고 이를 활용한 음식을 개발하거나 생산할 수 있는 역량을 교육한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 여러 나라의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">육류를 손질하고 이를 이용하여 햄류 육가공품을 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">육류를 손질하고 이를 이용하여 소시지류 육가공품을 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">햄, 소시지류의 종류와 및 가공 원리에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">햄, 소시지류 가공 설비운영기술과 충전 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">위생사항 준수, 협동심, 인내력, 안전사항 준수에 관한 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	실습 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	위생 평가		과정평가
				실습결과물의 품질 평가	실습결과물	실기평가
	2차 평가	40	15주	위생 평가		과정평가
				실습결과물의 품질 평가	실습결과물	실기평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	육류를 손질하고 이를 이용하여 햄류 육가공품을 제조할 수 있다.	20		●
	푸드이해역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	조리역량	조리역량	육류를 손질하고 이를 이용하여 소시지류 육가공품을 제조할 수 있다.	20		●
		푸드이해역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	육가공 마이스터	Credits	6	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Meat Meister	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the ingredients used in meat processing, use them to produce ham, sausage, and dried meat products, and educate them on their ability to develop or produce food using them.					
Learning goal	1. Students work according to the hygiene of cooking utensils, equipment, food materials, and work processes, and can carry out work in compliance with workplace hygiene such as cleaning and tidying. 2. Students can groom meat, poultry, fish, vegetables, etc., cook food from various countries according to the given recipe, and perform sensory evaluation of food.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>팜투테이블</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Farm to Table</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">푸드이해역량</td><td colspan="5">식품이해 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">위생관리 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="5">조리 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사 메뉴개발이 뛰어난 조리사 스타일링이 뛰어난 조리사 조리분야 창업 조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">농산 식재료의 특성을 이해하도록 한다. 제철 농산물의 특성을 이해하도록 한다. 재료의 특성에 적합한 조리를 할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 식재료의 영양과 기능적 특성에 대해 설명할 수 있으며, 구매, 검수, 저장의 절차를 이해할 수 있다.
2. 위생법규에 근거하여 개인 및 작업장의 위생적 문제를 찾아 해결할 수 있다.
3. 주어진 주제에 대해 주도적으로 조리법과 레시피를 찾고, 식재료를 선정하여 음식을 조리할 수 있으며, 음식의 문제점을 파악하여 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">농어촌 특산물의 영양적 특성과 구매, 검수, 저장의 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">위생법규에 근거하여 개인 및 작업장의 위생적 문제를 찾아 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">제철 생산되는 식재료의 특성을 파악하여 조리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">개발된 메뉴를 메뉴화 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식재료의 종류와 특성에 대한 지식
식품의 주요성분과 관능 및 위해요소에 대한 지식
조리, 제조, 보관, 유통 등에 따른 식품 성분의 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 및 작업장 위생 점검 기술
영역별 음식을 조리할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	실습결과물, 결과보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	제시된 식재료를 활용한 메뉴개발	실습결과물	실기평가
	2차 평가	40	15주	상품화를 위한 매뉴얼화 작업	결과보고서	보고서평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리 역량	조리 역량	제철 생산되는 식재료의 특성을 파악하여 조리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리 역량	조리 역량	개발된 메뉴를 메뉴화 작업을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실 / 조리실 등등					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	팜푸테이블	Credits	4	Semester /Term	3/1, 3/2
	English	Farm to Table	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to understand the characteristics of agricultural ingredients. Understand the characteristics of seasonal products. Instruct students to cook the food according to the characteristics of the agricultural materials.					
Learning goal	Students can explain the nutritional and functional characteristics of food ingredients, and understand the procedures of purchase, inspection, and storage. Personal and workplace hygiene problems can be found and resolved based on hygiene regulations. You can actively find recipes and recipes for a given topic, select ingredients to cook food, and identify food problems and improve them.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">외식업 사례연구</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3/1, 3/2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Foodservice Case Study</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="3">외식경영 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">창업역량</td><td colspan="3">비즈니스모델 패턴조사 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">비즈니스모델 디자인 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">외식시장 및 업체를 방문하여 창업 성공과 실패사례를 연구하고 발표함으로써 외식업 창업과 경영능력을 고취할 수 있는 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연간 매출목표 설정, 달성 방안 수립, 사업수행 평가 등의 경영 업무에 대해 다양한 사례분석을 통해 개선안을 마련할 수 있다.
2. 비즈니스모델 패턴 5개 유형을 이해하고 푸드서비스산업의 성공사례를 분석하여 특징을 설명할 수 있다.
3. 제작된 비즈니스모델을 바탕으로 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">매출목표설정, 사업수행 평가 등의 경영업무에 대하여 사례분석과 개선안을 마련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">비즈니스모델 패턴 5개 유형을 이해하고 푸드서비스 산업의 성공사례를 분석 및 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">비즈니스모델을 설계하고 스토리텔링에 기반하여 차별점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">외식산업 현황, 대외환경 분석, 비용구조 분석 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">비즈니스모델 설계 및 평가할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적으로 문제를 해결하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 평가보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	외식업 경영에 필요한 제반업무 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	푸드서비스 산업의 사례분석능력과 비즈니스모델 설계능력평가	답안지 평가지	지필평가 수행관찰평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	외식경영 역량	매출목표설정, 사업수행 평가 등의 경영업무에 대하여 사례분석과 개선안을 마련할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	창업 역량	비즈니스모델 패턴조사 역량	비즈니스모델 패턴 5개 유형을 이해하고 푸드서비스 산업의 성공사례를 분석 및 설명할 수 있다.	20	●	●
		비즈니스모델 디자인 역량	비즈니스모델을 설계하고 스토리텔링에 기반하여 차별점을 설명할 수 있다.	20	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	일반강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	외식업 사례연구	Credits	3	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Foodservice Case Study	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	This class contains the process of inspiring business start-up and management skills by visiting food service markets and companies to study and present cases of success and failure.					
Learning goal	1. Students can Improvement plans can be prepared through various case analysis for management tasks such as setting annual sales targets, establishing achievement plans, and evaluating business performance. 2. Students can understand the five types of business model patterns and analyze the success cases of the food service industry to explain their characteristics. 3. Based on the created business model, the difference based on storytelling can be explained.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>카페디저트 테크닉</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1/3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Dessert technique for Cafe</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리 역량</td><td colspan="4">베이커리 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 디저트의 종류와 특성을 이해하며, 디저트 제품의 제조법을 학습한다. 디저트의 효과를 높이기 위해 담음새나 가니쉬 연출 등 다양한 방법을 활용할 수 있으며, 색상의 조화를 활용하여 디저트의 시각효과를 극대화하는 방법을 교육한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 빵과 과자류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">디저트의 종류와 특성을 이해하며, 디저트 제품의 제조법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 베이커리 디저트류를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디저트의 재료이해, 도구사용법, 색채배색에 대한지식, 조형의 원리이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">제과제빵 기술 ,디저트 구상능력 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">스스로 공부하여 지식과 기술을 향상시키려는 태도
즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도
동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">서술형 시험 답안지, 실습 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>디저트 종류, 특성, 제조법 이해도</td><td>시험 답안지</td><td>서술형 시험</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>실습 결과물의 완성도 평가</td><td>실습결과물</td><td>실습 역량 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">베이커리 역량</td><td>베이커리역량</td><td>디저트의 종류와 특성을 이해하며, 디저트 제품의 제조법을 이해할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">베이커리 역량</td><td>베이커리역량</td><td>제시된 제조법을 기본으로 계량, 반죽, 발효, 성형, 굽기 등의 제조 공정에 따라 다양한 베이커리 디저트류를 생산할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	베이커리 실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	카페 디저트테크닉	Credits	4	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Dessert technique for Cafe	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to understand and use the type of dessert and main ingredients, and practice various dessert recipes and analysis of visual expression of dessert (dumpling, garnish presentation) through audiovisual data and also educate how to maximize the visual effects of desserts					
Learning goal	Based on the proposed manufacturing methods, students can produce a variety of bread and confectionery according to the manufacturing process of gyerang, dough, fermentation, molding and baking.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">와인 소믈리에</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3/1, 3/2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Wine Sommelier</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">외식비즈니스역량</td><td colspan="5">식음료 서비스 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">음료제조 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">와인에 관한 전반적인 내용을 이론과 실습을 통하여 습득하는 과정이다. 와인 서비스, 와인 추천, 판매, 와인 분류, 와인 테이스팅 등의 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 고객 정보를 수집하여 활용하고 고객의 불평사항을 파악하여 처리하고 관계를 활성화 할 수 있다.
2. 식음료 제조에 사용되는 기구와 기기를 이용하여 다양한 식음료 메뉴를 제조하고, 이를 서비스할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고객의 예약, 영접, 의견경청과 소통, 환송을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">고객의 불평사항을 절차에 맞게 처리하고 후속 조치를 취할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">와인의 품종, 생산지역의 특징을 이해하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">와인 서비스에 필요한 도구를 이용하여 와인을 오픈하고 정확하게 분배하여 제공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식음료 서비스 업무를 수행함에 필요한 절차와 외식경영에서 요구하는 요소에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">식음료를 제조할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도, 개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	시험 답안지, 서비스능력 평가지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	구대륙 와인에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	신대륙 와인에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
			와인서비스 능력 평가	평가지	수행관찰평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스역량	식음료 서비스 역량	고객의 예약, 영접, 의견경청과 소통, 환송을 할 수 있다.	10		●
			고객의 불평사항을 절차에 맞게 처리하고 후속 조치를 취할 수 있다.	10		●
		음료제조 역량	와인의 품종, 생산지역의 특징을 이해하여 설명할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	외식비즈니스역량	음료제조 역량	와인의 품종, 생산지역의 특징을 이해하여 설명할 수 있다.	20	●	●
			와인 서비스에 필요한 도구를 이용하여 와인을 오픈하고 정확하게 분배하여 제공할 수 있다.	20	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	식음료 실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	와인 소믈리에	Credits	3	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Wine Sommelier	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	This class contains the process of acquiring the overall contents of wine through theory and practice. 2. Wine service, wine recommendation, sales, wine classification, wine tasting and other skills.					
Learning goal	1. Students can handle customer information can be collected and utilized, customer complaints can be identified and processed, and relationships can be activated. 2. Students can use various food and beverage menus can be manufactured and serviced using equipment and equipment used in food and beverage manufacturing.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">베이커리 메뉴개발</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1/3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Bakery Menu
Development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)/</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">창의역량</td><td colspan="5">문제정의 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어표현 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="5">시제품 개발 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="5">평가 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="2">베이커리역량</td><td colspan="5">베이커리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리기술을 겸비한 파티시에, 카페베이커리 창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">베이커리 메뉴개발에 필요한 프로세스에 대해 이해하도록 지도한다. 베이커리 제품류에 대해 문제를 정의하고 해결을 위한 아이디어를 찾아 시제품으로 개발한 후 제품에 대한 관능을 평가한다. 학생들이 스스로 배합표와 제조방법을 찾아 주도적으로 메뉴를 개발할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.
2. 제시된 문제에 대해 자료를 조사하고, 이를 개선할 수 있는 개선아이디어가 포함된 발표자료를 만들어 발표할 수 있다.
3. 교수자의 시연을 비롯한 지도를 통해 선정된 아이디어의 시제품을 제조할 수 있다.
4. 제품의 맛, 향, 식감, 외관에 대해 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.
5. 주어진 주제에 대해 주도적으로 배합표와 제조공정을 찾고, 식재료를 선정하여 빵과 과자류를 생산할 수 있으며, 생산된 제품의 문제점을 찾아내어 이를 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">제시된 문제에 대해 정의하고 이를 조사하여 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">제시된 문제에 대해 자료를 조사하고, 이를 개선할 수 있는 개선아이디어가 포함된 발표자료를 만들어 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">교수자의 시연을 비롯한 지도를 통해 선정된 베이커리 시제품을 제조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4-1</td><td colspan="7">제품의 맛, 향, 식감, 외관에 대해 정량 및 정성 평가를 실시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">5-1</td><td colspan="7">주어진 주제에 대해 주도적으로 배합표와 제조공정을 찾고, 식재료를 선정하여 빵과 과자류를 생산할 수 있으며, 생산된 제품의 문제점을 찾아내어 이를 개선할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	발표 자료 작성에 대한 지식 식재료 원가를 계산할 수 있는 지식 제품에 대한 정량 및 정성 평가 지식
	기능(skill)	발표 자료를 만들 수 있는 기술 제과제빵 관련 기술 제품 및 시장 조사 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 주도적으로 도전하려는 태도 의사소통과 갈등해결을 위한 열린 대인관계를 유지하려는 태도 자신의 의견을 적극 전달하고 타인의 평가를 수용하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	메뉴개발 결과보고서, 개발결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	메뉴개발 보고서 및 발표 능력 평가	결과보고서	보고서/발표
	2차 평가	40	15주	개발 결과물의 완성도 평가	개발 결과물	루브릭 평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	창의역량	아이디어 표현역량	제시된 문제에 대해 자료를 조사하고, 이를 개선할 수 있는 개선아이디어가 포함된 발표자료를 만들어 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창의역량	시제품 개발 역량	교수자의 시연을 비롯한 지도를 통해 선정된 베이커리 시제품을 제조할 수 있다.	20		●
		베이커리역량	베이커리 역량	주어진 주제에 대해 주도적으로 배합표와 제조공정을 찾고, 식재료를 선정하여 빵과 과자류를 생산할 수 있으며, 생산된 제품의 문제점을 찾아내어 이를 개선할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	베이커리 실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	베이커리 메뉴개발	Credits	4	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Bakery Menu Development	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains training the use of equipment and tools necessary for bakery menu development and to understand the characteristics of main ingredients used in bakery menu development and training to manage sub-materials and also to learn the process of bakery menu development, training lab management and personal hygiene					
Learning goal	1. Students can define and investigate and solve the problems presented. 2. Students can research the data on the problems presented and make and present presentations with improvement ideas that can improve them. 3. Students may manufacture prototypes of selected ideas through guidance, including demonstrations by professors. 4. Students may conduct quantitative and qualitative evaluations on the taste, aroma, texture and appearance of the product. 5. Students can take the initiative in finding mixing tables and manufacturing processes on a given subject, select ingredients to produce bread and confectionery, and find problems with the products produced and improve them.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>식품분석실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Food Analysis</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">식품가공역량</td><td colspan="4">식품분석 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">‘신제품 개발역량이 뛰어난 연구원 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">식품의 화학적 성분을 분석하는데 필요한 시약을 조제하고, 이를 이용하여 식품의 주요영양성분을 분석하고, 품질에 영향을 미치는 유해물질을 정량 분석하는 방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 시판식품을 대상으로 일반세균수, 대장균검출 등의 위생검사 식품의 성분분석을 수행하여 결과값을 작성하여 식품의 위생도와 성분함량에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">시판식품을 대상으로 식품의 성분분석을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">결과값을 작성하여 식품의 위생도와 성분함량에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">식품의 분석을 위한 표준용액조제법
당도측정, 수분정량, 회분함량, 식염정량, 단백질함량, 비타민 C 함량 측정법
pH측정법, 총산측정법, 유지류의 산패도인 산가 및 과산화물가 측정법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정확한 실험절차 준수에 따른 식품성분분석 능력, 실습기구 다루는 능력과 실습과정을 정확하게 준수하는 능력, 이화학적 기구 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">실습과정을 철저히 준수하고 측정한 결과를 정확하게 판정하려는 자세, 학습효과를 높이기 위하여 실습과정을 블로그로 만들어보려는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	8주	식품분석에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	25	16주	식품분석에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
3차 평가	30	16주	과제(20) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업과정에서의 위생에 따라 작업할 수 있다.	5		●
	식품가공역량	식품분석 역량	시판식품을 대상으로 식품의 성분분석을 수행할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다	5		●
	식품가공역량	식품분석 역량	결과값을 작성하여 식품의 위	20		●

				생도와 성분함량에 대하여 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				25		
	3차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	시판식품을 대상으로 식품의 성분분석을 수행할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	실험실(문 412호)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	식품분석실험	Credits	4	Semester /Term	3/1, 3/2	
	English	Food Analysis	Class Hour	4	Type	semester	
Class summary	This class contains how to analyze food ingredients and chemically hazardous substances is very important in food quality control. This course prepares the reagents necessary to analyze the chemical components of foods, and uses them to analyze the major nutritional components of foods and to learn how to quantify harmful substances that affect quality.						
Learning goal	1. Students can prepare reagents for the analysis of key ingredients in food. 2. Students can quantitatively analyze the ingredients necessary for quality control of food such as moisture, ash, crude protein, and salt. 3. Students can analyze the harmful components of food.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">떡과 한과</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Rice cake and Korean sweets</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해 역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">베이커리 역량</td><td colspan="4">베이커리 역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">한국 전통 음식문화인 떡과 한과에 대해 이해하고, 제조 방법에 따라 제품을 만들 수 있으며, 현대 식문화에 적합한 제품으로 만들어 활용할 수 있도록 교육한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제조법에 따라 배합표를 작성하고, 정확하게 계량하여 제조 공정에 따라 제품을 생산할 수 있다.
2. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">한국의 식문화, 떡과 한과의 종류와 특징 및 식재료에 대해 이해하고 보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">대표적인 전통 떡과 한과를 제조법에 따라 배합표를 작성하고, 계량하여 제조공정에 따라 제품을 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품의 주요성분과 관능 및 위해요소에 대한 지식
식재료의 종류와 특성에 대한 지식
조리, 제조, 보관, 유통 등에 따른 식품 성분의 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 및 작업장 위생 점검 기술
떡과 한과 생산에 사용되는 기구와 기기에 대한 사용법
떡과 한과를 생산할 수 있는 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도 규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도 동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	조사 보고서, 실습결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	떡과 한과 관련 조사 보고서	조사보고서	보고서 평가
2차 평가	40	15주	위생과정평가 및 실습결과물 평가	실습결과물	루브릭 평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	베이커리 역량	베이커리 역량	한국의 식문화, 떡과 한과의 종류와 특징 및 식재료에 대해 이해하고 보고서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	베이커리 역량	베이커리 역량	대표적인 전통 떡과 한과를 제조법에 따라 배합표를 작성하고, 계	30		●

				량하여 제조공정에 따라 제품을 생산할 수 있다.			
		푸드이해역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.	10	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	떡과 한과	Credits	4	Semester /Term	3-1	
	English	Rice cake and Korean sweets	Class Hour	4	Type	semester	
Class summary	This class contains understand the traditional Korean food culture of rice cakes and Korean sweets, to make products according to the method of manufacture, and to make and utilize products suitable for modern dietary culture.						
Learning goal	1. Students can produce according to the manufacturing process by preparing the mix table according to the manufacturing method, measuring it accurately. 2. Students can work according to hygiene in cooking utensils, equipment, ingredients, and work process, and can be carried out in compliance with workplace hygiene, such as cleaning and tidying up.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>브랜드클래스</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Brand Class</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">브랜드클래스는 푸드스쿨과 메리어트 호텔이 협약을 맺고 공동으로 교육, 인턴십, 취업 프로그램을 맞춤형으로 운영하는 교과목이며, 2학년 2학기에 참여 희망 학생을 선발하여 3학년 1학기에 메리어트호텔의 맞춤형 직무교육을 받는다. 3학년 2학기에 호텔에서 인턴십을 수행하며, 이후 별도의 채용절차를 거쳐 해당 호텔에 취업을 할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 위생법규에 근거하여 개인 및 작업장의 위생적 문제를 찾아 해결할 수 있다.
2. 주어진 주제에 대해 주도적으로 조리법과 레시피를 찾고, 식재료를 선정하여 음식을 조리할 수 있으며, 음식의 문제점을 파악하여 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개인위생 및 안전관리 지침서에 따라 개인 안전관리 지침서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">육류, 가금류, 생선 등을 활용하여 각각의 특성에 맞게 조리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">주어진 주제에 어울리는 조리법과 레스피를 찾아 메뉴를 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">개발한 음식의 문제점을 파악하여 개선할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">식품의 위해요소 종류 및 특성에 대한 지식
개인 및 작업장 위생에 대한 이해
식재료, 조리 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 및 작업장 위생 점검 기술
양식 조리 기술
식음료 서비스 및 고객 응대 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도 규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도 동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도 즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	서술형시험답안지, 안전 지침서, 실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	조리실습 및 위생, 특강관련 이해도 평가, 안전지침서 평가	시험 답안지 안전지침서	이론시험 과제평가
	2차 평가	40	14주	창작메뉴개발 제품 평가	실습결과물	실습시험
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	육류, 가금류, 생선 등을 활용하여 각각의 특성에 맞게 조리하고 설명 할 수 있다.	30		●

		푸드이해역량	위생관리역량	개인위생 및 안전관리 지침서에 따라 개인 안전관리 지침서를 작성할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	조리역량	조리역량	주어진 주제에 어울리는 조리법과 레스피를 찾아 메뉴를 개발할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실 / 조리실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	브랜드클래스	Credits	4	Semester /Term	3-1
	English	Brand Class	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains based on the understanding of personal hygiene and workplace hygiene, safe and hygienic work can be carried out, and food can be cooked by finding recipes and recipes and selecting ingredients for given topics, and food problems can be identified and improved.					
Learning goal	- Students can handle personal and workplace hygiene problems can be found and solved based on hygiene regulations. - Students can cook with meat, poultry and fish can be trimmed. - Students can develop by taking the initiative in finding recipes and recipes for given topics. and problems of developed food can be identified and improved.						

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">환경위생학</td><td>학점</td><td>7</td><td>시수</td><td>7</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3/1, 3/2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Environmental sanitation</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td>유형기준</td><td colspan="4">취창업
캡스톤디자인
집중식
융복합
해당없음</td><td colspan="3">

●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신제품 개발역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대기, 수질 및 산업 환경에 대해 전반적으로 학습한다. 대기환경의 특징 및 오염원의 종류에 대해 학습하며 수질오염의 원인과 방지, 상수 및 폐수처리, 분뇨 및 슬러지 처리를 이해하도록 한다. 산업체 근로환경에서 발생할 수 있는 각종 질환 및 예방 대책에 대해서도 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">위생법규에 근거하여 개인 및 작업장의 위생적 문제를 찾아 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대기환경을 이해하며, 대기오염을 방지할 수 있는 방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">수질 오염을 이해하며 상수 및 하수처리과정을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">분뇨 및 슬러지 처리에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">산업환경에 대해 이해하며 관련 질병에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="8">개인 및 작업장의 위생문제를 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">대기환경, 수질환경, 산업환경에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">오염 사례 조사
위생 문제 해결</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적인 참여, 성실성, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	환경위생에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	30	16주	환경위생에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
3차 평가	20	16주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	대기환경을 이해하며, 대기오염을 방지할 수 있는 방법을 이해할 수 있다.	15		●
			수질 오염을 이해하며 상수 및 하수처리과정을 이해할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	분뇨 및 슬러지 처리에 대해 이해할 수 있다.	15		●
			산업환경에 대해 이해하며 관련 질병에 대해 설명할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	푸드이해역량	위생관리 역량	개인 및 작업장의 위생문제를 해결할 수 있다.	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	환경위생학		Credits	7	Semester /Term	3/1.3/2
	English	Environmental sanitation		Class Hour	7	Type	semester
Class summary	This class contains to learn about air, water quality and industrial environment in general, and the characteristics of the air environment and the types of pollutants, and understand the causes and prevention of water pollution, water and wastewater treatment, and manure and sludge treatment. Students also learn about various diseases and preventive measures that can occur in the industrial working environment.						
Learning goal	Students can find and solve personal and workplace hygiene problems based on hygiene laws.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">외식트렌드메뉴실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Trendy Menus Practice</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">최근 외식산업의 트렌드를 분석하고, 산업체의 주요 메뉴를 직접 실습하여 재현함으로서 푸드산업의 트렌드를 선도하는 인재를 양성하기 위한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 여러 나라의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">주어진 레시피에 따라 다양한 산업체의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">식품의 주요성분에 대한 지식
식재료의 종류와 특성에 대한 지식
조리, 제조, 보관, 유통 등에 따른 식품 성분의 변화에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">개인 및 작업장 위생 점검 기술
조리에 사용되는 기구와 기기에 대한 지식
한국 음식을 조리할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">개인위생관리와 작업장 위생관리를 철저히 지키려는 태도
규정을 지키며 안전하게 작업을 하려는 태도
동료와 소통하고 협력하여 작업을 완성하려는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	실습결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실습결과물의 품질 평가	실습결과물	루브릭평가
	2차 평가	40	15주	실습결과물의 품질 평가	실습결과물	루브릭평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	주어진 레시피에 따라 다양한 산업체의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.	40	●	●

	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	외식트렌드메뉴실습	Credits	4	Semester /Term	3-1
	English	Trendy Menus Practice	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains course is designed to educate talented people who lead the trend of the food industry by analyzing the recent trends in the food service industry and practicing and reproducing the main menus of the industry.					
Learning goal	1. Students work according to the hygiene of cooking utensils, equipment, food materials, and work processes, and can carry out work in compliance with workplace hygiene such as cleaning and tidying. 2. Students can groom meat, poultry, fish, vegetables, etc., cook food from various countries according to the given recipe, and perform sensory evaluation of food.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">영양과 건강</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Nutrition and Health</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">식품이해 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인간의 건강을 위한 각종 영양소에 대한 소화흡수와 영양소의 필요량과 결핍 및 과잉증 등에 대하여 올바른 영양 지식을 배운다. 또한 인체대사량을 이해하여 식생활을 평가하여 식단관리를 이해하여, 적절한 체중조절을 위한 다이어트 방안, 만성질환 예방을 위한 영양과의 관계를 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">식품의 영양 및 기능적 특성을 설명할 수 있고, 조리, 가공, 유통, 보관 중에 발생하는 식품 성분의 변화에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">식품의 영양 및 기능적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">식습관과 질환과의 관계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">· 6대 영양소의 기능에 대한 이해
· 6대 영양소의 소화흡수에 대한 이해
· 식생활평가 및 식단관리에 대한 이해
· 비만판정 방법에 대한 이해
· 만성질환과 영양과의 관계에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">· 표준체중 및 체질량 지수를 계산하는 능력
· 인체의 소화기관을 묘사하는 능력
· 식약청, 영양협회 등을 통해 자료를 수집하고 정리하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">· 영양은 건강한 삶을 위해 꼭 필요한 지식이라고 인정하는 자세
· 자신의 신체지수를 이용해 건강한 체중을 산출하고 유지하려는 자세
· 수업에서 배운 내용을 자신의 실생활에 적용하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	식품의 영양 이해도 평가	답안지	지필평가
	2차 평가	30	15주	식품과 질환에 대한 이해도 평가	답안지	지필평가
	3차 평가	20	15주	과제(10) 및 수업참여도(10)	과제	과정평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 영양 및 기능적 특성을 서술할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식습관과 질환과의 관계를 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		

	3차 평가	푸드이해역량	식품이해 역량	식품의 영양 및 기능적 특성을 서술할 수 있다.	10	●	
				식습관과 질환과의 관계를 설명할 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	영양과 건강	Credits	3	Semester /Term	3/1, 3/2
	English	Nutrition and Health	Class Hour	3	Type	semester
Class summary	This class provides an opportunity to learn the digestion process of the nutrient and health care information. Students are expected to understand the importance of health care with relation to food nutrient.					
Learning goal	Students can learn the importance of the health care with food digestion and nutrients, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캡스톤디자인 2</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Capstone Design 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">창업역량</td><td colspan="3">비즈니스모델 패턴 조사 역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">비즈니스모델 디자인 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">비즈니스모델에 대한 이해를 바탕으로 산업체와 연계하여 스스로 문제를 찾아 비즈니스 모델을 정의할 수 있도록 지도한다. 주제와 관련된 비즈니스 모델의 사례를 조사하고, 가상의 시나리오 형식의 비즈니스 모델을 디자인하고 실행하며, 그 결과를 피드백하는 일련의 과정을 습득함으로서 창업을 준비할 수 있는 교과목이다. 비즈니스 모델 프로세스의 실행은 팝업레스토랑 형태로 진행하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 비즈니스모델 패턴 3개 이상 유형을 이해하고 푸드서비스산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.
2. 비즈니스모델에 따라 예상되는 상황에 대응하는 가상의 시나리오를 작성할 수 있다.
3. 설계한 비즈니스모델을 프로세스에 맞게 전략적으로 실행하고 결과를 캔버스에 대입하여 피드백하고 개선점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴 3개 이상 유형을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 가상의 시나리오로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">설계한 비즈니스모델을 팝업레스토랑을 통해 실행 테스트할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-2</td><td colspan="7">실행 결과를 피드백하여 개선점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비즈니스 모델에 대한 이해
목표고객 세그먼트 지식
고객의 요구에 대한 가치 제안 지식</td></tr>
</table>

		온라인과 오프라인 마케팅 채널에 대한 지식 고객 관계 기획에 대한 지식 수익원 창출 방법과 지불 방식에 대한 지식 핵심 자원 분석 지식 파트너 전략 수립과 네트워크에 대한 지식 비용 구조 분석 지식
	기능(skill)	비즈니스 패턴 조사 기술 스토리텔링을 할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 설계할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 평가할 수 있는 기술 비즈니스모델에 대한 가상의 시나리오 작성 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 도전하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
			●		●	●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	비즈니스모델 설계 계획서, 팝업레스토랑 운영 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	푸드산업 비즈니스모델 캔버스 디자인 및 패턴 사례 조사	계획서	발표/과제평가
	2차 평가	40	15주	비즈니스모델 프로세스 실행후 피드백 분석	운영보고서	운영보고서 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	창업역량	비즈니스모델 패턴 조사 역량	비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.	20		●
			비즈니스모델 디자인 역량	비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창엽역량	비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량	설계한 비즈니스모델을 팝업레스토랑을 통해 실행 테스트할 수 있다.	30		●
				실행 결과를 피드백하여 개선점을 도출할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오 등					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	캡스톤 디자인 2	Credits	6	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Capstone Design 2	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	Based on the understanding of the business model, it guides them to find and define the business model related to the industry. This is a course that prepares you for a business start-up by investigating cases of business models related to the subject, designing and executing business models in the form of virtual scenarios, and learning a series of processes that feed back the results. Execution of the business model process is performed in the form of a pop-up restaurant.						
Learning goal	1. Students understand three or more types of business model patterns and can explain them using success stories from the food service industry. 2. Students can create hypothetical scenarios that respond to expected situations according to the business model. 3. Students can strategically execute the designed business model according to the process, and substitute the results on the canvas to give feedback and draw improvements.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>캡스톤디자인 3</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Capstone Design 3</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">창업역량</td><td colspan="4">비즈니스모델 패턴 조사 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">비즈니스모델 디자인 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 셰프, 메뉴개발이 우수한 셰프, 스타일링이 뛰어난 셰프, 조리분야창업, 식음료 능력을 갖춘 파티시에, 조리 기술을 갖춘 파티시에, 카페베이커리창업, 외식산업매니저, 식품 가공 및 검사 역량이 뛰어난 연구원</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">비즈니스모델에 대한 이해를 바탕으로 산업체와 연계하여 스스로 문제를 찾아 비즈니스 모델을 정의할 수 있도록 지도한다. 주제와 관련된 비즈니스 모델의 사례를 조사하고, 가상의 시나리오 형식의 비즈니스 모델을 디자인하고 실행하며, 그 결과를 피드백하는 일련의 과정을 습득함으로서 창업을 준비할 수 있는 교과목이다. 비즈니스 모델 프로세스의 실행은 소셜펀딩 형태로 진행하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 비즈니스모델 패턴 5개 유형을 이해하고 푸드서비스산업의 성공사례를 분석하여 특징을 설명할 수 있다.
2. 비즈니스모델에 따라 예상되는 상황에 대응하는 가상의 시나리오를 작성할 수 있다.
3. 설계한 비즈니스모델을 프로세스에 맞게 전략적으로 실행하고 결과를 캔버스에 대입하여 피드백하고 개선점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴 5개 유형을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 가상의 시나리오로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">설계한 비즈니스모델을 소셜펀딩을 통해 실행 테스트할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-2</td><td colspan="7">실행 결과를 피드백하여 개선점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">비즈니스 모델에 대한 이해
목표고객 세그먼트 지식
고객의 요구에 대한 가치 제안 지식</td></tr>
</table>

		온라인과 오프라인 마케팅 채널에 대한 지식 고객 관계 기획에 대한 지식 수익원 창출 방법과 지불 방식에 대한 지식 핵심 자원 분석 지식 파트너 전략 수립과 네트워크에 대한 지식 비용 구조 분석 지식
	기능(skill)	비즈니스 패턴 조사 기술 스토리텔링을 할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 설계할 수 있는 기술 비즈니스 모델을 평가할 수 있는 기술 비즈니스모델에 대한 가상의 시나리오 작성 기술
	태도(attitude)	고객과 시장의 요구를 이해하여 문제를 찾으려는 태도 새로운 것에 호기심을 느끼고, 도전하려는 태도 창의적으로 문제를 해결하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어개방성
			●		●	●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	비즈니스모델 설계 계획서, 소셜펀딩 결과 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	푸드산업 비즈니스모델 캔버스 디자인 및 패턴 사례 조사	계획서	발표/과제평가
	2차 평가	40	15주	비즈니스모델 프로세스 실행후 피드백 분석	결과보고서	보고서 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	창업역량	비즈니스모델 패턴 조사 역량	비즈니스모델 패턴에 푸드서비스 산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.	20		●
			비즈니스모델 디자인 역량	비즈니스모델 디자인 프로세스를 이해하여 비즈니스모델을 제작하고, 스토리텔링에 기반한 차별점을 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	창업역량	비즈니스모델 프로세스 실행 및 피드백 역량	설계한 비즈니스모델을 소셜펀딩을 통해 실행 테스트할 수 있다.	30		●
				실행 결과를 피드백하여 개선점을 도출할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	조리/베이커리 실습실, 푸드스타일링 촬영스튜디오 등					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	캡스톤 디자인 3	Credits	6	Semester /Term	3-1, 3-2
	English	Capstone Design 3	Class Hour	6	Type	semester
Class summary	Based on the understanding of the business model, it guides them to find and define the business model related to the industry. This is a course that prepares you for a business start-up by investigating cases of business models related to the subject, designing and executing business models in the form of virtual scenarios, and learning a series of processes that feed back the results. The execution of the business model process is carried out in the form of social funding.					
Learning goal	1. Students can understand the five types of business model patterns and explain the characteristics of the food service industry by analyzing success cases. 2. Students can create hypothetical scenarios that respond to expected situations according to the business model. 3. Students can strategically execute the designed business model according to the process, and substitute the results on the canvas to give feedback and draw improvements.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">분자조리</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1/3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Molecular and Physical Gastronomy</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업(브랜드, 프론티어)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">푸드이해역량</td><td colspan="4">위생관리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">조리역량</td><td colspan="4">조리역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조리기술이 뛰어난 조리사, 메뉴개발이 뛰어난 조리사, 스타일링이 뛰어난 조리사, 조리분야 창업, 조리기술을 겸비한 파티시에</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">분자요리와 관련된 지식과 기술을 학습하며, 이를 바탕으로 메뉴와 레시피를 기획한다. 레스토랑의 고급 코스 메뉴에 분자요리 기법을 활용할 수 있도록 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.
2. 육류, 가금류, 생선, 채소류 등을 손질할 수 있으며, 주어진 레시피에 따라 여러 나라의 음식을 조리할 수 있으며, 음식에 대한 관능 평가를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">분자요리 메뉴와 조리 기술을 학습하고 레시피를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">최신 분자 요리 레스토랑에 사용할 수 있는 분자 요리 기법들을 사용하여 메뉴를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">분자요리 조리법 ,분자요리의 특징과 분류, 분자요리메뉴구성 개념과 계산법, 메뉴 분석기법 , 계절 식자재 활용</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">분자요리 트렌드 조사 능력
재료 특성에 맞는 메뉴개발 능력
선호도에 따른 메뉴구성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">식품위생법 준수, 안전한 용모와 복장 , 의사소통 태도, 훈련 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	실습 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실습결과물의 완성도 평가	실습결과물	실기평가
	2차 평가	40	15주	메뉴의 완성도 평가	메뉴	실기평가
				위생 준수 평가		과정평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	조리역량	조리역량	분자요리 메뉴와 조리 기술을 학습하고 레시피를 작성 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	조리역량	조리역량	최신 분자 요리 레스토랑에 사용할 수 있는 분자 요리 기법들을 사용하여 메뉴를 만들 수 있다.	20		●

		푸드이해역량	위생관리역량	조리기구, 기기, 식재료, 작업 과정에서의 위생에 따라 작업을 하며, 청소와 정리정돈 등의 작업장 위생을 준수하며 실행할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	조리실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	분자요리	Credits	4	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Molecular and Physical Gastronomy	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to learn knowledge and skills related to molecular cooking, and plan menus and recipes based on this. In particular, learn how to use molecular cooking techniques in the restaurant's advanced course menu					
Learning goal	1. Students work according to the hygiene of cooking utensils, equipment, food materials, and work processes, and can carry out work in compliance with workplace hygiene such as cleaning and tidying. 2. Students can groom meat, poultry, fish, vegetables, etc., cook food from various countries according to the given recipe, and perform sensory evaluation of food.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털이미지의 활용</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1, 3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Utilizing food digital image</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">스타일링역량</td><td colspan="4">푸드콘텐츠 제작 역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">스타일링이 뛰어난 셰프</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">상품과 마케팅 수단으로 푸드 콘텐츠를 기획하고 디지털이미지 제작 툴을 활용하여 기획력과 제작 스킬을 익힐 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">주제에 적합한 컨셉에 따라 스토리를 구성하고 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">테마 선정을 위한 자료를 수집하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">푸드 콘텐츠 기획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="9">기획한 내용에 맞는 디자인툴을 선택하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="9">푸드콘텐츠 결과물을 만들고 프리젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">푸드콘텐츠에 관한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">포토샵, 일러스트레이션, 프리젠테이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">즐겁고 능동적인 자세로 작업에 임하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td>●</td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자료수집 및 분석 보고서, 과제물, 포트폴리오

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	자료 수집 및 분석 결과물	과제집	발표평가
2차 평가	20	10주	디자인 선택과 활용	과제물	과제물평가
3차 평가	40	15주	푸드콘텐츠 기획서 작성	기획서	포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스타일링역량	프드콘텐츠제작역량	테마 선정을 위한 자료를 수집하고 분석할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠제작역량	기획한 내용에 맞는 디자인툴을 선택하고 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	스타일링역량	푸드콘텐츠제작역량	푸드 콘텐츠 기획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가3차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실 / 사진촬영실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	디지털이미지의 활용	Credits	4	Semester /Term	3/1, 3/2
	English	Utilizing food digital image	Class Hour	4	Type	semester
Class summary	This class contains to plan food content as a product and marketing means, and learn planning skills and production stills by using digital image production tools.					
Learning goal	Students can compose a story and create content according to a concept appropriate to the topic.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">외식 마케팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3/1, 3/2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Food Service Marketing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">외식비즈니스역량</td><td colspan="4">외식경영 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">창업역량</td><td colspan="4">비즈니스모델 패턴조사 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">카페베이커리창업, 외식산업매니저, 조리분야 창업</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">외식산업의 특성에 대한 이해를 바탕으로 마케팅 활동을 계획하고 실행하는 방법을 습득한다. 상품을 홍보하고 소비자에게 정보를 노출시키는 마케팅 활동을 통해 홍보를 하는 방법을 배운다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 매장운영에 필요한 매출관리, 서비스관리, 매장관리, 메뉴관리 등의 업무를 수행할 수 있다.
2. 비즈니스모델 패턴 3개 이상 유형을 이해하고 푸드서비스산업의 성공사례를 대입하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">매장의 매출을 향상시킬 수 있는 마케팅 프로모션 전략을 수립하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">매장의 메뉴의 구성과 가격전략을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">매장의 고객관계관리, 서비스 마케팅 전략을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">비즈니스모델 패턴 3개 유형을 이해하고 푸드서비스 산업의 성공사례를 분석 및 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">외식산업 현황, 대외환경 분석, 비용구조 분석 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">비즈니스모델 설계 및 평가할 수 있는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적으로 문제를 해결하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	답안지, 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	외식업 경영에 필요한 마케팅 이론 및 전략의 이해도 평가	답안지	지필평가
2차 평가	40	15주	푸드서비스 산업의 사례분석능력과 비즈니스모델 설계능력평가	답안지 보고서	지필평가 발표평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	외식비즈니스 역량	외식경영 역량	매장의 매출을 향상시킬 수 있는 마케팅 프로모션 전략을 수립하고 설명할 수 있다.	20		●
			매장의 메뉴의 구성과 가격전략을 이해하고 설명할 수 있다.	10		●
			매장의 고객관계관리, 서비스 마케팅 잔략을 이해하고 설명할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	창업 역량	비즈니스모델 패턴조사 역량	비즈니스모델 패턴 3개 유형을 이해하고 푸드서비스 산업의 성공사례를 분석 및 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	외식 마케팅	Credits	3	Semester /Term	3-1/3-2
	English	Food Service Marketing	Class Hour	3	Type	Semester
Class summary	This class contains to learn how to plan and execute marketing activities based on an understanding of the characteristics of the restaurant industry. Learn how to promote products through marketing activities that promote products and expose information to consumers.					
Learning goal	1. Students can perform tasks such as sales management, service management, store management, and menu management necessary for store operation. 2. Students can understand three or more types of business model patterns, and explain by substituting success cases of the food service industry.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

패션스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

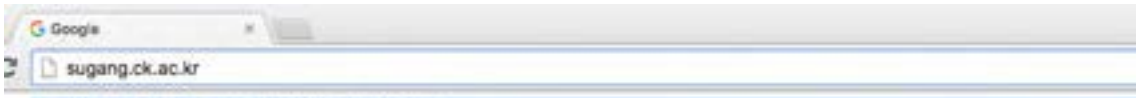
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

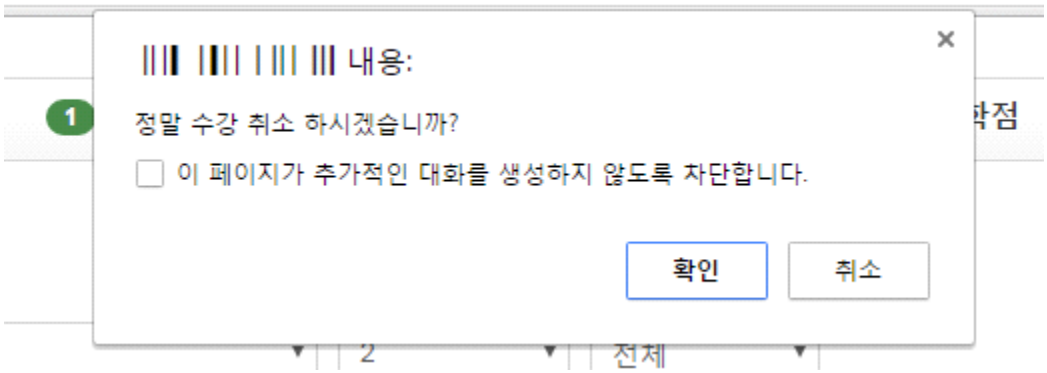
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

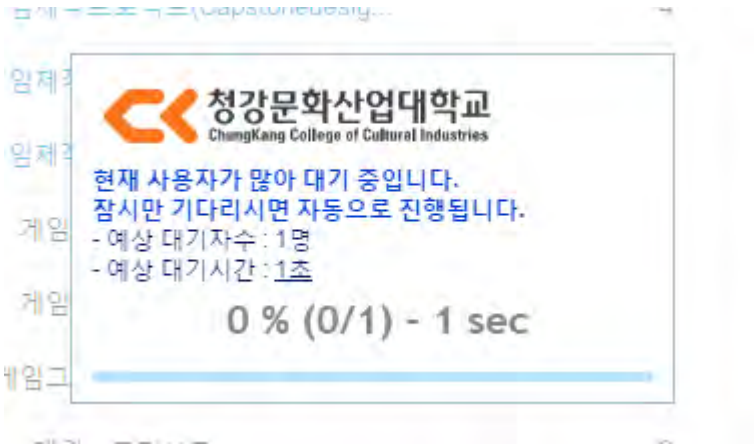
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

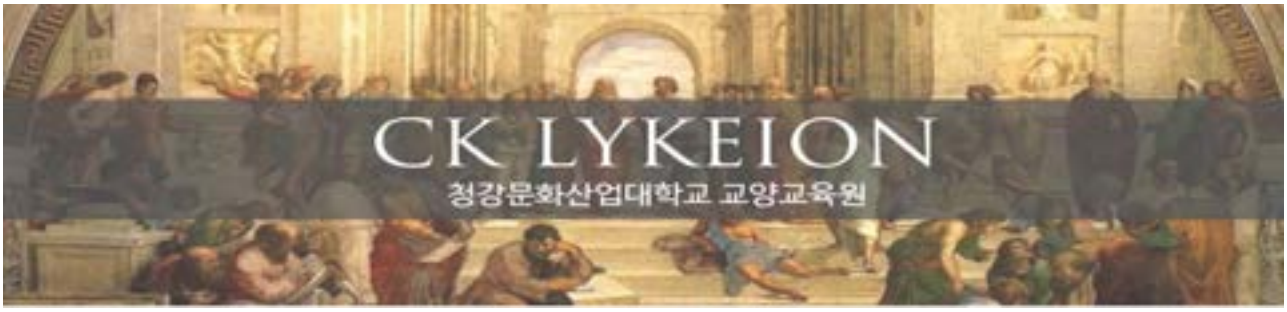
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

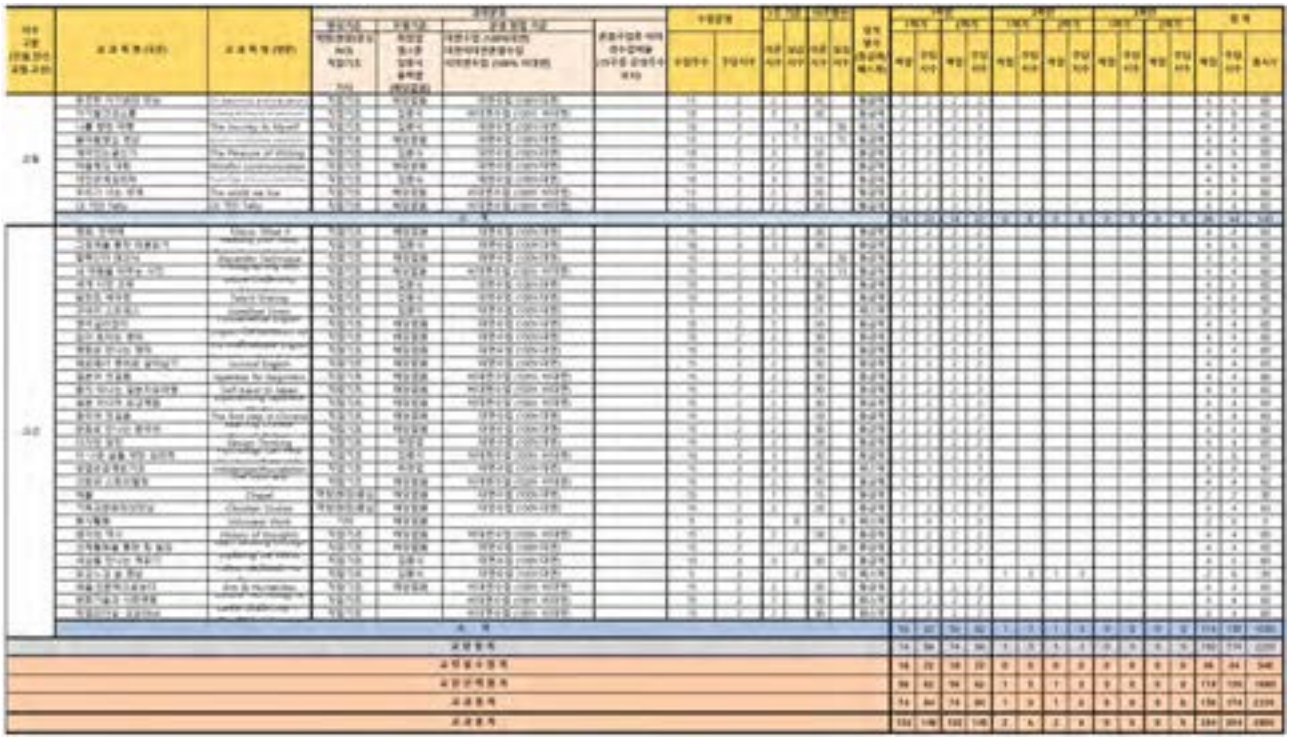
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력					자기개발능력			●
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●			●					
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

패션스쿨

패션스쿨 소개

"즐기고 창조하고 가치를 공유하는 패션스쿨"

● 패션스쿨 교육 목표

• 패션스쿨은 도전과 경험을 축적하고 가치를 공유하는 인재상을 바탕으로 취·창업 역량을 갖춰 산업계의 발전을 선도하는 패션문화산업 인재를 육성하는데 교육목표를 두고 있습니다.
• 패션 현장 실무 중심의 교육과정을 통해 취·창업을 위한 비즈니스 역량을 함양하여 차별화된 나만의 패션 브랜드를 구축할 수 있는 패션전문인을 양성합니다.

① 즐기고 창조하고 가치를 공유하는 패션문화 전반에 대한 이해를 바탕으로 능동적으로 도전할 수 있는 인재를 양성한다.
② 패션문화 콘텐츠를 개발하고 비즈니스가 가능한 인재를 양성한다.

• "즐창공패"(즐기고 창조하고 가치를 공유)의 슬로건을 바탕으로 특화된 프로젝트 및 콜라보레이션 수업, 산업체 전문가 크리틱, 커리어를 위한 진로별 가이드, 지도교수 1:1멘토링, 창업인재 인큐베이팅 및 산업체 현장실습을 통해 현장 실무 역량을 축적하고 글로벌 인재 양성을 위한 미국, 중국, 싱가폴, 호주 등의 글로벌 인턴십을 지원합니다.

■ 패션메이커스전공

● 교육목표

• 패션메이커스전공은 패션문화 콘텐츠 기반의 창의력을 바탕으로 자신의 브랜드를 개발할 수 있는 패션 전문인 양성합니다.
• 패션문화와 마켓 트렌드를 파악하여 크리에이티브한 패션 아이템과 콘텐츠를 기획하고 상품으로 구현하여 자신의 퍼스널 브랜딩을 구축하고 비즈니스를 할 수 있는 인재를 양성합니다.
• 패션 산업체와의 프로젝트 및 콜라보레이션, 현장실습을 통해 패션관련 분야 대기업, 크리에이티브 브랜드 및 해외 글로벌 취업 인재를 양성하고 있으며 비즈니스 역량을 갖춰 브랜드 창업을 실현하고 있습니다.

● 주요교과목

CK Pathfinder, 패션소통을 위한 자기개발, 패션메이커스문화, 패션색채, 발상과표현, 이지드로잉, 핸드조형, 디지털기초, 이지소잉, 패션소재, 창작과표현, 코스튬드로잉, 오브제탐구, 디지털패션, 코스튬메이킹기초, 패션비즈니스, 마켓트렌드, 메이커스디자인기초, 디지털패션창작, 텍스타일메이킹기초, 코스튬메이킹응용, 마켓프로젝트(Capstone design), 메이커스디자인응용, 디지털영상, 테일러메이킹, 텍스타일메이킹응용, 마켓비즈니스, 커스터마이징프젝트(Capstone design), 패키지디자인, 스페셜코스튬메이킹, 메이커스융합프로젝트(Capstone design), 창업비즈니스(Capstone design), 패션메이커스VMD, 패션취업과창업, 컬러리스트마스터, 패션머천다이징마스터, 패션콜라보레이션(Capstone design), 포트폴리오, e-BIZ프로젝트(Capstone design), 현장실습2-하계, 현장실습2-동계, 현장실습3-하계, 현장실습3-2, 현장실습3-동계

● 졸업 후 진로 및 실적

패션메이커스, 패션크리엥티브디렉터, 패션디자이너, 패션잡화 및 액세서리디자이너, 텍스타일디자이너, 인테리어소품디자이너, 아트상품디자이너, 머천다이저(MD), 바잉MD, 패션VMD 등

• 패션분야 주요 대기업 취 창업 활동

- ㈜LF(LG Fashion) 알레그로 디자이너, ㈜A-ro 디자이너, VTZ 크리에이티브디렉터, 패션브랜드 Nuklee 크리에이티브디렉터
- 미국, 중국, 홍콩 글로벌 디자이너
- ㈜인디에프/바잉MD, ㈜11번가 마케터, ㈜리본즈코리아 명품 커머스
- 글로벌 벤더 ㈜세아인터텍스, ㈜한솔 등

• 정부창업지원 창업팀 배출

메치머치팀, 팔레트팀(여성벤처창업케어, 크라우드펀딩, 창업300 등)

• IDUS(http://www.idus.com) 핸드메이드플랫폼 입점

• 한국패션일러스트레이션협회공모전 특선 외, 제23회 대한민국텍스타일디자인대전 어패럴 및 액세서리 부문1위, 제11회 국제넥타이디자인공모전 대상, 제12회 UFF 전국대학패션위크 패션쇼 등

■ 스타일리스트전공

● 교육목표

• 스타일리스트전공은 패션문화 콘텐츠 기반의 차별화된 이미지를 제작 및 큐레이션 할 수 있는 패션크리에이터 양성합니다.
• 스타일 기획 및 큐레이션 역량을 강화하고 산업체 프로젝트를 통해 미디어(가수, 영화, 드라마, 방송) 스타일리스트, 메이크업아티스트, 브랜드큐레이터 등 패션 비주얼 커뮤니케이션 분야에서 퍼스널 브랜딩 가능한 패션 전문 인재를 양성합니다.
• 수스타일(서수경), 위위아틀리에 (서옥), 화이트채플(최민혜), 아프로갓(이성식), 에프초이(최희선)등 국내 우수 산업체와의 콜라보레이션과 프로젝트과정을 통해 기획력과 현장실무 능력을 강화하고, 미디어스타일리트, 비주얼디렉터, 뷰티스타일리스트, 패션브랜드창업 등 다양한 분야에서 패션크리에이터로 역량을 발휘하고 있습니다.

● 주요교과목

CK Pathfinder, 패션소통을위한자기개발, 패션색채와소재, 패션시네마, 스타일리스트기초, 스타일컴퓨터기초, 스타일조형기초, 메이크업기초, 패션브랜드이해, 스타일링테크닉, 퍼스널컬러 스타일링, 스타일컴퓨터응용, 스타일조형응용, 웨딩메이크업, 네일아트,, 숍스타일링, 방송스타일링, 스타일디자인기획, 패션포토, 무대의상제작, 방송메이크업, 헤어스타일링기초, 패션화보스타일링, 스타일디자인개발, 패션리폼, 패션메이크업, 헤어스타일링응용, 패션영상, 패션홍보, 스타일콘텐츠개발, 퍼스널스타일컨설팅, 아트메이크업, 스타일큐레이션프로젝트(Capstone design), 패션에디팅, e-패션몰 스타트업, 패션취업과 창업, 패션머천다이징마스터, 컬러리스트마스터, 뷰티마스터, 스타일콜라보레이션(Capstone design), 스타일오브제, 퍼스널브랜딩, 현장실습2-하계, 현장실습2-동계, 현장실습3-하계, 현장실습3-2, 현장실습3-동계

● 졸업 후 진로 및 실적

•미디어(가수/방송/영화/화보)스타일리스트, 메이크업 아티스트, 패션에디터, 인플루언서, 패션홍보, 인터넷 쇼핑몰 창업, 비주얼디렉터, VMD, 디스플레이어, 메이크업아티스트, 샵마스터, 패션어드바이저, 패션에디터 등
•패션홍보 : APR에이전시, 나비커뮤니케이션즈, 다우, 비쥬컴,올데이커뮤니케이션 등
•산업체 콜라보레이션
-Soo style company(서수경 : 소녀시대, 마마무, 싸이, 전효성, 소유, 이민정등)
-화이트채플(최민혜 :세븐틴, 티오오, 프로듀스48 전) 레드벨벳, 블랙핑크 등)
-위위아틀리에(서옥:소녀시대 (태연 윤아 티파니),아이즈원 (장원영,조유리,최예나,권은비,김민주,이채연) 구구단, 프로미스나인 메이크업아티스트)

-베리오피스(이하정 : 방탄소년단), F-Choi(최희선 : Itzy, 언더나인틴, 트와이스)
-아프로갓(이성식:프로듀스X, 워너원, 블락비, 아이즈원, 에이티즈),
-MBC문화방송: 의상 및 분장팀 (더 게임, 나를 사랑한 스파이, 내가 가장 예뻤을 때, 어쩌다발견한 하루 등)
-Esteem엔터테인먼트 패션화보 프로젝트

청강문화산업대학교 홈페이지	http://www.ck.ac.kr
패션스쿨 블로그	https://blog.naver.com/ckfslab
패션메이커스하우스	http://www.fashionmakershouse.com
청강문화산업대학교 입시 홈페이지	http://ipsi.ck.ac.kr

패션스쿨의 교과목 도출 및 직업기초능력 교과목 도출 연계성

● 패션메이커스전공 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설 시기 (학년 -학기)	시수	학점	스쿨역량	스쿨역량하위요소
1	패션메이커스문화	전선	1-1	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
2	패션색채	전선	1-1	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
3	발상과표현	전선	1-1	3	3	아이디어개발	아이디어구상하기 디자인전개하기
4	이지드로잉	전선	1-1	3	3	아이디어개발	아이디어구상하기 디자인전개하기
5	핸드조형	전선	1-1	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
6	디지털기초	전선	1-1	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법 활용하기 시제품제작하기
7	이지소잉	전선	1-1	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
8	패션소재	전선	1-2	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
9	창작과표현	전선	1-2	3	3	아이디어개발	콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
10	코스튬드로잉	전선	1-2	3	3	아이디어개발	아이디어구상하기 디자인전개하기 콘셉트설정하기
11	오브제탐구	전선	1-2	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어 구상하기 디자인 전개하기

12	디지털패션	전선	1-2	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
13	코스튬메이킹기초	전선	1-2	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
14	패션비즈니스	전선	1-2	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기
						비즈니스	상품화전개하기 브랜드전략세우기 브랜드운영하기
15	마켓트렌드	전선	2-1	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
16	메이커스디자인기초	전선	2-1	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
17	디지털패션 창작	전선	2-1	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
18	텍스타일 메이킹기초	전선	2-1	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품 제작하기
19	코스튬메이킹응용	전선	2-1	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
20	마켓프로젝트 (Capstone design)	전선	2-1	4	4	비즈니스	상품화 전개하기 브랜드전략세우기 브랜드운영하기
21	메이커스디자인응용	전선	2-2	3	3	아이디어 개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
						메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
22	디지털영상	전선	2-2	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기

							디자인전개하기
23	테일러메이킹	전선	2-2	4	4	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
24	텍스타일메이킹응용	전선	2-2	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
25	마켓비즈니스	전선	2-2	3	3	비즈니스	브랜드전략세우기 브랜드운영하기
26	커스터마이징프로젝트 (capstone design)	전선	2-2	4	4	비즈니스	상품화전개하기 브랜드전략세우기 브랜드운영하기
27	패키지디자인	전선	3-1	3	3	아이디어개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
28	스페셜코스튬메이킹	전선	3-1	4	4	아이디어개발	아이디어구상하기 디자인전개하기
						메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
29	메이커스융합 프로젝트 (Capstone design)	전선	3-1	4	4	아이디어 개발	트렌드분석하기 콘셉트설정하기 아이디어구상하기 디자인전개하기
						메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
30	창업비즈니스 (Capstone design)	전선	3-1	3	3	비즈니스	상품화전개하기 브랜드전략세우기 브랜드운영하기
31	패션메이커스 VMD	전선	3-1	3	3	비즈니스	상품화전개하기 브랜드운영하기 브랜드전략세우기
						아이디어개발	콘셉트설정하기
32	컬러리스트 마스터	전선	3-2	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
33	패션머천다이징 마스터	전선	3-2	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
						비즈니스	브랜드전략세우기 브랜드운영하기
34	패션콜라보 레이션 (Capstone design)	전선	3-2	3	3	메이킹	재료선정하기 표현기법활용하기 시제품제작하기
						비즈니스	상품화전개하기

							브랜드전략세우기 브랜드운영하기
35	포트폴리오	전선	3-2	3	3	비즈니스	상품화전개하기 브랜드전략세우기
36	e-BIZ프로젝트(Capstone design)	전선	3-2	4	4	비즈니스	상품화전개하기 브랜드전략세우기 브랜드운영하기

● 스타일리스트전공 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설 시기 (학년-학기)	시수	학점	스쿨역량	스쿨역량하위요소
1	패션색채와소재	전선	1-1	3	3	패션문화이해	트렌드이해하기 시장분석하기
2	패션시네마	전선	1-1	3	3	패션문화이해	트렌드이해하기
3	스타일리스트 기초	전선	1-1	3	3	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기 커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
4	스타일컴퓨터 기초	전선	1-1	3	3	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기
5	스타일조형기초	전선	1-1	3	3	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기
6	메이크업기초	전선	1-1	3	3	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기 커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
7	패션브랜드이해	전선	1-2	3	3	패션문화이해	시장조사하기 트렌드이해하기
8	스타일링테크닉	전선	1-2	3	3	커뮤니케이션인해	커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
9	퍼스널컬러 스타일링	전선	1-2	3	3	커뮤니케이션 이해	커뮤니케이션환경 이해하기 커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
10	스타일컴퓨터 응용	전선	1-2	3	3	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
						비주얼 아이데이션	이미지콘셉트 설계하기
11	스타일조형응용	전선	1-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기
12	웨딩메이크업	전선	1-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트

							설계하기 이미지연출하기
13	네일아트	전선	1-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지연출하기
14	숍스타일링	전선	2-1	3	3	커뮤니케이션의이해	커뮤니케이션 환경이해하기 커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
15	방송스타일링	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지연출하기
16	스타일디자인 기획	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지 연출하기
17	패션포토	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	촬영편집하기
18	무대의상제작	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지 연출하기
19	방송메이크업	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지컨셉 설계하기 이미지 연출하기
20	헤어스타일링 기초	전선	2-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지컨셉 설계하기 이미지 연출하기
21	패션화보 스타일링	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지연출하기 촬영편집하기
22	스타일디자인 개발	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지연출하기
23	패션리폼	전선	2-2	3	3	큐레이션	베리에이션하기
24	패션메이크업	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지연출하기 촬영편집하기
25	헤어스타일링 응용	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지연출하기 촬영편집하기
26	패션영상	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	촬영집하기
27	패션홍보	전선	2-2	3	3	비주얼아이데이션	베리에이션하기
28	스타일콘텐츠 개발	전선	3-1	3	3	커뮤니케이션의이해	커뮤니케이션 환경이해하기 커뮤니케이션콘텐츠 이해하기
29	퍼스널스타일	전선	3-1	3	3	비주얼아이데이션	베리에이션하기

	컨설팅						
30	아트메이크업	전선	3-1	3	3	비주얼아이데이션	이미지연출하기 촬영편집하기
31	스타일큐레이션 프로젝트 (Capstone design)	전선	3-1	4	4	큐레이션	베리에이셔하기 브랜딩하기
32	패션에디팅	전선	3-1	3	3	비주얼 아이데이션	촬영편집하기
33	e-패션몰 스타트업	전선	3-1	3	3	큐레이션	베리에이션하기 브랜딩하기
34	패션머천다이징 마스터	전선	3-2	3	3	패션문화의 이해	자류수집하기 시장조사하기 트랜드이해하기
35	컬러리스트마스터	전선	3-2	3	3	패션문화이해	자료수집하기 시장조사하기 트렌드이해하기
36	뷰티마스터	전선	3-2	3	3	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기 이미지 연출하기 촬영편집하기
37	스타일콜라보레이션(Capstone design)	전선	3-2	3	3	큐레이션	베리에이션하기 브랜딩하기
38	스타일오브제	전선	3-2	3	3	큐레이션	베리에이션하기 브랜딩하기
39	퍼스널브랜딩	전선	3-2	3	3	큐레이션	브랜딩하기

패션스쿨의 직무별 교육과정 로드맵

● 패션메이커스전공의 직무별 교육과정 로드맵

가. 패션메이커스전공

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을 위한 자기개발					•패션취업과창업
패션문화이해	•패션메이커스문화 •패션색채	•패션소재	•마켓트렌드			•컬러리스트마스터 •패션머천다이징 마스터
아이디어개발	•발상과표현 •이지드로잉 •핸드조형	•창작과표현 •코스튬드로잉 •오브제탐구	•메이커스디자인기초	•메이커스디자인응용 •디지털영상	•패키지디자인	
메이킹	•디지털기초 •이지소잉	•디지털패션 •코스튬메이킹기초	•디지털패션창작 •텍스타일메이킹기초 •코스튬메이킹응용	•커스터마이징프로젝트 (Capstone design) •테일러메이킹 •텍스타일메이킹응용	•스페셜코스튬메이킹 •메이커스융합 프로젝트 (Capstone design)	•패션콜라보레이션 (Capstone design)
비즈니스		•패션비즈니스(3/3)	•마켓프로젝트 (Capstone design)	•마켓비즈니스	•창업비즈니스 (Capstone design) •패션메이커스VMD	•포트폴리오 •e-BIZ프로젝트 (Capstone design)
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

(1) 패션메이커스전공 : 패션크리에이티브디렉터

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을 위한 자기개발					•패션취업과창업
패션문화이해	•패션메이커스문화 •패션색채	•패션소재	•마켓트렌드			•컬러리스트마스터 •패션머천다이징마스터
아이디어개발	•이지드로잉	•코스튬드로잉	•메이커스디자인기초	•메이커스디자인응용		
메이킹	•디지털기초 •이지소잉	•디지털패션 •코스튬메이킹기초	•코스튬메이킹응용	•테일러메이킹	•스페셜코스튬메이킹 •메이커스융합 프로젝트 (Capstone design)	•패션콜라보레이션 (Capstone design)
비즈니스				•마켓비즈니스	•창업비즈니스 (Capstone design)	•포트폴리오 •e-BIZ프로젝트 (Capstone design)
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

(2) 패션메이커스전공: 아트상품크리에이터

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을 위한 자기개발					•패션취업과창업
패션문화이해	•패션메이커스문화 •패션색채	•패션소재	•마켓트렌드			•컬러리스트마스터 •패션머천다이징마스터
아이디어개발	•발상과표현 •핸드조형	•창작과표현 •오브제탐구		•디지털영상	•패키지디자인	
메이킹	•디지털기초	•디지털패션	•디지털패션창작 •텍스타일메이킹기초	•커스터마이징프로젝트 (Capstone design) •텍스타일메이킹응용	•메이커스융합 프로젝트 (Capstone design)	•패션콜라보레이션 (Capstone design)
비즈니스					•창업비즈니스 (Capstone design)	•포트폴리오 •e-BIZ프로젝트 (Capstone design)
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

(3) 패션메이커스전공: 패션브랜드기획자

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업 기초	• CK Pathfinder •패션소통을 위한 자기개발					•패션취업과창업
패션 문화 이해	•패션메이커스문화 •패션색채	•패션소재	•마켓트렌드			•컬러리스트마스터 •패션머천다이징 마스터
아이 디어 개발				•디지털영상		
메이킹	•디지털기초	•디지털패션	•디지털패션창작		•메이커스융합 프로젝트 (Capstone design)	•패션콜라보레이션 (Capstone design)
비즈 니스		•패션비즈니스	•마켓프로젝트 (Capstone design)	•마켓비즈니스 •커스터마이징 프로젝트 (Capstonedesign)	•창업비즈니스 (Capstone design) •패션메이커스VMD	•포트폴리오 •e-BIZ프로젝트 (Capstone design)
현장 실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

● 스타일리스트전공의 직무별 교육과정 로드맵

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을위한 자기개발					•패션취업과 창업
패션문화이해	•패션색채와소재 •패션시네마	•패션브랜드이해				•패션머천다이징 마스터 •컬러리스트마스터
커뮤니케이션 이해	•스타일리스트기초 •스타일컴퓨터기초 •스타일조형기초 •메이크업기초	•스타일링테크닉 •퍼스널컬러 스타일링	•숍스타일링		•스타일콘텐츠개발	
비주얼 아이데이션		•스타일컴퓨터응용 •스타일조형응용 •웨딩메이크업 •네일아트	•방송스타일링 •스타일디자인기획 •패션포토 •무대의상제작 •방송메이크업 •헤어스타일링기초	•패션화보스타일링 •스타일디자인개발 •패션리폼 •패션메이크업 •헤어스타일링응용	•퍼스널스타일 컨설팅 •아트메이크업	•뷰티마스터
큐레이션				•패션영상 •패션홍보	•스타일큐레이션 프로젝트 (Capstone design) •패션에디팅 •e-패션몰 스타트업	•스타일 콜라보레이션 (Capstone design) •스타일오브제 •퍼스널브랜딩
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

(1) 스타일리스트전공: 미디어스타일리스트(패션 & 뷰티)

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을위한 자기개발					•패션취업과 창업
패션문화이해	•패션색채와소재 •패션시네마	•패션브랜드이해				•컬러리스트마스터
커뮤니케이션 이해	•스타일리스트기초 •스타일컴퓨터기초 •스타일조형기초 •메이크업기초	•스타일링테크닉 •퍼스널컬러 스타일링	•숍스타일링			
비주얼 아이데이션		•스타일컴퓨터응용 •스타일조형응용 •웨딩메이크업 •네일아트	•방송스타일링 스타일디자인기획 •패션포토 •무대의상제작 •방송메이크업 •헤어스타일링기초	•스토리스타일링 •스타일디자인개발 •패션리폼 •패션메이크업 •헤어스타일링응용	•퍼스널스타일 컨설팅 •아트메이크업	•뷰티마스터
큐레이션				•패션영상	•스타일큐레이션 프로젝트 (Capstone design) •패션에디팅	•스타일 콜라보레이션 (Capstone design) •스타일오브제
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

(2) 스타일리스트전공: 브랜드큐레이터 (홍보 & 창업)

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초	• CK Pathfinder •패션소통을위한 자기개발					•패션취업과 창업
패션문화이해	•패션색채와소재 •패션시네마	•패션브랜드이해				•패션머천다이징 마스터
커뮤니케이션 이해	•스타일리스트기초 •스타일컴퓨터기초 •스타일조형기초 •메이크업기초	•스타일링테크닉	•숍스타일링			
비주얼 아이데이션		•스타일컴퓨터응용 •스타일조형응용	•방송스타일링 스타일디자인기획 •패션포토 •무대의상제작	•스토리스타일링 •스타일디자인개발 •패션리폼	•퍼스널스타일 컨설팅	
큐레이션				•패션영상 •패션홍보	•스타일큐레이션 프로젝트 (Capstone design) •패션에디팅 •e-패션몰 스타트업	•스타일 콜라보레이션 (Capstone design) •퍼스널브랜딩
현장실습			현장실습2-하계	현장실습2-동계	현장실습3-하계	현장실습3-2 현장실습3-동계

교육과정표

이수구분 (전필,전선,교필,교선)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업운영		성적평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
						1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
전필	CK pathfinder	CK pathfinder	1	15	패스제	1	15											1	15	15
	소 계					1	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	15	15
전선 (소공공통)	패션소호를위한지식기반	Self Development for Fashion community shop	15	2	등급제	2	2											2	2	30
	패션취업과창업	Fashion Employment & Establishing Fashion Business	15	1	등급제											3	3	3	3	45
	컬러리스트마스터	Colorist Master	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	패션머천다이징마스터	Fashion Merchandising Master	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	소 계					2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	9	9	11	11	0
패션메이커스 전공 (핵심)	패션메이커스문화	Culture of Fashion Makers	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	패션색채	Fashion Color	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	창성과표현	idea and expression	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	이지드로잉	Easy Drawing	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	핸드조형	Basic plastic arts	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	디지털기초	Basic Digital Programs	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	이지소잉	Easy Sewing	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	패션소재	Fashion Materials	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	창작과표현	Creation and expression	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	코스튬드로잉	Costume Drawing	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	오브제탐구	Exploration of Objects	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	디지털패션	Digital Fashion	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	코스튬메이킹기초	Costume Making Basic	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	패션비즈니스	fashion business	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	마켓트렌드	Market Trend	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	메이커스디자인기초	Makers Design Basics	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	디지털패션창작	Digital Fashion Creation	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	텍스타일메이킹기초	Textile Making Basic	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	코스튬메이킹응용	Costume Making Application	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	마켓프로젝트 (Capstone design)	Market project	15	4	등급제					4	4							4	4	60
	메이커스디자인응용	Makers Design Application	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	디지털영상	Digital Video Editing	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	테일러메이킹	Tailor Making	15	4	등급제							4	4					4	4	60
	텍스타일메이킹응용	Textile Maker Application	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	마켓비즈니스	Market Business	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	커스터마이징프로젝트 (Capstone design)	Customizing Project(Capstone design)	15	4	등급제							4	4					4	4	60
	패키지디자인	Package Design	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	스페셜코스튬메이킹	Special Costume Making	15	4	등급제									4	4			4	4	60
	메이커스융합프로젝트 (Capstone design)	akers Convergence Project(Capstone desig	15	4	등급제									4	4			4	4	60
	창업비즈니스(Capstone design)	Start-up Business	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	패션메이커스VMD	Fashion Makers VMD	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	패션콜라보레이션 (Capstone design)	Fashion Collaboration (Capstone design)	15	4	등급제											4	4	4	4	60
	포트폴리오	Portfolio	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	e-BIZ프로젝트 (Capstone design)	e-BIZ Project(Capstone design)	15	4	등급제											4	4	4	4	60
	소 계					21	27	21	21	19	19	20	20	11	11	11	11	103	109	1635
	패션색채와소재	Fashion Color and Materials	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	패션시네마	Fashion Cinema	15	3	등급제	3	3											3	3	45

학수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
						1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
스타일리스트 전공선택	스타일리스트기초	Stylist Foundation Course	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	스타일컴퓨터기초	Basic Digital Drawing	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	스타일조형기초	Basic Formative Art for Stylists	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	메이크업기초	Basic Make-up	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	패션브랜드이해	Understanding the Fashion Brand	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	스타일링테크닉	styling Techniques	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	퍼스널컬러스타일링	Personal Color Styling	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	스타일컴퓨터응용	Advanced Digital Drawing	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	스타일조형응용	Advanced Formative Art for Stylists	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	웨딩메이크업	Wedding Make-up	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	네일아트	Nail art	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	숍스타일링	Shop Styling	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	방송스타일링	Broadcast Styling	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	스타일디자인기획	style design planning	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	패션포토	Fashion photography	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	무대의상제작	Stage Costume Design	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	방송메이크업	Broadcast Makeup	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	헤어스타일링기초	Basic Hair Styling	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	패션화보스타일링	Fashion pictorial styling	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	스타일디자인개발	style design development	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	패션리폼	Fashion Reform	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	패션홍보	Fashion promotion	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	패션메이크업	Fashion Make-up	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	헤어스타일링응용	Advanced Hair Styling	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	패션영상	Fashion Film Production	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	스타일콘텐츠개발	Style Contents development	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	퍼스널스타일컨설팅	Personal Color Consulting	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	아트메이크업	Art Make-up	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	스타일큐레이션프로젝트 (Capstone design)	Style Curation Project (Capstone design)	15	4	등급제									4	4			4	4	60
	패션에디팅	fashion editing	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	e-패션몰스타트업	E-Fashion Mall Start-up	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	뷰티마스터	Beauty Master	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	스타일콜라보레이션 (Capstone design)	Style Collaboration(Capstone design)	15	4	등급제											4	4	4	4	60
	스타일오브제	Style Objet	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	퍼스널브랜딩	Personal Branding	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	소 계					18	18	21	21	21	21	21	21	19	19	13	13	113	113	1695
	CX창의프로젝트	CX Creative Project	15	0	패스제							15	0	15	0			30	0	0
	현장실습2-하계	Work Experience(summer)	4	40	패스제					2	40							2	40	160
	현장실습2-동계	Work Experience(winter)	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-하계	Work Experience(summer)	4	40	패스제									2	40			2	40	160
	현장실습3-2	Work Experience(semester)	12	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-동계	Work Experience(winter)	4	40	패스제											2	40	2	40	160
	소 계					0	0	0	0	2	40	2	40	2	40	4	80	10	200	1120
스쿨소계						41	41	42	42	42	80	43	81	38	76	37	113	243	433	4450
	스쿨교양합계					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	전공합계					42	56	42	42	42	80	43	81	38	76	37	113	244	448	4465
	교과총계					42	56	42	42	42	80	43	81	38	76	37	113	244	448	4465

가. 스쿨 공통

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>CK Pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">CK Pathfinder</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
1 / 15</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에서 대학생활을 시작하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-진단결과를 토대로 지도교수와 상담으로 진로를 설계한다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력						기술능력		
	조직이해능력						직업윤리		
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					["성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"]

산출물 (결과물)	성격진단결과서, 기초학습능력 평가서, 상담

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	100	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구) 신입생 사전직무교육 참석여부 확인후 평가		전자출결
	1차 평가					
	2차 평가					
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가						
직무역량평가1차 합계						
2차 평가						
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	일반강의실				
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커				
	SW					
Class name	Korean	**CK pathfinder**	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	**CK pathfinder**	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.					
Learning goal	1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다. 2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션소통을위한자기개발</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-Development for Fashion communication</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커/ 스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">지속적인 학생지도로 새로운 대학생활을 위한 관계 맺기를 잘 해 나갈 수 있도록 1학년 지도교수 의 상담코칭을 통하여 패션의 비전을 제시함으로서 자존감을 높이고 자발적인 학습동기를 부여하여 의사소통과 자기계발 역량 향상을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션스쿨의 교육과정과 인재상을 이해하고, 낯선 대학생활에 적응하도록 학우와의 관계 맺기를 형성한다.
2. 대학생활을 성공적으로 설계할 수 있도록 명확한 자기 정체성과 자존감을 확립하여 나의 인생로드맵을 작성해보고 나의 꿈을 수립한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-새로운 대학생활의 시작으로 조편성 Activity를 통해 학우와의 관계 맺기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-나를 알고 나에게 소중한 것 그리기 Activity를 통해 나를 이야기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-나를 찾기 위한 질문10가지를 알아보고 나의 동기부여 재능(motivated talent)을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-나의 꿈을 스케치로 작성하고 꿈 창고를 열어보고 나에게 펼쳐질 꿈을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">-나의 인생 로드맵(Road Map)을 작성하고 인생 슬로건(Slogan)으로 나의 꿈을 찾을 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">-패션스쿨 교육과정 및 대학생활 가이드
-패션스쿨의 교육과정 및 인재 양성 목표와 주요 역량지수 조건
-나를 찾기 위한 질문10가지</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">-새로운 학우와의 만남을 통한 조편성 Activity 능력
-나에게 소중한 것 그리기Activity와 나의 꿈을 설명할 수 있는 능력
-열린 마음으로 자신을 설명할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">-학우와의 관계 맺기를 할 수 있는 열려진 마음과 친화력 태도
-잠재된 나의 동기부여능력을 탐색하는 태도
-인생로드맵을 통해 나의 꿈을 찾는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[포트폴리오법]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">포트폴리오 : 소중한 것 그리기 / 나를 찾기 위한 10가지 / 인생 로드맵(Road Map)
패션진로를 위한 자기개발능력 워크북 작성</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>패션전공자로서 필요한 의사소통능력을 배양할 수 있다.</td><td>동기부여로드맵</td><td colspan="2">포트폴리오</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>패션전공자로서 필요한 자기개발능력을 배양할 수 있다.</td><td>인생로드맵</td><td colspan="2">포트폴리오</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>의사소통능력</td><td>의사표현능력
경청능력</td><td>나를 찾기 위한 질문10가지를 알아보고 나의 동기부여 재능(motivated talent)을 이해하고 발표할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>자기개발능력</td><td>자아인식능력
자기관리능력</td><td>나의 인생 로드맵(Road Map)을 작성하고 인생 슬로건(Slogan)으로 나의 꿈을 찾을 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	패션소통을위한자기개발	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Self-Development for Fashion communication	Class Hour	2	Type	Major Elective
Class summary	This course helps students build sound values of work and professional views which play crucial roles in fashion industry. This course also introduces various fashion professions that suit students' aptitudes and personalities and enables students to have proper qualifications to become specialists in the fashion field.					
Learning goal	The students will be able to identify the overall education processes and proper roles that fashion students should exhibit while actively participating in the class activities. Through this course, students will generate specific road-maps for their successful school lives and will build the right communication.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션취업과창업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Fashion Employment & Establishing Fashion Business</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1~15)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="2" colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커/ 스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션분야에서 희망분야의 취업과 창업준비를 위해 필요한 비전설계와 커리어 설계의 방향을 제시하고 기업 및 직무에 대한 탐색을 통하여 취업 및 창업역량을 개발할 수 있도록 창업 실전을 통하여 브랜드를 구축하고 제품 개발, 홍보, 마케팅 실전을 훈련하는 과목으로서 비즈니스에 대한 자신감을 불어넣어 효율적인 취업의 유도 뿐 아니라 수익성을 높일 수 있는 브랜드 창업을 목표로 한다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션의 특성을 이해하고 직업모델, 기업유형을 파악할 수 있으며. 주요직업(직무)별 인재상에 대해 파악할 수 있으며, 본인의 역량과 적성에 근거하여 희망하는 직업과 기업체를 조사, 준비를 바탕으로 구인 프로세스에 맞추어 필요서류, 면접스킬을 준비하고 취업실전을 훈련한다.
2. 창업 시 갖추어야 할 역량과 창업 제반사항을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-고부가가치, 유기적 복합 산업으로서의 패션산업의 특성을 이해하고 패션산업의 직업모델, 기업유형을 파악한다.
-본인의 역량과 적성에 근거하여 희망하는 직업과 기업체를 조사하여 준비할 수 있다.
-도전기업의 인재상과 직무분석, 필요한 입사서류를 준비한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 패션산업의 전략그룹에 따라 직무종류, 기능, 직무와 직급 구조 및 기업의 특성을 이해하고 도전기업의 구인프로세스에 맞추어 시기적절하게 실행한다.
-취업실전에 맞춘 이력서, 자기소개서, 면접유형별 대응전략을 이해하고 스킬을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-취업 후 수습기간에 지켜야 할 직장예절 및 직장 내 의사소통 방법을 알고. 성숙한 직업인으로서의 자세, 개인의 직업윤리와 가치관을 정립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-취업과 창업을 위한 첫 단계인 체계적인 시장분석을 통해 아이템, 구매자 타겟 및 유통경로 설정을 이끌어 내고 창업을 위한 제반 사항을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-창업을 위한 사업계획서 수립을 할 수 있고, 사업자등록증 교부, 세금 등 전반적인</td></tr>
</table>

		자금 관리계획을 세울 수 있다.
	2-3	-제품 아이템의 성격에 적절한 유통채널을 결정하여 실전 판매를 하며, SNS마케팅 기법을 활용하여 홍보를 극대화할 수 있다. -차별화된 브랜드를 개발, 매출을 성장시킬 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 패션산업 분야 산업체의 기업유형과 패션산업생태계 이해 - 패션기업의 인재상과 기업체 구인자격요건에 대한 지식 - 패션 산업의 직업, 직무의 종류 및 역할 이해 - 패션메이커스 특성 인식 - 부가가치 있는 패션 아이템 개발 이해 - 유통채널의 특성의 이해 - 홍보, 마케팅 기법 이해 - 브랜드 매니지먼트 기법 - 사업자금관리, 사업지원금 유치 경로 이해
	기능(skill)	- 자신의 성격과 적성을 올바르게 표현하려는 능력 - 현재까지 쌓은 자격기준을 설명하고 표현할 수 있는 의사소통 능력 (표현법, 문서작성법) - 이력서와 자기소개서 작성법 - 부가가치 있는 제품개발 능력 - 홍보, 마케팅 적용 능력 - 현재까지 쌓은 자격기준을 설명하고 표현할 수 있는 의사소통 능력 - 사업계획서 작성법 - 포트폴리오 작성법
	태도(attitude)	- 자신의 역량과 적성을 객관적으로 판단하려는 태도 - 졸업 후 진로를 진지하게 고려하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">이력서, 자기소개서, 포트폴리오 작성
- 모의면접 훈련 실시 및 도전기업 구인프로세스 및 기업 정보 조사 보고서
- 사업계획서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td colspan="2">입사서류</td><td>구직서류</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td colspan="2">창업사업계획서 혹은 취업용 포트폴리오</td><td>포트폴리오</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="3">수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법
과정</td><td>평가방법
결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>문제해결능력</td><td>사고력</td><td colspan="3">도전기업의 인재상과 직무 분석, 필요한 입사서류를 준비한다.</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="6">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>문제해결능력</td><td>문제처리능력</td><td colspan="3">창업사업계획서 혹은 취업용 포트폴리오를 준비한다</td><td>50</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="6">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="6">일반강의실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="6">컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피커, 마이크</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	패션취업과창업	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Fashion Employment & Establishing Fashion Business	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course helps understand the tendency of fashion business and establish the future vision, and furthermore, erect ethics and values as fashion specialists. By doing so, students will be able to adapt to new environments instantly.					
Learning goal	To be able to understand the tendency of fashion business and establish the future vision, and practice the management with corporate ethics.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>패션머천다이징마스터</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="5">Fashion Merchandising Master</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1~15)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">패션문화이해</td><td colspan="4">자료수집하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시장조사하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">트렌드이해하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td rowspan="2">비즈니스</td><td colspan="4">브랜드전략세우기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">선수지식: 패션과 상품기획에 대한 기본적인 지식</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">패션에 대한 시장분석과 정보기획을 토대로 하여 패션 트렌드와 소비자 수요를 예측하는 방법을 배우며, 패션 상품의 생산계획 및 제품화계획을 세운 다음 패턴 및 샘플제작과 판매 및 세일즈 프로모션 등의 일을 하는 직무 이해를 바탕으로 사업계획서를 수립할 수 있는 자격증 취득을 대비하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 패션산업계에 진출하기 위해서 패션디자인전공자로서 필요한 패션머천다이징산업기사 자격증을 습득하기 위해 이론시험 실전을 준비할 수 있다.
2. 요구조건에 맞는 머천다이징 사업계획서를 워드로 작성하고 시즌전략 맵을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-패션머천다이징 자격증 취득을 위한 정보를 습득하고 이론 및 실기시험 유형을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-패션시장 현황분석은 패션시장을 파악하기 위하여 트렌드정보 자료를 수집하고 소비자 분석, 자사와 경쟁사 현황 분석을 통해 시장조사를 수행하는 능력에 대한 문제를 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-시즌전략수립은 매출을 극대화하기 위하여 시즌에 따른 콘셉트를 구상하고 컬러와 소재, 디자인방향을 제안하는 능력에 대한 문제를 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-패션브랜드 전략기획은 최적의 전략을 설정하기 위하여 브랜드 포지셔닝을 설정하고 4P 전략과 연간 업무일정 계획, 콘셉트별 물량을 결정하는 능력에 대한 문제를 해결하고 사업계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>2-4</td><td>-패션디자인 개발을 위하여 시즌 콘셉트를 설정하고, 컬러・소재・스타일
・아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하며, 전체 디자인 일정을 계획하는 능력에 대한 문제를 해결하고 맵으로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-기능사 국가자격증 정보 습득
-커리어 개발을 위한 자격증 취득 전략 숙지
-자격증 취득 후 설정 가능한 진로 로드맵 숙지
-이론 시험 대비 과목별 지식 숙지
-패션디자인 테마, 콘셉트, 아이템, 디테일, 의목구성, 패션 트렌드, 시장 환경 및 생산 기술, 브랜드 포지셔닝, 판매분석과 소비자정보분석, 시즌 디자인 기획 지식
- 사업계획서 작성법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-패션디자인분야 아이템 유형분석 및 패턴제도 능력
-피드백을 통한 재응시 대비 능력
-전개된 디자인 아이디어의 상품화를 위한 디자인 정리 능력
-색채감각, 소재감각, 형태감각을 바탕으로 한 디자인 능력
-디자인 의도, 형태적 구성, 디테일 요소 등 디자인 아이디어를 표현할 수 있는 핸드 드로잉, 컴퓨터 일러스트 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-이론 및 실기 시험을 준비하는 학구적인 태도
-실패를 두려워하지 않는 도전정신과 인내심
-디자인 아이디어 시각화를 위한 정교한 스케치 작업에 집중하는 자세
-단계별로 완성하려는 인내심</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>모의고사결과
- 이론 강의 / 실습 / 강평 및 수정 / 결과물 완성
- 패션마케팅(20)+패션소재기획(20)+유통관리 및 광고(20)+패션디자인론 및 의복구성학(20), 패턴정보분석(20)=100문항에 대한 기준 성적 취득을 할 수 있도록 필기 실기 예상문제와 모의고사를 시행한다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="13">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>패션머천다이징을 위한 자료수집, 시장조사, 트렌드 적용 능력</td><td></td><td colspan="3">지필고사</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>패션머천다이징을 위한 브랜드 전략을 세우고 운영 사업계획서를 작성</td><td>사업계획서PPT</td><td colspan="3">지필고사</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="3">1차 평가</td><td rowspan="3">패션문화이해</td><td>자료수집하기</td><td>패션시장 현황분석은 패션시장을 파악하기 위하여 트렌드정보 자료를 수집할 수 있다.</td><td>10</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>시장조사하기</td><td>소비자 분석, 자사와 경쟁사 현황 분석을 통해 시장조사를 수행할 수 있다.</td><td>10</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>트렌드이해하기</td><td>시즌 전략 수립을 위해 트렌드를 이해하고 시즌에 따른 콘셉트를 구상하고 컬러와 소재, 디자인 방향을 제안하는 능력에 대한 문제를 해결할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">비즈니스</td><td>브랜드전략세우기</td><td>패션브랜드 전략기획은 최적의 전략을 설정하기 위하여 브랜드 포지셔닝을 설정하고 4P 전략과 연간 업무일정 계획, 콘셉트별 물량을 결정하는 능력에 대한 문제를 해결하고 사업계획서를 작성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>브랜드운영하기</td><td>패션디자인 개발을 위하여 시즌 콘셉트를 설정하고, 컬러.소재.스타일 .아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하며, 전체 디자인 일정을 계획하는 능력에 대한 문제를 해결하고 맵으로 작성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	패션머천다이징마스터	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Fashion Merchandising Master	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. Based on the fashion market analysis and information plans, students in this course will learn how to predict fashion trends and customers' demand. 2. This course is designed to enhance students' overall understanding about fashion production plan, making pattern and producing samples of products, and sale promotion strategies.					
Learning goal	1. To enable fashion students to acquire fashion certificates(Industrial Engineer Fashion Design & Craftsman Women Wear Pattern) in order to enter the fashion industry. 2. To write up a business plan of merchandising which meets the requirement by the word, and make a map for season strategies.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">컬러리스트마스터</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">운영방법</td><td colspan="3" rowspan="4">혼합수업</td><td colspan="2" rowspan="4">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2" rowspan="4">(1.2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Colorist Master</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">패션문화이해</td><td colspan="3">자료수집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">시장조사하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="3">트렌드이해하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">사회 각 분야에서 색채가 가진 감각적인 특성을 보다 과학적이고 실용적으로 활용할 수 있도록 색채에 대한 기본적인 지식과 실무적인 자질을 이론과 실습을 통해 체득함으로써 컬러리스트 국가 자격시험에 대비한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 색채심리, 색채디자인, 색채관리, 색채지각, 색채체계 등의 기본 지식을 습득하고, 이를 바탕으로 컬러리스트 자격증 필기시험에 대비할 수 있다.
2. 조색의 개념과 원리를 파악하고 이를 직접 재현내거나 보정할 수 있는 능력을 실습을 통해 숙지하여 국가자격시험인 컬러리스트 실기시험에 대비할 수 있다.
3. 주어진 색상 값을 수치로 계산하여 색차를 확인하고 보정하거나 색채의 심리적 기능을 적용하여 배색하고 배색의도를 표현하는 방법을 학습하고 실습함으로써 컬러리스트 자격증 실기 시험에 대비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">컬러리스트의 개념과 활동분야, 자격요건 등을 이해하고 이를 취득할 수 있는 방법과 절차를 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">컬러리스트에게 필요한 색의 기본지식과 이론을 습득하고 이를 확인하는 출제 유형에 맞춰 필기시험 대비를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">제시된 기준색을 비교 검사하여 색상, 명도, 채도 변화에 따른 단계를 직접 물감을 혼합하여 조정해 감으로서 표현해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">주어진 색과 동일한 색을 직접 물감을 조색하여 재현해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">견본으로 정한 색과 시험적으로 만든 색이 어느 정도 색차가 나는지 그 수치 값을 L*a*b* 색채보정식을 통해 풀이하고 보정방법을 서술할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">색종이를 활용하여 주어진 주제에 맞춰 감성배색을 표현하고, 정확한 색상명과 톤의 명칭을 사용하여 배색선정의도를 서술할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>패션 트렌드, 시장 환경 및 소비자정보분석 지식
패션디자인 테마, 콘셉트 지식
컬러, 컬러 트렌드, 컬러 기획, 컬러 코디네이션, 염색 지식
원부자재 컬러 정보 지식
색채심리, 문화, 역사, 색채지각, 색체체계, 조화 등에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>패션 상품 기획, 패션디자인 테마, 콘셉트 응용력
정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력
패션디자인 테마, 콘셉트에 따른 컬러 기획 응용력
트렌드 컬러 정보 수집 능력
컬러 감별 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>다양한 정보를 수집・통합, 창의적이고 세밀한 구성력을 발휘하여 필요한 것이 무엇인지 파악하려는 태도
목적에 맞는 자료를 수집, 제시하고 이해하려는 노력
꾸준한 학습과 노력으로 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 컬러 응용력을 키우려는 의지
트렌드에 따른 컬러, 소재, 실루엣, 디테일, 스타일 구성, 아이템 코디네이션의 경향을 주의 깊게 관찰하고 그 변화를 예측하려는 노력
계획된 일정, 시간을 준수하려는 의지, 단호한 자세</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>필기 및 실기시험 결과물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>컬러리스트자격인증을 위한</td><td>필기시험</td><td></td></tr>
</table>

				이론지식을 평가하여 검증할 수 있다.	모의평가	
	2차 평가	40	16주	컬러리스트 자격인증을 위한 실기시험을 평가하여 검증할 수 있다.	실기시험 모의평가	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	자료수집하기	컬러리스트에게 필요한 색의 기본지식과 이론을 습득하고 이를 확인하는 출제유형에 맞춰 필기시험 대비를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	패션문화이해	트렌드이해하기	색종이를 활용하여 주어진 주제에 맞춰 감성배색을 표현하고, 정확한 색상명과 톤의 명칭을 사용하여 배색선정의도를 서술할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	드로잉실
	HW	강사용 컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피커, 마이크, 웹캠, 드로잉테이블, 개수대
	SW	

Class name	Korean	컬러리스트 마스터	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Colorist Master	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class prepares for the national qualification test of colorist by learning basic knowledge and practical qualities of color through theory and practice so that the sensory characteristics of color can be utilized more scientifically and practically in each field of society.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge such as color psychology, color design, color management, color perception, and color system, and prepare for the colorist certificate writing test based on this. 2. The ability to grasp the concept and principle of coloring and to reproduce or correct it directly can be learned through practice and prepare for the colorist practical test which is the national qualification test. 3. By calculating the given color value as a value, confirming the color difference, correcting it, applying the psychological function of the color, and learning and practicing how to express the color scheme intention, it is possible to prepare for the color list certificate practical test.					

나. 패션메이커스전공

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션메이커스문화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Culture of
Fashion Makers</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">패션문화이해</td><td colspan="4">자료수집하기</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">시장조사하기</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">트렌드이해하기</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스로서의 사고(思考)와 상품 개발의 배경이 되는 패션의 기원과 문화, 메이커스 문화, 디지털시대의 소비자 문화를 인문사회학적 관점에서 대해 학습하는 과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션메이커스 상품 개발의 배경이 되는 패션메이커스 문화를 패션의 기원과 정치, 경제, 사회, 문화 및 예술과 연관되어 학습할 수 있다.
2. 4차 산업혁명 시대에서 패션메이커스 문화의 발생과 성장, 산업 및 소비자 문화 트렌드에 따른 아날로그 및 디지털 문화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-패션의 기원과 시대별(고대, 중세, 근세, 근대) 디자인의 발달과정을 정치, 경제, 사회, 문화, 예술과의 상호연관성을 통해 고찰할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-고대에서 현대까지 현존하는 유물 및 예술 작품을 통해서 격(格)과 다양성을 갖춘 패션문화를 고찰할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-호모파베르로서의 인간의 진화와 패션메이커스 문화의 탄생 배경을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-패션메이커스 문화의 배경이 되는 현대 문화의 특성과 메가트렌드를 조사하고 아날로그 문화로의 회귀와 디지털 문화로의 욕구를 가진 소비자 문화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-패션메이커스 문화를 기반으로 한 메이커스 패션 산업과 이러한 산업구조 속에서 국내외 패션메이커와 브랜드 및 디자인의 변화를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-패션메이커스 문화에 대한 이해
-시대정신과 문화 사조에 대한 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>-시대별 자료 수집을 통한 미적 가치에 대한 이해
-패션 상품의 메이커스 기반의 문화적 의미에 대한 이해
-현대문화 및 메가트렌드에 대한 지식
-소비자정보에 관한 지식
-브랜드 히스토리, 정의, 탄생, 기원에 대한 이해
-패션산업의 역사와 발전 과정에 대한 이해
-아날로그문화와 디지털문화에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-시대사조에 따른 문화적 변화의 비교 능력
-각 시대별 사례나 메가트렌드를 이해하고 자료를 수집하는 능력
-자료들을 시대별로 분류하여 정리할 수 있는 능력
-자료 수집을 통한 분석 능력
- 보고서 작성 능력
- PPT 발표 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-패션과 문화의 흐름 속에서 시대정신을 이해하려는 노력
-활용된 사례를 찾아내려는 지속적인 관찰력
-객관적인 자료를 수집하려는 능동적인 태도
-시즌 시장 상황 통찰을 통해 정확한 판단력으로 분석하려는 적극적인 태도
-실행력, 응용력, 이해력, 판단력
- 패션메이커스 문화에 대한 관심과 꾸준한 리서치 정신
- 타인의 발표를 경청하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>현대 문화의 특성과 메가트렌드에 따른 패션메이커스 문화에 대해 조사하고 PPT 10장으로 요약하여 발표하기
패션메이커스 산업체 방문 및 인터뷰 내용을 PPT 10장으로 요약하여 발표하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20%</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	40	8주	패션메이커스문화의 자료를 바탕으로 히스토리와 산업을 이해할 수 있다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	패션메이커스 문화의 트렌드와 소비자 문화를 이해할 수 있다.		지필평가
				현대 문화의 특성과 메가트렌드에 따른 패션메이커스 문화에 대해 조사하고 발표할 수 있다.	보고서 PPT 10장	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	자료수집하기	패션메이커스 문화의 탄생과 성장, 아날로그 및 디지털 문화를 이해하고 자료를 수집할 수 있다.	20		●
		시장조사하기	패션 메이커스 문화에 영향을 미치는 산업과 시장을 조사하고 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	패션문화이해	트렌드이해하기	패션메이커스 문화의 배경이 되는 현대 문화의 특성과 메가트렌드를 조사하고 아날로그 문화로의 회귀와 디지털 문화로의 욕구를 가진 소비자 문화를 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비
	SW	

Class name						
	Korean	패션메이커스문화	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Culture of Fashion Makers	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to introduce the origin of fashion, fashion culture and digital culture in cultural / social context, which are fundamental backgrounds for product development by fashion makers.					
Learning goal	1. To learn the value and meaning of design and fashion underlying the product development by fashion makers in relation to politics, economy, society, culture, and architecture 2. To be able to explore both analog and digital cultures according to the advent of fashion makers’ culture and its growth and the trend of industry and customer culture					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션색채</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fashion Color</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2) 주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">패션문화이해</td><td colspan="5">자료수집하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="5">시장조사하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="5">트렌드이해하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">색의 개념과 원리를 이해하고 색이 우리 생활에 미치는 다양한 사례를 조사와 실습을 통해 체득함으로서 색을 효율적으로 사용하는 방법을 익혀본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 색채 예시 분석 및 색채구성실습을 통하여 패션메이커스 분야에서 필요한 색채 활용법과 응용방법을 습득 할 수 있다.
2. 패션메이커스에게 요구되는 창의적인 색채 감각을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">색채에 대한 기초지식 및 색채관련 용어를 익히고 색에 맞는 이미지를 찾아 톤의 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">예시를 통한 색채의 감정 효과와 주요 색상의 연상과 상징을 배우고 직접 패션에 적용된 사례를 찾아 맵을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">색의 혼합과 대비의 효과를 이해하고 실습을 통하여 시인성 및 주목성 등의 색의 성질을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">색상, 명도, 채도, 톤 배색 실습을 통하여 색채조화 관계를 이해하고 다양한 패션 코디네이션 사례를 분석하여 각자 컬러 배색 표를 만들어 보다 효과적인 패션 컬러 코디네이션 방법론을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">패션 메이커스 이미지와 컨셉에 맞는 색채 관계를 배우고 관련 예시를 찾아 분석하여 이미지맵을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">색의 배색에 따른 패션 코디네이션 맵과 패션 스타일 및 컨셉에 따른 컬러 맵등을 제작 및 분석하여 색채의 패션 메이커스 분야 활용을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">컬러, 컬러 트렌드, 컬러 기획, 컬러 코디네이션 지식
패션컬러 트렌드, 시장 환경 및 소비자 정보 분석 지식
패션 컬러 테마, 콘셉트 지식
컨셉에 맞는 컬러의 성질과 배색에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">트렌드 컬러 정보 수집 능력</td></tr>
</table>

		컬러 감별 능력 시즌 콘셉트 및 시장 환경, 트렌드에 맞는에 따른 컬러 기획 능력 트렌드 컬러, 소재, 아이템, 스타일 정보 수집 능력 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술
	태도(attitude)	테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 컬러 응용력을 키우려는 의지 컬러를 디자인에 창의적으로 응용하려는 노력 컬러의 특성을 주의 깊게 관찰하려는 태도 컬러에 대한 전문 지식을 높이려는 의지컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	PPT 발표자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	색채에 관한 패션적용사례를 조사하여 발표	PPT발표자료	발표자료
	2차 평가	40	16주	컨셉에 따른 패션이미지 맵 결과물	이미지맵 결과물	발표자료
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	자료수집하기	색채에 대한 기초지식 및	20		●

				색채관련 용어를 익히고 색에 맞는 이미지를 찾아 톤의 개념을 설명할 수 있다.			
			시장조사하기	예시를 통한 색채의 감정효과와 주요 색상의 연상과 상징을 배우고 직접 패션에 적용된 사례를 찾아 맵을 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	패션문화이해	트렌드이해하기	색의 배색에 따른 패션 코디네이션 맵과 패션 스타일 및 컨셉에 따른 컬러 맵등을 제작 및 분석하여 색채의 패션 메이커스 분야 활용을 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	드로잉실
	HW	강사용 컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피커, 마이크, 웹캠, 드로잉테이블, 개수대
	SW	

Class name	Korean	패션색채	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Fashion Color	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class is a subject that understands the concept and principle of color and learns how to use color efficiently by investigating and practicing various cases of color affecting our life.					
Learning goal	1. Various color examples and color composition practice can be used to acquire necessary color application methods and application methods in fashion makers field. 2. The creative color sense required for fashion makers can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">발상과 표현</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Idea and expression</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1 ,2) 주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">아이디어 개발</td><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">1학년 1학기 패션메이커스전공 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">생활주변의 자연물이나 인공물, 추상적 이미지를 다양한 관점으로 관찰하고 해석하여 그 특징이나 형태, 크기, 표정, 성격, 행동, 경험, 사건 등을 스토리텔링하여 나만의 시각적 표현기법으로 해석하고 창작하여 이야기가 있는 패션콘텐츠로 활용해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대상의 형태와 구조를 이해하고 대상을 통해 느낀 감정이나 기억, 사전, 상황 등을 나만의 표현기법으로 표현할 수 있다.
2. 표현재료 및 도구의 특징과 종류를 알아보고 스토리가 담긴 창작 이미지를 패션아이템에 담아 나만의 패션 콘텐츠로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대상을 다양한 각도로 관찰하여 그 특징과 구조를 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">대상의 특징을 의인화하고 감정과 이야기를 담아 나만의 시각적 이미지로 표현해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">표현재료의 특징과 종류를 살펴보고 내게 맞는 창작기법으로 구현해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">표현도구의 특징과 종류를 살펴보고 내게 맞는 창작기법으로 구현해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">개성 있고 스토리가 담긴 창작 이미지를 패션아이템에 프린팅하여 나만의 패션 콘텐츠로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">형태, 비례, 명암, 질감, 구도에 대한 지식
자료의 수집 및 조사방법
표현도구 및 재료에 대한 지식
아이디어 구상 및 스토리텔링 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">대상을 관찰하고 공감하는 능력
이야기를 만들고 시각적으로 표현하는 능력</td></tr>
</table>

		표현도구 및 재료의 활용능력 컬러 조색 및 배색 능력
	태도(attitude)	자연에 대한 경애감 대상을 주의 깊게 관찰하고 호기심을 갖는 태도 창의적으로 발상하고 표현하려는 태도 끊임없이 응용하고 도전하는 태도

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	창작일러스트 2점 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	대상을 관찰하고 느낀 점을 시각적 이미지로 표현해 낼 수 있다.	창작 일러스트 결과물 및 PPT발표자료	
	2차 평가	40	16주	창작 이미지를 패션아이템에 응용하여 패션콘텐츠로 발전시킬 수 있다.	창작 일러스트 응용 및 PPT발표자료	
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	대상의 특징을 의인화하고	40		●

				감정과 이야기를 담아 나만의 시각적 이미지로 표현해 볼 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	아이디어개발	디자인전개하기	개성 있고 스토리가 담긴 창작 이미지를 패션아이템에 프린팅하여 나만의 패션 콘텐츠로 활용할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	드로잉실					
	HW	강사용 컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피커, 마이크, 웹캠, 실크스크린 장비					
	SW						

Class name	Korean	발상과 표현	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Idea and expression	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class that observes and interprets natural objects, artifacts, and abstract images around life from various perspectives, and interprets them as their own visual expression techniques by storytelling their characteristics, shapes, sizes, facial expressions, characteristics, behaviors, experiences, and events, and uses them as fashion contents with stories.					
Learning goal	It can be used as fashion item content by understanding the shape and structure of objects and expressing emotions, memories, events, and situations felt through objects in a unique way.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>이지드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Easy Drawing</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">아이디어</td><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">패션의 미적 가치를 드로잉이라는 시각적 커뮤니케이션 수단을 통해 표현하는 것을 배우는 과정으로 fashion Figure로서 인체를 해석하고 다양한 패션 아이템별, 소재별 표현법을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신의 패션피겨를 완성하여 패션 컨셉 별 아이템을 착장시켜 표현할 수 있다.
2 핸드도식화로 아이템을 표현하고 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">-피겨의 이미지, 성별, 인체의 발란스, 연령 등의 컨셉을 정할 수 있다.
-자신이 표현하고자하는 패션피겨를 시각화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-패션 컨셉 별 의상과 소품 등의 아이디어를 구상할 수 있다.
-소재와 컬러, 디테일(네크라인, 컬러, 소매, 아이템 등)에 맞게 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-자신이 구현하고자 하는 패션을 피겨에 착장하여 채색할 수 있다.
- 컨셉에 맞는 배경을 믹스미디어를 활용하여 채색할 수 있다.
-컨셉에 따른 의상을 핸드도식화로 표현하고 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-사물, 생각, 개념의 의미가 담긴 상징적인 이미지를 이해
-감각적 드로잉에 대한 이해
-사실적 드로잉에 대한 이해
-마인드맵,브레인스토밍 발상 표현법 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-발상을 위한 패션 정보 수집 및 분석 능력
-트렌드를 접목하여 테마화하고 컨셉으로 전개할 수 있는 능력
-컨셉에 의한 아이디어 발상 및 시각화 능력(Map 구성 능력, 스케치 능력)
-추상적인 이미지를 구체화시켜 패션디자인에 적용하는 능력
-자신이 표현하고자 하는 컨셉과 showing 방법에 따라 컬러링 도구 사용스킬 -의상의</td></tr>
</table>

		구조와 인체 포즈 드로잉 능력 (소매와 어깨선, 허리 디테일, 움직임에 따른 주름)
	태도(attitude)	-창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심 -사물과 인체에 대한 세심한 관찰력 -시각화, 조형화 및 패션 테마를 패션디자인으로 구체화시키려는 노력 -선, 도형, 인체의 형태, 비례, 명암에 대한 세심한 주의력 -꾸준히 실습하는 인내력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	인체 프로포션과 세부적인 표현을 할 수 있다.(손,발, 얼굴, 헤어 등)	사물 &인체세부 표현드로잉북	과제물평가
	2차 평가	40	15주	인체의 포즈,의상 착장 에 따라 드로잉 할 수 있다.	인체포즈 드로잉북	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	인체 프로포션에 맞게 드로잉		●	●

				하고 인체의 세부표현을 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	아이디어개발	디자인전개하기	인체 포즈에 맞게 착장 드로잉을 할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	pc구비 강의실					
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)					
	SW	어도비 포토샵, ai					

Class name	Korean	코스튬드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Costume Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is able to obtain the method of visual communication in fashion design, by learning how to take the body parts and proportions and interpret them into fashion figures with a variety of items & fabrics techniques					
Learning goal	1. Students will be able to express features of their important information as a type of visual messages.and students can do approach items ,ideas, and concepts in different perspectives. 2. Students will be able to express flat drawing by fashion items					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>핸드조형</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Basic Plastic Arts</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">아이디어개발</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 패션메이커스로서의 창의적 조형연출 역량을 위해 주변사물의 아름다움을 조형에 준거하여 핸드메이드의 가치를 알게 함과 동시에 호모파베르의 메이킹에 대한 기초적인 개념을 익힐 수 있다.
2. 핸드메이드 제품개발을 위해 다양한 표현소재별 기본적인 핸드메이드 스킬을 통해 조형능력을 실습하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 사물에 대한 이해와 지식으로 심미성을 조형의 원리에 준거하여 소재의 특성에 맞춰 조형적으로 실습할 수 있다.
2. 창의적인 아이템을 제작하기 위한 메이킹작업에 적용할 수 있는 기초지식을 함양할 수 있다.
3. 주어진 주제에 적합한 컨셉을 설정하여 핸드메이드 소품을 디자인하고 제작할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-표현대상의 아름다움을 조형의 요소와 연계하여 설명할 수 있으며, 각 각의 조형 요소를 변화, 통일, 균형, 대칭, 리듬, 반복 등 조형의 원리에 적용할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-핸드메이드 표현소재에 따라 아이템에 적합한 새로운 메이킹 개발능력을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-핸드메이드 표현기법의 종류와 특징, 방법을 이해하고 컨셉에 맞는 표현기법을 조사하여 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-핸드메이드 개발방법 선정에 따라 스킬을 지속적으로 향상 시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-선정된 소재의 구조와 특성에 따라 적합한 핸드메이드 표현기법을 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-핸드메이드 표현기법에 따른 메이킹 방법을 숙지하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-페이퍼 메이킹을 통한 다양한 패션 액세서리 및 인테리어 소품을 제작하여 공간과 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-패브릭제품 개발을 위한 핸드스티치와 새들 스티치로 제품화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>3-3</td><td colspan="6">-조형에 있어 아이템의 특징과 형태, 개념을 이해하여 주제 및 목적에 적합한 컬러계획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">- 표현소재의 특성과 종류에 관한 지식
- 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 핸드메이드 소재분석 능력
- 핸드메이드 자료수집 해석 능력
- 표현소재별 특성에 관한 지식 습득 능력
- 핸드메이드 상품 해석 방법에 관한 지식 습득 능력
- 표현소재의 물리적 성질에 관한 지식 습득 능력
- 핸드메이드 표현소재 식별 기술
- 표현소재 특성 분석 기술, 염색 및 가공 방법에 관한 기술
- 아이템에 따른 컬러와 배색에 관한 지식
- 아이템에 따른 컬러웨이에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">- 소재 선택 및 활용에 관한 기술
- 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술
- 배색에 관한 기술
- 트랜드 소재 매칭 기술
- 소재 이미지 맵 작성 기술
- 디지털 프로그램 및 메이킹 기기 활용기술
- 메이킹 기법에 따른 표현 능력
- 핸드메이드 디자인 표현기법 활용 기술
- 표현소재가공 방법에 관한 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">- 컨셉에 맞는 표현소재를 발굴하여 활용하려는 노력
- 컨셉에 맞는 표현기법을 익히고 활용하려는 노력
- 컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력
- 적용소재와 이미지에 대한 분석적 사고
- 메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지
- 표현소재의 종류와 물리적 성질, 특성에 대한 객관적 분석 태도
- 적용소재의 차별화를 실현하는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="2">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식 (시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]
산출물 (결과물)	각 과정별 결과물 및 포트폴리오(ppt)발표 및 제출				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	핸드조형의 요소와 원리를 적용하여 창의적인 핸드메이킹 제작능력 평가	샘플제작물	결과물평가
	2차 평가	50	15주	핸드메이드 표현소재에 따라 새로운 표현기법을 적용한 아이템개발능력 평가	아이템 Output	결과물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	트렌드분석하기	조형의 요소와 원리를 이해할 수 있다.	10	●	●
		콘셉트설정하기	주제를 반영하여 제작할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	핸드조형에 맞는 표현기법을 적용할 수 있다.	20		●
		디자인전개하기	아이템개발 능력으로 핸드조형물을 메이킹할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	전공실습실(메이커창작실)
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트(스피크, 마이크 포함)
	SW	

Class name						
	Korean	핸드조형	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Plastic Arts	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course enables students to understand the basic concept of making of Homo Faber’s Making and the value of handmade arts as fashion makers. In order to develop handmade items, this course provides students with opportunities to develop fundamental handmade skills that vary widely from					

	material to material.
Learning goal	1. To be able to understand objects and practice molding work based on the principle of molding, as well as to gain knowledge of plastic arts. 2. To build up the fundamental knowledge of plastic arts to produce creative handmade items 3. To be able to set the themes of their work, and design and make their own unique items

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">디지털기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Digital Basics</td><td rowspan="2">운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">포토샵 프로그램을 활용하여 이미지를 보정하거나 편집, 변형, 창작하여 나만의 디지털 패션이미지를 완성해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 포토샵 프로그램의 기능과 사용방법을 익히고 이를 활용한 다양한 표현방법을 실습 예제를 통해 숙지하여 자신만의 독창적인 이미지를 구현하는데 활용할 수 있다.
2. 포토샵 프로그램의 이미지 합성과 필터효과 등을 적용하여 디자인 창작물의 질감과 소재 등의 표현을 보다 효율적으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">포토샵 프로그램의 특징과 사용 환경을 이해하고, 이를 활용한 다양한 표현기법을 작품 사례를 통해 감상 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">프로그램의 툴과 메뉴, 팔레트 등의 특징과 사용법을 익히고 이를 활용한 실습 예제를 통해 응용방법을 숙지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">포스터 및 일러스트, 패턴, 장식 등 머릿속에 떠오르는 아이디어를 포토샵 등의 디지털 이미지 프로그램을 활용하여 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">완성된 이미지를 다양한 디지털 장비를 활용하여 출력하거나 시제품으로 완성하고 포트폴리오로 활용할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>비트맵프로그램에 대한 이해
포토샵 프로그램에 대한 이해
아이디어 발상 및 비주얼 아이데이션 방법
기초조형 및 구성에 관한 지식
디자인 응용에 관한 지식
적용상품에 관한 지식
디지털 이미지에 대한 트렌드 이해
패션 상품화 과정에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>아이디어 구상 및 디자인 전개 능력
디지털 프로그램 운용능력
디지털 도구 활용 기술
컬러 조색 및 배색 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>주제에 맞게 다양한 변화와 통일성을 주고자 하는 노력
상품의 특징을 최대한 살려 아름답게 연출하고자하는 노력
최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적인 태도
완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고
실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도
반복적인 연습을 통해 능숙하게 툴을 사용하려는 인내심
다양한 이미지 자료 조사하는 자세
컴퓨터 작업을 정리하고 일목요연 저장 습관</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>포토샵 프로그램을 활용한 디자인 창작물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="12">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="4">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="4">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>포토샵을 활용한 디지털이미지를 창작하여 발표할 수 있다.</td><td>창작결과물</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>16주</td><td>포토샵을 활용한 패턴이미지를 창작하여 발표할 수 있다</td><td>창작결과물</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td colspan="2">메이킹</td><td>표현기법활용하기</td><td>포스터 및 일러스트, 패턴, 장식 등 머릿속에 떠오르는 아이디어를 포토샵 등의 디지털 이미지 프로그램을 활용하여 자유롭게 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td colspan="2">메이킹</td><td>시제품제작하기</td><td>완성된 이미지를 다양한 디지털 장비를 활용하여 출력하거나 시제품으로 완성하고 포트폴리오로 활용할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">컴퓨터실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="6">PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 컬러프린터, 스캐너, 디지털전사기기,UV프린터기, 조명, 촬영장비</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="6">포토샵, 일러스트레이터</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">디지털기초</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="2">Digital Basics</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>Major Elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">This class is to complete my own digital fashion image by correcting, editing, transforming, and creating images using Photoshop program.</td></tr>
</table>

Learning goal	1. The function and usage of Photoshop program can be learned and various expression methods using it can be used to realize their own unique image by learning through practical examples. 2. The image synthesis and filter effect of Photoshop program can be applied to realize the texture and material of design creation more efficiently.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>이지소잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Easy Sewing</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스로서 패션메이커스 생산과정에서 패션상품 제작 시 적용되는 시제품 제작을 베이직 패턴과 기초 소잉(핸드 및 머신소잉)의 테크닉의 활용 방법을 쉽고 체계적인 방법으로 습득함으로서 메이킹 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 핸드메이드의 가치를 이해하고 메이킹에 대한 기초적인 개념과 봉제, 재단 및 제도용구의 사용법을 이해하고 활용할 수 있다.
2. 기초 소잉인 핸드소잉과 다양한 소잉머신(본봉, 오버록, 스쿠이, 삼봉 등)의 스킬을 학습할 수 있다.
3. 베이직 패턴을 활용하여 아이디어를 적용한 핸드메이드 소품(에이프런, 디자인백) 및 심플한 의류(티셔츠, 스커트 등)를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-핸드메이드의 가치를 이해하고 메이킹에 대한 기초적인 개념과 방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-이지소잉에 필요한 봉제용구, 재단용구 제도용구 및 용도별 부자재 사용법을 이해하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-베이직 소잉인 핸드소잉(턱, 페고팅, 파이핑, 러플 등과 같은 장식봉 및 잉 부분봉)의 스킬을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-이지소잉을 위한 머신(본봉, 오버록, 스쿠이, 삼봉 등)의 스킬과 다양한 노루발 사용법을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-베이직 패턴을 활용하여 아이디어를 적용한 핸드메이드 소품(에이프런, 디자인백 등)을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-베이직 패턴을 활용하여 아이디어를 적용한 심플한 의류(티셔츠, 스커트 등)를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">-개발한 패션메이커스 상품의 도식화, 작업지시서, 원가를 계산하고 포트폴리오로</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="8">완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 소재에 대한 이해
- 부자재의 종류와 용도의 이해
- 봉제공정, 의복종류별 봉제방법 숙지
- 이지 소잉 디자인에 대한 이해
- 측정, 제도, 재단 용구에 대한 이해
- 베이직 패턴에 대한 이해
- 패턴용어 및 제도방법에 대한 이해
- 원가 및 판매가 산정</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 핸드소잉 활용 시 세심함
- 소잉머신 작업 시 정확성
- 스킬 습득 시 인내력
- 패션메이커스 상품에 대한 호기심과 관찰력
- 소잉머신, 아이론 등 기계 사용 시 안전수칙 준수</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[포트폴리오법]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">각 과정별 이지소잉 제작과정 포트폴리오
핸드메이드 소품(에이프런, 디자인백 등) 및 심플한 의류(티셔츠, 스커트 등) 완성 제출</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">핸드메이드 소품 제작을 위한 을 위한 재료를 선정하고 표현기법을 활용할 수 있다.</td><td></td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
</table>

	2차 평가	40	15주	시제품을 제작하고 각과정을 포트폴리오로 완성할 수 있다.		포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	재료선정하기	이지소잉 메이킹을 재료를 선정할 수 있다.	20		●
		표현기법활용하기	이지소잉 메이킹을 위해 표현기법을 활용할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	이지소잉 메이킹을 통해 핸드메이드 시제품을 제작할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	메이킹 제작실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비 재단테이블, 본봉미싱, 특수미싱, 다리미도구
	SW	

Class name						
	Korean	**이지소잉**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Easy Sewing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is an introductory course to teach fundamental sewing techniques needed for fashion makers. By practicing sewing by hand and by machine, students systematically improve their sewing skills necessarily applied to producing fashion items during the actual production process.					
Learning goal	1. To be able to understand the value of hand-made and the basic concepts and ideas of making, and to learn how to use sewing supplies (sewing, cutting, drafting tools) appropriately 2. To acquire basic hand-sewing and machine-sewing skills, including basic, overlock, hem treatment, and three-needle machine sewing 3. Ti be able to make hand-made crafts and simple clothing with basic pattern & sewing skills.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션소재</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Fashion Materials</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="4" colspan="2">아이디어개발</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스전공의 메이킹능력을 습득하기 위해서 패션소재의 기본 원리 및 콘셉트의 이미지에 맞는 소재를 분석하고 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 천연섬유와 합성섬유, 직물과 편물의 구조와 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 패션에서 사용하는 소재의 전반적인 특성을 분석 할 수 있다.
2. 패션메이커스의 제품에 맞는 콘셉트와 패션이미지에 맞는 패션소재를 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">천연섬유와 합성섬유, 직물과 편물의 구조와 특성에 대하여 이해하고 소재를 구별할 수 있다.
- 천연섬유와 합성섬유의 특성 및 차이점을 학습하고, 종류별 소재를 만져보며 구별
- 직물과 편물의 구조와 특성을 학습하고, 종류별 소재를 감별
- 원단시장에서 원하는 소재를 찾고 스와칭하여 주요 소재 샘플북 작성</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">패션에서 사용하는 소재특성을 분석 할 수 있다.
-잡지, 인쇄매체 등을 활용하여 패션에 적용된 사례를 찾아 소재 맵을 작성
-패션메이커스의 제품 및 의류 상품의 컨텐츠 라벨과 소재 분석
-소비자 착장 조사 스트리트 사진촬영을 통해 소재특성 분석
-국내외 트렌드 및 시장동향자료를 활용하여 트렌드 테마 별 소재특성 분석</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">패션 이미지와 콘셉트에 맞는 패션소재를 통해 색채와의 관계를 배우고 관련 예시를 찾아 분석하여 이미지맵을 만들 수 있다.
-시즌 콘셉트를 설정하고, 콘셉트에 맞는 패션 이미지를 잡지, 인쇄매체 등을 활용한 예시 분석
-패션메이커스 아이템의 콘셉트에 적합한 컬러 칩과 원단 스와치를 활용한 이미지맵</td></tr>
</table>

		-패션메이커스의 메이킹 콘셉트를 위한 소재선정과 컬러코디네이션 -소재기획에 부합되는 제품 코디네이션 맵
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 패션 트렌드, 시장 환경 및 소비자 정보 분석 지식 - 패션메이커스 테마, 콘셉트 지식 - 패션소재, 소재기획, 컬러 트렌드, 제품소재 코디네이션, 염색 지식 - 원부자재 소재 정보 지식 - 소재 트렌드, 신규 원부자재 개발 현황 지식
	기능(skill)	- 패션 상품 기획, 패션디자인 테마, 콘셉트 응용력 - 정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력 - 트렌드 컬러 정보 수집 능력 - 제품소재 감별 능력 - 패션메이커스 테마, 콘셉트에 따른 컬러, 소재 기획 능력 - 시즌 콘셉트 및 시장 환경, 트렌드에 맞는 원부자재 수집, 가공기술 선별 능력
	태도(attitude)	- 다양한 정보를 수집·통합, 창의적이고 세밀한 구성력을 발휘하여 필요한 것이 무엇인지 파악하고, 목적에 맞는 패션소재를 수집, 제시하고 이해하려는 노력 - 꾸준한 학습과 노력으로 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 소재적용력/ 응용력을 키우려는 의지 - 상품성 있는 원부자재를 선별, 분석력과 구성력을 발휘하여 수집된 원부자재를 사용 목적에 맞게 분류하고, 디자인에 창의적으로 응용하려는 노력 - 오감으로 느껴지는 원부자재의 특성을 주의 깊게 관찰, 파악하여 원부자재 전문 지식을 높이려는 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●						●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[포트폴리오법]

산출물 (결과물)	- 색채와 소재에 관한 기초지식 이해도 평가 - 제시된 트렌드 주제에 적합한 결과물(소재샘플북) 평가

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	패션소재를 위한 아이디어를		지필평가

				구상하고 디자인제시를 할 수 있다.		
	2차 평가	40	15주	소재 트렌드를 분석하고 설정할 수 있다.		지필평가
				제시된 트렌드 주제에 적합한 결과물(소재샘플북)을 완성할 수 있다.		과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	트렌드분석하기	패션소재를 이해하기 위해 아이디어를 구상할 수 있다.	20		●
		콘셉트설정하기	패션소재를 활용한 디자인을 제시할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	패션 소재 트렌드를 분석할 수 있다.	20		●
		디자인전개하기	패션 소재 트렌드에 따른 콘셉트를 설정할 수 있다.	20		●
직무역디자인전개하기량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	패션소재	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Fashion Materials	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course helps students to acquire fundamental knowledge about fashion materials for styling and designing. This course also cultivate students' ability to discern and analyze materials properly used for concept images.					
Learning goal	1. To be able to understand fundamental principles of color and color application, and with the acquired knowledge, to be able to analyze the characteristics of different colors 2. To be able to understand the structures and characteristics of natural and artificial fiber 3. To learn better concepts or methods for fashion images.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">창작과표현</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Creation and expression</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아이디어 개발</td><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">역사나 소설, 드라마, 영화 및 전설, 신화, 우화 등의 이야기나 잊지 못할 사건, 공연, 기념일, 추억 등을 이미지로 제작하여 패션콘텐츠로 활용하여 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 역사와 문화 속 이야기를 표현소재로 삼아 나만의 창작 콘텐츠로 창작하고 연출 할 수 있다.
2. 발상된 아이디어를 다양한 표현도구와 재료를 활용하여 나만의 시각적인 언어로 구현한 후 패션문화 콘텐츠로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">표현소재인 이야기의 주제와 맥락을 이해하고 특별한 장면이나 기억에 남는 상황을 나만의 스타일로 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">표현하고자 하는 대상의 특징을 찾아 의인화하고 전달하고픈 이야기를 은유하여 시각적인 언어를 찾아 발상하고 전개해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">이야기를 구조화하고 전달하고 싶은 장면을 다양한 표현기법으로 구사해 전개해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">표현도구 및 표현재료의 특징과 종류를 살펴보고 내게 맞는 창작기법으로 구현해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">개성 있고 스토리가 담긴 창작 이미지를 패션아이템에 프린팅하여 나만의 패션 콘텐츠로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">형태, 비례, 명암, 질감, 구도에 대한 지식
자료의 수집 및 조사방법
표현도구 및 재료에 대한 지식</td></tr>
</table>

		아이디어 구상 및 스토리텔링 방법
	기능(skill)	대상을 관찰하고 공감하는 능력 주제를 컨셉에 맞게 시각적으로 표현하는 능력 표현도구 및 재료의 활용능력 컬러 조색 및 배색 능력
	태도(attitude)	자연에 대한 경애감 대상을 주의 깊게 관찰하고 호기심을 갖는 태도 창의적으로 발상하고 표현하려는 태도 끊임없이 응용하고 도전하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	창작일러스트 2점 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	이야기를 감상하고 느낀 점을 시각적 이미지로 표현해 낼 수 있다.	창작 일러스트 결과물 및 PPT발표자료	
	2차 평가	40	16주	창작 이미지를 패션아이템에 응용하여 패션콘텐츠로 발전시킬 수 있다.	창작 일러스트 응용 및 PPT발표자료	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	아이디어개발	콘셉트 설정하기	표현소재인 이야기의 주제와 맥락을 이해하고 특별한 장면이나 기억에 남는 상황을 나만의 스타일로 해석할 수 있다.	20		●
			아이디어구상하기	표현하고자 하는 대상의 특징을 찾아 의인화하고 전달하고픈 이야기를 은유하여 시각적인 언어를 찾아 발상하고 전개해 볼 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	아이디어개발	디자인전개하기	개성 있고 스토리가 담긴 창작 이미지를 패션아이템에 프린팅하여 나만의 패션 콘텐츠로 활용할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	드로잉실					
	HW	강사용 컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피커, 마이크, 웹캠, 실크스크린 및 프린팅장비					
	SW						

Class name	Korean	창작과 표현	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Creation and expression	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is a class to make images of stories such as history, novels, dramas, movies and legends, myths, fables, unforgettable events, performances, anniversaries, memories, etc., and utilize them as fashion contents.					
Learning goal	By directing and structuring a situation that fits the subject, I can express the emotion I received in a language that expressed it.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">코스튬드로잉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Costume Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">아이디어개발</td><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션의 미적 가치를 드로잉이라는 시각적 커뮤니케이션 수단을 통해 표현하는 것을 배우는 과정으로 fashion Figure로서 인체를 해석하고 다양한 패션 아이템별, 소재별 표현법을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 패션피겨를 완성하여 패션 컨셉 별 아이템을 착장시켜 표현할 수 있다.
2 핸드도식화로 아이템을 표현하고 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">-피겨의 이미지, 성별, 인체의 발란스, 연령 등의 컨셉을 정할 수 있다.
-자신이 표현하고자하는 패션피겨를 시각화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-패션 컨셉 별 의상과 소품 등의 아이디어를 구상할 수 있다.
-소재와 컬러, 디테일(네크라인, 컬러, 소매, 아이템 등)에 맞게 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-자신이 구현하고자 하는 패션을 피겨에 착장하여 채색할 수 있다.
- 컨셉에 맞는 배경을 믹스미디어를 활용하여 채색할 수 있다.
-컨셉에 따른 의상을 핸드도식화로 표현하고 채색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-사물, 생각, 개념의 의미가 담긴 상징적인 이미지를 이해
-감각적 드로잉에 대한 이해
-사실적 드로잉에 대한 이해
-마인드맵,브레인스토밍 발상 표현법 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-발상을 위한 패션 정보 수집 및 분석 능력
-트렌드를 접목하여 테마화하고 컨셉으로 전개할 수 있는 능력
-컨셉에 의한 아이디어 발상 및 시각화 능력(Map 구성 능력, 스케치 능력)
-추상적인 이미지를 구체화시켜 패션디자인에 적용하는 능력
-의상의 구조와 인체 포즈 드로잉 능력 (소매와 어깨선, 허리 디테일,</td></tr>
</table>

		움직임에 따른 주름)
	태도(attitude)	-창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심 -사물과 인체에 대한 세심한 관찰력 -시각화, 조형화 및 패션 테마를 패션디자인으로 구체화시키려는 노력 -선, 도형, 인체의 형태, 비례, 명암에 대한 세심한 주의력 -꾸준히 실습하는 인내력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7	자신의 패션피겨를 완성하여 아이템별 착장과 핸드 도식화를 스캐치할 수 있다.	스타일화,핸드도식화	실기평가
	2차 평가	30	15	콘셉트에 맞는 의상과 악세서리를 디지털로 시각화하고 도식화로 표현할 수 있다.	스타일화,핸드도식화	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	다양한 발상법을 활용하여 아이디어를 구상할 수 있			●

				다.			
			디자인전개하기	패션아이템별 도식화를 표현할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	아이디어개발	콘셉트설정하기	자신이 하고자하는 콘셉트를 패션아이템에 적용하여 표현할 수있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	pc구비 강의실					
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)					
	SW	어도비 포토샵, ai					

Class name	Korean	코스튬드로잉	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Costume Drawing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is able to obtain the method of visual communication in fashion design, by learning how to take the body parts and proportions and interpret them into fashion figures with a variety of items & fabrics techniques					
Learning goal	1. Students will be able to express features of their important information as a type of visual messages.and students can do approach items ,ideas, and concepts in different perspectives. 2. Students will be able to express flat drawing by fashion items					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">오브제탐구</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Exploration of Objects</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">아이디어개발</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스로서 요구되는 핸드메이스 제작기법 향상을 통해 스타일링을 위한 다양한 오브제의 물성에 따른 창의적인 디자인 표현과 아이템 개발 능력을 기르는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창의적인 패션메이커스 디자인 표현능력을 키우고, 재료에 따른 재질감과 다양한 표현 테크닉을 습득하여 패션오브제를 기획할 수 있다.
2. 창의적인 패션메이커스와 스타일링 발상의 융복합적 패션오브제 아이템개발을 통해 구체적인 패션스타일리스트의 아이템을 제작할 수 있다.
3. 다양한 패션오브제를 통한 핸드메이드 아이템 컨셉과 결과물을 스타일링하여 디스플레이 하고, 결과물의 디자인을 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">-기존에 있던 생각이나 개념들을 새롭게 조합해내는 창의적인 디자인발상 능력 으로 패션오브제 아이템을 기획할 수 있다.
-핸드메이드 제품개발에 적합한 다양한 오브제의 특성과 종류를 파악할 수 있다.
-트렌드에 따른 다양한 표현재료를 통한 꼴라쥬 방식으로 패션 오브제 아이템개발을 위한 구체적인 콘셉트를 이미지맵으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-패션오브제의 재료에 따른 다양한 기법을 습득함으로써 창의적인 패션오브제를 제작할 수 있다.
-컨셉에 맞는 패션오브제 조형연출로 아트오브제를 믹스&매치 방식으로 제작할 수 있다.(오브제활용, 패치워크, 염색, 디지털 프린팅)
-자연의 버려진 오브제를 활용하여 자연물과 다양한 오브제와의 관계를 실험하여 새로운 소재의 개발로 창의적인 조형적 제품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-생활소품 조형오브제를 제작하기 위한 가죽오브제와 신소재를 융합할 수 있다.
-패브릭오브제로 나만의 조형캐릭터를 믹스&매치하여 액세서리와 인테리어소품으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">-오브제를 통한 자연물을 배경으로 한 형태와 질감, 패턴과의 관계로 오브제의 조형</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="9">성을 알아 볼 수 있다.
-일상에서 마주치는 사물과 생활 속의 필요로 한 다양한 오브제를 발굴하고 이를 점, 선의 조형요소를 각종 오브제로 조형적 표현을 할 수 있다.
-동서양의 명화를 선택하여 나만의 창의적 오브제로 명화를 재해석하고 이를 오브제 명화 팀프로젝트로 완성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 패션오브제 표현소재의 특성과 종류에 관한 지식
- 패션오브제 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 오브제의 관찰력 및 이미지에 의한 디자인 발상 방법에 대한 지식
- 오브제 표현소재별 특성에 관한 지식 습득 능력
- 표현오브제의 물리적 성질에 관한 지식 습득 능력
- 패션메이커스 아이템의 제작에 따른 프로세싱에 대한 지식
- 표현소재 특성 분석 기술, 염색 및 가공 방법에 관한 기술
- 아이템에 따른 컬러와 배색에 관한 지식
- 다양한 텍스타일디자인 표현기법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 패션오브제의 선택 및 활용에 관한 기술
- 오브제 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술
- 트렌드 오브제 매칭 기술
- 오브제 이미지 맵 작성 기술
- 다양한 패션오브제제작을 위한 조형표현기술
- 아이템 상품화를 위한 이미지맵과 디자인설명 능력
- 포토샵을 활용한 이미지맵작성과 포트폴리오 제작기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심
- 조형에 맞는 표현오브제를 발굴하여 활용하려는 노력
- 조형에 맞는 오브제 표현기법을 익히고 활용하려는 노력
- 조형에 맞는 오브제 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력
- 적용오브제와 이미지에 대한 분석적 사고
- 메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지
- 표현오브제의 종류와 물리적 성질, 특성에 대한 객관적 분석 태도
- 적용오브제의 차별화를 실현하는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업
능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성
장</td><td>창의효능</td><td>문화
개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]
산출물 (결과물)	각 과정별 결과물 및 포트폴리오(ppt)발표 및 제출				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	패션오브제의 디자인 표현능력으로 오브제에 따른 활용능력 수준평가	오브제 적용샘플	결과평가
2차 평가	50	15주	다양한 기법을 습득하여 컨셉에 맞는 패션오브제아이템개발의 창의력평가	오브제 Output	결과평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	트렌드분석하기	오브제의 정의를 이해할 수 있다.	10		●
		콘셉트설정하기	다양한 오브제를 활용능력으로 콘셉트를 설정할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	오브제를 컨셉에 맞도록 적용할 수 있다.	20		●
		디자인전개하기	창의적인 패션오브제 아이템을 제작할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경

강의실유형	전공실습실(메이커창작실)
HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트(스피크, 마이크 포함)
SW	

Class name	Korean	오브제탐구	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Exploration of Objects	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The course helps students improve handmade production techniques, which is essential for the fashion makers, so that they can develop creative fashion items according to the nature of various objects for styling.					
Learning goal	1. To be able to have definite concept plans for item development and to acquire knowledge of fashion objects based on both creative fashion design senses and styling inspiration 2. To be able to produce creative and specific fashion objects through the process of item development. 3. To be able to style the creative fashion objects, display, and explain the concepts and design of the fashion objects.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털패션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Digital Fashion</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3"></td><td colspan="4">시제품제작하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터,패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">일러스트 프로그램을 활용하여 일러스트 및 로고, 라벨, 문양 등을 창작하고 패션 소품과 액세서리, 의류 등의 도식화와 디자인 원고 제작 방법을 실습을 통해 숙지한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 일러스트레이터 프로그램의 기능과 사용방법을 익히고 이를 활용한 다양한 표현방법을 실습 예제를 통해 숙지하여 자신만의 독창적인 이미지를 구현하는데 활용할 수 있다.
2. 포토샵 프로그램의 이미지 합성과 필터효과 등을 적용하여 디자인 창작물의 질감과 소재 등의 표현을 보다 효율적으로 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">일러스트레이터 프로그램의 특징과 사용 환경을 이해하고, 이를 활용한 다양한 표현기법을 작품 사례를 통해 감상 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">프로그램의 툴과 메뉴, 팔레트 등의 특징과 사용법을 익히고 이를 활용한 실습 예제를 통해 응용방법을 숙지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">일러스트 및 로고, 문양, 의류, 패션소품, 액세서리 등 머릿속에 떠오르는 아이디어를 일러스트 등의 디지털 이미지 프로그램을 활용하여 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">완성된 이미지를 다양한 디지털 장비를 활용하여 출력하거나 시제품으로 완성하고 포트폴리오로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">벡터프로그램에 대한 이해
일러스트레이터 프로그램에 대한 이해
아이디어 발상 및 비주얼 아이데이션 방법</td></tr>
</table>

		기초조형 및 구성에 관한 지식 디자인 응용에 관한 지식 적용상품에 관한 지식 코디, 최신 엠블렘, 패턴 응용형 로고에 대한 트렌드 이해 패션 상품화 과정에 대한 지식
	기능(skill)	아이디어 구상 및 디자인 전개 능력 디지털 프로그램 운용능력 디지털 도구 활용 기술 컬러 조색 및 배색 능력
	태도(attitude)	주제에 맞게 다양한 변화와 통일성을 주고자 하는 노력 상품의 특징을 최대한 살려 아름답게 연출하고자하는 노력 최적의 디자인을 수행하기 위해 다양한 시도를 반복하는 적극적인 태도 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고 실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도 반복적인 연습을 통해 능숙하게 툴을 사용하려는 인내심 다양한 이미지 자료 조사하는 자세 컴퓨터 작업을 정리하고 일목요연 저장 습관

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일러스트레이터 프로그램을 활용한 디자인 창작물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일러스트레이터를 활용한	창작결과물	

				패션이미지를 창작하여 발표할 수 있다.		
	2차 평가	40	16주	일러스트레이터를 활용한 패턴아이템을 창작하여 발표할 수 있다	창작결과물	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	표현기법활용하기	일러스트 및 로고, 문양, 의류, 패션소품, 액세서리 등 머릿속에 떠오르는 아이디어를 일러스트 등의 디지털 이미지 프로그램을 활용하여 자유롭게 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	완성된 이미지를 다양한 디지털 장비를 활용하여 출력하거나 시제품으로 완성하고 포트폴리오로 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터실
	HW	PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 컬러프린터, 스캐너, 디지털전사기기, UV프린터기, 조명, 촬영장비
	SW	포토샵, 일러스트레이터

Class name	Korean	디지털패션	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Digital Fashion	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Using the illustration program, we will create illustrations, logos, labels, patterns, etc., and learn how to schematize fashion goods, accessories, and clothing, and how to manufacture design manuscripts through practical training.					
Learning goal	1. The function and usage of the illustrator program can be learned and various expression methods using it can be used to realize their own unique image by learning through practical examples. 2. The image synthesis and filter effect of Photoshop program can be applied to realize the texture and material of design creation more efficiently.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">코스튬메이킹기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Costume Making Basic</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스로서 미적 실루엣을 갖춘 코스튬 시제품을 제작하기 위해서 반드시 습득해야 할 패턴을 제도하고 인체와 디자인을 고려한 아이템(상, 하의)별 메이킹 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 코스튬 시제품을 제작하기 위해서 평면의 입체화 및 패턴 제도의 기본적인 원리를 학습하고 수정・보완하는 테크닉을 함양한다.
2. 코스튬 상·하의(블라우스, 팬츠, 스커트) 원형 및 원형을 활용한 패턴 제도법을 학습하고 시제품을 디자인(작업지시서, 도식화)하여 패턴을 완성하고 제작하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-코스튬 시제품 제작을 위한 패턴 제도 시 영향을 미치는 체형의 특성과 아이템별 측정방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-코스튬 시제품 제작을 위한 패턴 제도의 기본적인 원리를 이해하고 원형을 제도할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-코스튬 상·하의 원형을 제도하고 상·하의(블라우스. 팬츠, 스커트) 패턴을 베리에이션하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-트렌드에 따른 상·하의(블라우스. 팬츠, 스커트) 시제품 디자인(작업지시서, 도식화), 패턴 제도, 가봉법을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-(블라우스. 팬츠,스커트) 제품을 제작하고 완성해서 상품력 평가, 작업지시서 작성, 생산지시서 작성, 원가 및 판매가를 산정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-패션트린드에 대한 이해
-작업지시서에 대한 이해
-원형에 대한 이해</td></tr>
</table>

		-제도방법 및 용어에 대한 지식 -상·하의(블라우스. 팬츠, 스커트) 의복구성 원리 -봉제공정, 의복종류별 봉제방법 숙지 -재단용구, 봉제용구, 소잉머신 사용법 이해 -원가 및 판매가 산정
	기능(skill)	-작업지시서 및 생산지시서 작성 능력 -패턴 제도 능력 -시제품 제작 능력 -소잉머신, 아이론, 프레스 활용 능력 -장식봉, 부분 봉제법 활용 능력 -어태치먼트 사용 능력
	태도(attitude)	-아이디어를 구현하려는 태도 -재봉틀 활용 시 정확성 -부지재 적용 시 집중력 -소잉머신, 아이론, 프레스 안전수칙 준수 -새로운 기술 습득에 대한 인내력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[포트폴리오법]

산출물 (결과물)	도식화 및 작업지시서, 상·하의(블라우스, 팬츠, 스커트) 패턴제도 및 시제품 완성 제작과정 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	상.하의 블라우스 제작을 위한 재료를 선정하고 표현기		실기평가

				법을 활용할 수 있다.		
	2차 평가	40	15주	단계별 시제품을 제작하고 포트폴리오로 완성할 수 있다.		포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	재료선정하기	디자인에 적합한 소재를 선택할수 있다.	20		●
		표현기법활용하기	작업지시서 요구사항대로 디테일을 표현을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	제시된 디자인의 작품을 완성할 수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	메이킹 제작실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비 재단테이블, 본봉미싱, 특수미싱, 다리미도구
	SW	

Class name	Korean	**코스튬메이킹기초**	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Costume Making Basic	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to cultivate fashion makers who are able to produce costume equiped with aesthetic silhouette. Students learn pattern production skills and manipulation skills as well as techniques to make top and bottom costume items.					
Learning goal	1. To learn how to turn two dimensions into three-dimensions and the basic principles of the pattern system 2. To be able to diversify top and bottom costume items with basic top and bottom patterns of costume, and to be able to design and produce the prototypes					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션비즈니스</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">fashion business</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스 쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">패션문화이해</td><td colspan="4">자료수집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">시장조사하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="4">상품화전개하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드전략세우기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션산업, 패션머천다이징의 기본 이론과 원리를 이해하고, 실제의 패션산업에서 일어나는 현상들과 동향을 분석하여 패션비즈니스의 전반을 이해하고 비지니스 지식을 습득하여 자신의 브랜드를 기획할 수 있는 지초적인 자질을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션전문가로서의 패션산업의 구조를 이해하고 패션마켓 현황 분석 및 전망을 예측하고 패션기업의 마케팅전략적 대응 방안과 상품기획 및 전략수립에 대해 알아본다.
2. 리테일산업을 이해하고, 온라인 오프라인의 유통경로를 이해함으로써 유통별 패션비즈니스의 특성과 마케팅전략에 대해 전반적인 이해를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">패션산업의 구조와 현황 및 패션마켓을 이해하고 분석해 본다.
-패션산업의 구조와 업무역할에 대해 알아본다.
-복종별 패션마켓 현황을 이해하고, 앞으로의 전망에 대해 조사해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">-패션기업에서의 새로운 마케팅전략(관계마케팅, 내부마케팅, 체험마케팅, 공동마케팅, 프로슈머마케팅 등)에 대해 알아본다
-상품기획을 위한 STP 및 SWOT에 대해 이해하고 분석한다.
-패션기업의 4PMIX 전략을 이해하고, 성공적 패션브랜드의 4PMIX 전략의 사례를 살펴본다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">-최근 리테일 산업의 변화와 유통별 종류에 따른 특성을 이해한다.
-마켓 리서치를 통해 소비자 행동과 라이프스타일을 분석하고 온라인 오프라인 매장의 업무 프로세스를 이해하며 업무내용을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">-의류매장에서의 쇼윈도 연출과 매장내 진열 법칙, 고객 스타일링을 제안할 수 있</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>다.
-매장관리자로서 고객관리 업무 및 직원관리에 업무 이해를 기반으로, 유능한 매장관리자가 갖추어야할 다양한 업무를 숙지하고 서비스를 제공할 수 있다. (숍마스터로서 역할과 자질에 대해 이해)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-감각탐구(감성미의식과 디자인론의 기초지식)
-패션마케팅 및 패션비지니스
-판매센스를 위한 VMD, 스타일링, 색채감각, 브랜드정보
-매장판매노하우를 위한 고객서비스 및 판매스킬</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-패션산업의 정보수집 능력
-VMD를 통한 매장의 연출 및 진열 능력
-마켓리서리를 통한 소비자 현황 조사 스킬 능력
-유통별 업무프로세스 전달 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-매장관리의 효율적인 운영 방안을 모색해 보는 태도
-고정고객과의 관계유지를 위한 다양한 방법을 시도해보는 적극적인 태도
-고객구매행동에 대한 세심한 관찰 노력
-매장현장의 고객반응을 참조 수용, 경쟁매장 비교 분석 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>패션비즈니스를 위한 정보 분석 리서치 발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>패션산업의 개념 및 리테일 유통산업의 특성을 이해할 수 있다.</td><td></td><td>지필고사</td></tr>
</table>

	2차 평가	40	15주	패션기업에서의 새로운 마케팅전략과 운영방법을 이해할 수 있다.		지필고사
				패션비즈니스를 위한 정보분석 리서치 자료를 발표할 수 있다.	PPT 자료 10장	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	자료수집하기	패션산업의 구조와 현황 및 패션마켓을 이해하고자료를 수집할 수 있다.	15		●
		시장조사하기	리테일 산업의 변화와 유통별 종류에 따른 특성을 이해하 마켓 리서치를 통해 소비자 행동과 라이프스타일을 분석할 수 있다.	15		●
	비즈니스	상품화전개하기	상품기획을 위한 STP 및 SWOT에 대해 이해하고 분석할 수 있다.	10		
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	비즈니스	브랜드전략세우기	패션기업에서의 새로운 마케팅전략(관계마케팅, 내부마케팅, 체험마케팅, 공동마케팅,프로슈머마케팅 등)을 세울 수 있다.	20		●
		브랜드운영하기	패션기업의 4PMIX 전략을 이해하고, 성공적 패션브랜드의 4PMIX 전략의 사례를 통해 브랜드 운영방법을 이해할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	패션비즈니스	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Fashion Business	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is designed to help students understand the fashion business and basic principles of fashion merchandising ,and analyze the phenomena and trends in a fashion industry. As a shop master or manager, students can learn knowledge of business as well as develop know-how to manage customers, employees and products					
Learning goal	1.As fashion professionals, students will be able to understand the organization of fashion business,					

	analyze the current fashion market and predict future conditions in the fashion market Students will be able to learn about marketing strategies of fashion companies in 21st century and product planning and strategies. 2.Students will be able to learn VMD for customer management, the duty of a fashion coordinator, and Competitive Brand Research and students will be able t provide training sessions and customer services

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">마켓트렌드</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Market Trend</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">패션문화이해</td><td colspan="4">자료수집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">시장조사하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">트렌드이해하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션마켓에 영향을 주는 트렌드와 스타일 특성을 분석하고 시대의 패러다임과 메가트렌드를 마켓과 트렌드의 개념을 이해하고 탐구하는 과목으로 트렌드에 대한 조사와 정보를 수집하는 기초지식과 능력을 배양하며, 트렌드를 분석하고 활용하는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 트렌드의 개념을 이해하고, 트렌드를 예측할 수 있는 마켓 정보의 종류를 조사하고 사회,문 화적인 환경 분석을 통해 라이프스타일, 문화, 소비 트렌드를 이해할 수 있다.
2. 패션마켓 리서치 방법을 학습함으로써 패션트렌드를 수집, 분석하고 국내 및 해외 메이커스 브랜드의 특성을 이해하고 마케팅 전략의 사례를 활용하는 과정을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">트렌드의 개념 및 마켓 분야별 트렌드를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">라이프스타일과 동시대 문화가 마켓환경의 변화 속에 패션 패션메이커스 디자인에 미치는 영향을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">라이프 스타일과 트렌드에 따른 동시대 패러다임을 조사하고 패션마켓 리서치 방법을 통해 패션마켓 트렌드를 수집, 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">라이프스타일과 문화에 따른 디자인 트렌드와 스타일 특성을 분석하고 메가트렌드를 예측할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">국내외 패션브랜드의 마케팅 전략 사례를 통해 패션트렌드가 브랜드를 통해 구현되는 과정을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-마켓과 트렌드 개념에 대한 이해
-시대별 사회구조와 라이프스타일과의 관계 이해
-패션상품의 메이커스 기반의 문화적 의미에 대한 이해
-메가트렌드에 대한 개념과 시장 환경 지식
-패션 트렌드, 패션용어, 패션시장 환경 지식</td></tr>
</table>

		-국내외 패션브랜드, 성공브랜드에 대한 지식
	기능(skill)	-시대정신과 패션문화와의 관계를 이해하는 능력 -다양한 자료 수집을 통한 분석 능력 -감성적 안목의 배양 및 자료정리 능력 -라이프스타일 정보 수집 능력 -트렌드 컬러, 소재, 아이템, 스타일 정보 수집 능력 -메가트렌드 정보 수집능력 -보고서 작성 및 발표 능력
	태도(attitude)	-문화의 흐름 속에서 시대정신을 이해하려는 노력 -활용된 사례를 찾아내려는 지속적인 관찰력 -다양한 정보를 수집·통합, 분석력과 구성하려는 태도 -수집된 정보를 창의적으로 응용하려는 노력 -시즌 시장 상황 통찰을 통해 정확히 분석하려는 적극적인 태도 -트렌드에 대한 관심 및 꾸준한 리서치 정신 -지속적인 관찰력과 실행력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	마켓리서치를 통한 트렌드 분석 결과물 발표 및 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	트렌드 개념, 정보의 종류와 수집방법을 이해의 정도를 평가한다.		지필평가
	2차 평가	40	15주	패션트렌드 예측을 위한 시		지필평가

				장조사 및 적용을 위한 이해도를 평가한다.		
				트렌드 마켓 조사를 실시하고 발표할 수 있다.	보고서 PPT 10장	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	자료수집하기	트렌드 개념, 정보의 종류와 수집방법에 대해 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	패션문화이해	시장조사하기	패션트렌드 예측을 위한 마켓 현황을 조사할 수 있다.	20		●
		트렌드이해하기	패션트렌드를 이해하고 적용할 수 있다.	20		●

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	**마켓트렌드**	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Market Trend	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course explores current fashion trends and fashion concepts. Students cultivate the ability to collect useful data and do research in the fashion markets as well as to analyze and utilize fashion trends.					
Learning goal	1. To be able to understand the basic concept of fashion trend and organize market data and information to predict future trends in different areas. To be able to grasp the latest life style and consumption trend through environmental analysis 2. To be able to collect and analyze the data in various ways that are collected by market research. To be able to learn different characteristic and types of domestic/ international fashion brands, and to understand the process of actual use of fashion trends in the fashion industry					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>메이커스디자인기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Makers Design Basic</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">아이디어</td><td colspan="5">트렌드분석하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">콘셉트설정하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어구상하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">디자인전개하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 마켓/트렌드를 이해하고 컨셉을 설정할 패션 아이템으로 디벨롭먼트 할 수 있다
2. 아이템을 도식화로 그리고 대표적인 원아이템을 선택하여 콘셉트에 따라 베리에이션하여 2D/3D로 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션아이템을 도식화(핸드와 디지털도구활용)로 표현하고 작업지시서로 완성할 수 있다.
2. 콘셉트를 설정하여 패션 아이템 중에서 원 아이템을 베리에이션하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">-콘셉트을 설정할 수 있다.
-콘셉트에 맞는 무드보드, 컬러, 패브릭, 아트워크 맵을 제작할 수 있다
-콘셉트에 맞는 스타일 맵을 제작할 수 있다.
-콘셉트에 맞는 아이템을 그룹핑할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">패션아이템별 도식화를 디지털 탬플릿으로 표현할 수 있다.
-상의이너도식화의 표현법을 익히고 선정된 아이템에 적용할 수 있다.
-하의도식화의 표현법을 익히고 선정된 아이템에 적용할 수 있다.
-아우터 도식화의 표현법을 익히고 선정된 아이템에 적용할 수 있다.
-악세서리 도식화 표현법을 익히고 선정된 아이템에 적용할 수 있다.
- 실무 도식화에 필요한 봉제, 원부자재 실무용어를 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">패션아이템 중 원아이템의 콘셉트를 설정 ,베리에이션 할 수 있다.
-자신의 원아이템을 콘셉트를 정해 베리에이션할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>-시그니처 아이템을 선정하여 2D/3D로 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-패션 트렌드, 시장 환경, 생산 기술, 브랜드 콘셉트 도출원리
-패션디자인 테마, 콘셉트, 컬러, 소재, 스타일 지식
-정치, 경제, 사회, 문화, 예술, 과학, 스포츠, 인문학, 복식사 지식
-주요 아이템의 디자인특징
-발표력 및 설득력 있는 방향과 계획에 대한 사전 조사</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td>- 콘셉트 구상을 표현하기 위한 그래픽 프로그램 활용능력
-디자인 아이디어 소스 정보 수집・분석・활용 스크랩하는 능력
-정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력
-자료 분석을 통한 아이템기획능력
-도식화 표현능력
-트렌드소재/디자인트렌드를 제시하기위한 맵핑기법
-샘플 패턴 제작 및 가봉방법
-봉제 수행 능력
-샘플 패턴수정보완기법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td>-콘셉트자료를 이해할 있는 전략적 사고의지
-정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적 자세
-시장지향적인 전략적 사고의지
-의복구성, 봉제, 가공 기술과 실루엣의 관계를 파악하고 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 스타일 응용, 창의적 상상력을 키우려는 의지
-자신의 의견을 설득력 있게 설명할 수 있는 언어구사력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	아이템별 도식화 드로잉북 개인별 시그니처 원아이템

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	패션아이템을 도식화(핸드와 디지털도구활용)로 표현하고 작업지시서로 완성할 수 있다.	아이템별도식화	실기평가
	2차 평가	40	15주	자신의 원아이템을 콘셉트를 정해 베리에이션 할 수 있다.	아이템발상 노우트	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어	트렌드분석하기	메가 트렌드를 리서치할 수 있다.	20		●
		콘셉트설정하기	콘셉을 이해하고 자신이 표현하고자하는 콘셉을 선정할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아이디어	아이디어구상하기	설정한 콘셉트에 맞는 제품아이디어를 구상할 수 있다.	20		●
		디자인전개하기	구상한 디자인을 시각화할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	pc구비 강의실, 의복구성실
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)
	SW	어도비 포토샵, ai

Class name	Korean	메이커스디자인기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Makers Design Basic	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. You try to Understand the market & trend and develop as a fashion item to set the concept 2. You can visualize items in schematic and 2D & 3D by selecting a representative one item and varying according to the concept.					
Learning goal	1.Students will be able to show fashion items through diagrams used by digital tools and hands and to complete their specification 2. Students will be able to select one item for the given concept and give variety to it to create fashion product.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">디지털패션창작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Digital Fashion Creation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 장비의 특징과 사용방법을 알아보고 이를 활용한 다양한 패션 디자인 창작품을 아이디어 발상하여 나만의 패션창작 아이템을 개발해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디지털 장비의 특징과 종류를 살펴보고 이를 활용한 패션디자인 사례를 참고하여 제작방법과 방향을 설정할 수 있다.
2. 발상된 아이디어를 다양한 장비와 소재를 활용하여 구체화시키고 시제품으로 완성할 수 있다.
3. 완성된 시제품을 설문조사 및 테스트를 통해 수정 보완하여 상용화 가능성을 검증할 수 있으며, 나만의 포트폴리오로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">디지털 장비의 특징과 종류를 살펴보고, 시장조사와 자료 수집을 통해 디자인 트렌드를 분석 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">우수 디자인 사례를 참고하여 디자인 제작방법과 방향을 설정 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">소비자의 기호와 취미에 맞는 아이디어를 발상하고 이를 스케치하여 그 형태와 소재, 기법 등을 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">발상된 아이디어를 효과적으로 구현할 수 있는 장비와 사용방법을 익히고 이를 활용한 나만의 시제품을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">완성된 시제품을 소량 제작하여 설문 조사 및 판매테스트를 통해 고객들의 반응을 분석하고 수정 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">수정 보완된 디자인을 사진 촬영하여 디자인 의도와 제작 방법 등을 담은 포트폴리오로 완성하고 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>시장조사 및 분석 방법
자료수집 및 분석 방법
아이디어 발상법
아이디어 자료수집 방법
디자인 표현 기법 및 응용에 관한 지식
적용상품에 관한 지식, 특징 분석 방법
소재의 특성과 종류에 관한 지식
표현 기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
메이킹 소재분석 능력, 메이킹 자료수집 해석 능력
컬러와 배색에 관한 지식
디지털 창작도구 및 프로그램에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>각종 공구(tool) 사용 기술
디자인 제작을 위한 입체적 감각
발상의 전환을 통한 창의적 사고
소재 선택 및 활용에 관한 기술
표현기법의 특징과 활용에 대한 기술
컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술
트랜드 소재 매칭 기술
소재 이미지 맵 작성 기술
디지털 프로그램 및 메이킹 기기 운용 기술
메이킹 기법에 따른 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>시장 동향 및 고객의 니즈를 파악하고자 하는 노력
컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력
컨셉에 맞는 표현기법을 익히고 활용하려는 노력
컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력
소재와 이미지에 대한 분석적 사고
메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지
소재의 차별화를 실현하는 적극적인 태도
최적의 디자인을 수행하기 위해 반복하는 적극적인 태도
완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			

	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	디지털 제작 도구를 활용한 디자인 창작물				

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	디지털제작도구를 활용한 패션아이템을 제작할 수 있다.	디지털패션아이템	
	2차 평가	40	16주	디지털제작도구를 활용한 패션아이템을 창작할 수 있다.	디지털패션창작아이템	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	표현기법활용하기	소비자의 기호와 취미에 맞는 아이디어를 발상하고 이를 스케치하여 그 형태와 소재, 기법 등을 구상할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	발상된 아이디어를 효과적으로 구현할 수 있는 장비와 사용방법을 익히고 이를 활용한 나만의 시제품을 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	컴퓨터실
	HW	PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 컬러프린터, 스캐너, 드로잉테이블, 레이저커팅기, 3D 프린터기, 디지털전사기기, UV프린터기, 미싱, 다리미, 조명, 촬영장비
	SW	포토샵, 일러스트레이터, 3D소프트웨어

Class name	Korean	디지털패션창작	Credits	3	Semester /Term	2-1

	English	Digital Fashion Creation	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class is to find out the characteristics and usage of digital equipment and to develop my own fashion creation items by thinking of various fashion design creations using it.					
Learning goal	1. The characteristics and types of digital equipment can be examined and the production method and direction can be set by referring to the fashion design case using it. 2. The idea can be embodied and completed as a prototype by utilizing various equipment and materials. 3. The completed prototype can be modified and supplemented through survey and test to verify the possibility of commercialization and to announce it as my own portfolio.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">텍스타일메이킹기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Textile Making Basic</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="5">재료선정하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">표현기법활용하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">시제품제작하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 본 수업은 텍스타일의 소재를 바탕으로 프린트메이킹이 갖는 다양성을 현대적으로 응용하여
자신만의 콘셉트 소재를 발굴하여 이를 인간의 삶속에 창의적인 아이템으로 개발할 수 있다.
2. 패션메이커스의 기본이 되는 핸드메이드의 창작행위를 통해 텍스타일메이킹 기법을 바탕으로
생활 속의 가치를 부여하는 패션메이커스 상품을 개발하기 위한 수업이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 패션메이커스 전공역량을 통한 현대적 감각으로 재구성하여 아이디어샘플을 작품화,
상품화로 전개 할 수 있다.
2. 다양한 텍스타일메이킹 표현기법을 터득하여 소재에 대한 이해와 응용력을 확대 시킬 수
있다.
3. 아날로그와 디지털 방식의 프린팅을 생활 속에서 필요로 한 아이템과 응용하여 이에 따른
이론적 학습과 실기 수업을 통해 재료를 익히고 기법을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1</td><td colspan="9">-수업에 제시되는 다양한 텍스타일메이킹기법으로 개인의 발상과 안목을 표현할 수 있다.
-자연물과 인공물의 인스프레이션을 통해 프린팅디자인의 모티브로 전개할 수 있다.
-제시 장르에서 느껴지는 발상을 심도 있게 집중된 디자인으로 확대할 수 있다.
-패션메이커스로 표현된 결과물을 통해 소재와 기법을 응용하여 바리에이션으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="9">-텍스타일디자인의 사유된 콘셉트를 간단한 스토리로 표현 할 수 있다.
-콘셉트별로 자신의 상상력 세계를 이미지맵으로 표현할 수 있다.
-콘셉트의 모티브를 패턴으로 개발하여 이를 텍스타일메이킹 결과물로 표현할 수 있다.
-디자인의 모티브를 판화기법의 스텐실과 스탬핑으로 표현할 수 있다
-리빙프린팅 창작물을 자신만의 스토리텔링으로 포트폴리오할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="9">-완성된 결과물을 생활 속에서 모두를 위한 디자인이 되었는지를 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>-발표와 토론의 시간을 통해 자신과 타인의 표현력을 검증할 수 있다.
-샘플 마감처리로 핸드메이드 제품을 패션플랫폼을 통해 판매제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 패션오브제 표현소재의 특성과 종류에 관한 지식
- 패션오브제 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 오브제의 관찰력 및 이미지에 의한 디자인 발상 방법에 대한 지식
- 오브제 표현소재별 특성에 관한 지식 습득 능력
- 표현오브제의 물리적 성질에 관한 지식 습득 능력
- 패션메이커스 아이템의 제작에 따른 프로세싱에 대한 지식
- 표현소재 특성 분석 기술, 염색 및 가공 방법에 관한 기술
- 아이템에 따른 컬러와 배색에 관한 지식
- 다양한 텍스타일디자인 표현기법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 패션오브제의 선택 및 활용에 관한 기술
- 오브제 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술
- 트렌드 오브제 매칭 기술
- 오브제 이미지 맵 작성 기술
- 다양한 패션오브제제작을 위한 조형표현기술
- 아이템 상품화를 위한 이미지맵과 디자인설명 능력
- 포토샵을 활용한 이미지맵작성과 포트폴리오 제작기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심
- 조형에 맞는 표현오브제를 발굴하여 활용하려는 노력
- 조형에 맞는 오브제 표현기법을 익히고 활용하려는 노력
- 조형에 맞는 오브제 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력
- 적용오브제와 이미지에 대한 분석적 사고
- 메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지
- 표현오브제의 종류와 물리적 성질, 특성에 대한 객관적 분석 태도
- 적용오브제의 차별화를 실현하는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업
능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화
개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	각 과정별 결과물 및 포트폴리오(ppt)발표 및 제출

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	텍스타일디자인을 위한 모티브개발 텍스타일디자인의 패브릭드로잉 제품개발	Output	결과물 평가
2차 평가	50	15주	텍스타일디자인개발을 바탕으로 한 텍스타일프린팅과 패션섬유염색 제품제작	Output	결과물 평가 발표평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	재료선정하기	자연물을 통해 텍스타일디자인의 모티브를 발굴할 수 있다.	10		●
		표현기법활용하기	리핏의 형식을 통해 텍스타일디자인의 패턴을 개발할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	텍스타일디자인의 본질이 되는 패브릭에 그리고 프린팅하고 직물에 물들여 텍스타일제품을 제작할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	전공실습실(메이커창작실)
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트(스피크, 마이크 포함)
	SW	

Class name						
Korean	**텍스타일메이킹기초**	Credits	3	Semester /Term	2-1
English	Textile Making Basic	Class Hour	3	Type	Major Elective

Class summary	The course aims to develop Fashion Makers’ products based on fabric printing techniques in order to add to life values. Students develop fashion-makers products that add up the value of their lives through handmade creative activities based on text-style manufacturing techniques.
Learning goal	1. To learn various hand-printing techniques to develop ability to understand and apply materials 2. To understand analog type hand-printing and acquire how to utilize and apply the materials 3. To be able to apply analog and digital printing to necessary items in life.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">코스튬메이킹응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Costume Making
Application</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션메이커스로서 코스튬 상품의 아이디어를 구현하기 위해서 코스튬 메이킹 기초를 바탕으로 고급 패턴을 제도하고 시제품을 제작함으로써 일련의 메이킹 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.코스튬 상품의 시제품 개발을 위해서 기초 패턴을 활용하여 심화 아이템(원피스, 베스트 및 상·하의 아이템 베리에이션)에 적용할 수 있는 패턴을 제도하고 제작하는 테크닉을 함양한다.
2.시제품을 디자인(작업지시서, 도식화)하고 패턴을 제도해서 제작하는 아이디어를 구현하는 프로세스를 학습하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-코스튬 상품의 시제품 제작을 위해서 심화 아이템(원피스, 베스트 및 상·하의 아이템 베리에이션)의 디자인 트렌드를 조사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-디자인 트렌드를 바탕으로 심화 아이템의 시제품을 디자인(작업지시서, 도식화)하고 패턴제도 및 봉제 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-수립된 계획을 바탕으로 패턴을 제도하고 머슬린으로 제작하여 가봉하는 방법을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-가봉 후 수정·보완하여 시제품을 제작하고 완성해서 상품력을 평가하고 작업지시서를 바탕으로 생산지시서를 작성하고 원가 및 판매가를 산정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-작업지시서에 대한 이해
-원단의 종류와 두께에 따른 봉제방법 이해
-부자재의 종류와 용도의 이해
-봉제공정, 의복종류별 봉제방법 숙지
-측정도구 및 제도용구 사용법에 대한 이해
-재단용구와 봉제용구 사용법 이해</td></tr>
</table>

		-원가 및 판매가 산정
	기능(skill)	- 패턴 제작 능력 -작업지시서 작성 능력 -소잉머신, 아이론, 프레스 활용 능력 -장식봉, 부분 봉제법 활용 능력 -어태치먼트 사용 능력
	태도(attitude)	-아이디어를 구현하려는 태도 -재봉틀 활용 시 정확성 -기초 제품 적용 시 관찰력 -소잉머신, 아이론, 프레스 안전수칙 준수 -새로운 기술 습득에 대한 인내력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[포트폴리오법]

산출물 (결과물)	도식화 및 작업지시서, 상·하의 심화 아이템의 시제품, 제작과정 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	심화아이템 제작을 위한 재료를 선정하고 표현기법을 활용할 수 있다.		실기평가
	2차 평가	40	15주	심화아이템의 단계별 시제품을 제작하고 포트폴리오로 완성할 수 있다.		포트폴리오
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	메이킹	재료선정하기	심화 아이템의 디자인에 적합한 소재를 선택할수 있다.	20		●
			표현기법활용하기	심화 아이템의 작업지시서 요구사항대로 디테일을 표현을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	메이킹	시제품제작하기	심화 아이템의 제시된 디자인의 작품을 완성할 수 있다	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	메이킹 제작실					
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비 재단테이블, 본봉미싱, 특수미싱, 다리미도구					
	SW						

Class name	Korean	**코스튬메이킹응용**	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Costume Making—Application	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course helps students realize the idea of costume products as prototypes. Students will develop a series of making competencies by drafting advanced patterns and building prototypes based on the costume making fundamentals.					
Learning goal	1. To be able to learn fundamental principles of turning the flat plane into three dimension and the basic pattern drafting in order to make costume 2. To acquire the entire process from bringing about ideas and designing the prototypes to presenting the final product.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">마켓프로젝트
(capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Market project</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="5">상품화 전개하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드 전략세우기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드 운영하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2학년 1학기 패션메이커스전공 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">마켓을 통해 판매하고자하는 예비 창업팀들이 각 지역별 마켓의 성격과 특성을 이해하고 아이템을 발굴하여 마켓을 통해 시장반응을 조사하여 새로운 판로를 개척하는 체험을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 마켓의 성격과 특성을 이해할 수 있다.
2. 마켓에 맞는 아이템을 발굴하여 제품화 할 수 있다.
3. 시장반응을 이해하고 유통, 자금 운영 방법을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1</td><td colspan="8">참여하고자하는 플리마켓의 성격과 특성을 이해할 수 있다.
- 상권, 고객 취향, 기존 판매 아이템 조사 등</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">온, 오프라인 마켓에 맞는 아이템을 발굴하고 제품화 할 수 있다
- 아이템 발굴 및 제작
- 아이템별 생산수량 계획
- 생산된 아이템의 패키지 디자인과 아이템 홍보물, 전시 부스 디스플레이작업</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">소비자 반응, 판매실적을 피드백 받아 추가 생산 및 새로운 아이템 발굴, 자금운영 등 을 할 수 있다.
- 소비자 반응, 판매실적, 재고 수량 등 분석
-생산 및 새로운 아이템 발굴 상품화
-자금 운영 계획 및 실행</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-아이디어 발상
-아이디어 자료수집 방법</td></tr>
</table>

		-디자인 기본 요소와 원리, 디자인 표현 기법 -디자인 응용에 관한 지식 -형태의 분류, 적용상품에 관한 지식 -패션 상품화 과정에 대한 지식 -소재의 특성과 종류에 관한 지식 -표현 기법의 종류와 특징 방법에 대한 지식 -컬러와 배색에 관한 지식 -패키지디자인에 관한 지식 -최신 트렌드에 대한 이해 -패션홍보방안 -패션마케팅, 판매센스
	기능 (skill)	-소재 선택 , 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술 -컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 -메이킹 기법에 따른 표현 능력 -제품의 성격과 정보를 정확하게 알려 소비자의 구매 의욕을 불러일으킬 수 있는 능력 -상품을 판매를 위한 패키지 디자인능력 -마켓리서리를 통한 소비자 현황 조사 스킬 능력 -매장의 연출 및 진열 능력
	태도 (attitude)	-컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 -메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지 -아이템의 차별화를 실현하는 적극적인 태도 -최적의 디자인을 수행하기 위해 반복하는 적극적인 태도 -완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고 -실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도 -매장관리의 효율적인 운영 방안을 모색해 보는 태도 -고객과의 관계유지를 위한 다양한 방법을 시도해보는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	마켓 참여 상용화 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	마켓에 도전할 시제품을 개발하여 완성할 수 있다.	시제품 결과 및 PPT발표자료	
2차 평가	40	16주	완성된 시제품을 상용화하여 시장반응을 분석하고 수정 보완할 수 있다.	상용화 결과물 및 판매 결과	
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비즈니스	상품화 전개하기	온, 오프라인 마켓에 맞는 아이템을 발굴하고 제품화 할 수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비즈니스	브랜드 운영하기	소비자 반응, 판매실적을 피드백 받아 추가 생산 및 새로운 아이템 발굴, 자금운영 등 을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	메이킹 제작실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name						
	Korean	마켓 프로젝트	Credits	4	Semester /Term	2-1
	English	Market project	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	This class is designed for potential startup teams to understand characteristics and features of flea markets located in different areas and create their own lucrative items. By allowing students to conduct market research, the class provides them with opportunities to experience to pioneer a new market.					
Learning goal	1. Students are able to understand characteristics and features of flea markets 2. Students are able to find proper items fitted to flea markets and produce their lucrative items 3. Students are able to analyze market trends and have hands-on practices					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>메이커스디자인응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Application of makers Design</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">아이디어</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 트렌드 정보와 패션마켓 환경 분석을 통해 콘셉트의 상품을 기획, 디자인 개발 어패럴 상품기획 프로세스를 프로젝트를 통해 구현할 수 있다.
2. 컨셉에 맞는 업무 타임 스캐쥴을 구성하고 계획 할 수 있다.
3. 아이템별 제품디자인을 전개하여 제품을 홍보할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 브랜드 시즌 상품기획 및 디자인기획 프로세스를 이해하고 분석할 수 있다.
2. 타켓 소비자를 설정하고 라이프 스타일 정보, 메가 트렌드정보, 주요 컬렉션을 분석하여 콘셉트를 설정할 수 있다.
3. 상품기획, 디자인, 작업지시서 투입, 시제품 QC, 품평회 피드백 등 프로세스과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">패션시장 현황분석 및 트렌드정보 자료, 타켓 소비자의 needs에 맞게 정보를 수집하여 맵핑 할 수 있다.
-자신이 하고자하는 브랜드 컨셉을 설정할 수 있다(브랜드 철학,아이덴티티,스토리 구성)
-표적소비자의 포지셔닝, 연령, 라이프스타일에 대해 정보를 수집할 수 있다.
-브랜드 로그,아트워크, 엠블럼, 심볼 등을 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">브랜드 콘셉트, 컬러와 소재, 디자인방향을 제안하는 능력을 배울 수 있다.
-컬러・소재・스타일・아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하며, 전체 디자인 일정을 계획하는 능력을 배울 수 있다.
-아이디어 스케치, 디자인을 완성하고, 검토 결과에 따라 수정 보완하기를 수행하는 능력을 배울 수 있다.</td></tr>
</table>

	3	시제품 제작 할 수 있다. - 시제품 패턴 개발 의뢰 업무 파악 및 수행 능력을 키울 수 있다. - 디자인 품평회를 통해 전문가의 의견을 수용하여 제품디자인을 보완할 수 있다. - 프로젝트 결과를 담은 포트폴리오 완성할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-패션 트렌드, 시장 환경, 생산 기술, 브랜드 콘셉트 도출원리 -패션디자인 테마, 콘셉트, 컬러, 소재, 스타일 지식 -주요 아이템의 디자인특징 -시장 환경 및 생산 기술, 원부자재 전체 시장 구조 및 수급 경로, 유통에 대한 지식에 대한 이해 -발표력 및 설득력 있는 방향과 계획에 대한 사전 조사 -원가 구성요소, 원가산출법 및 마진에 대한이해
	기능 (skill)	- 콘셉트 구상을 표현하기 위한 그래픽 프로그램 활용능력 -디자인 아이디어 소스 정보 수집・분석・활용 스크랩하는 능력 -정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력 -자료 분석을 통한 아이템기획능력 -도식화 표현능력 -트렌드소재/디자인트렌드를 제시하기위한 맵핑기법 -브랜드에 적합한 소재와 디자인방향을 제시할 수 있는 보고서 작성능력 -작업지시서 작성방법 -샘플 패턴 제작 및 가봉방법 -봉제 수행 능력 -샘플 패턴수정보완기법 - 피팅을 통한 사이즈 및 디자인 수정 능력 - 코디네이션, 스타일링 연출 능력
	태도 (attitude)	-콘셉트자료를 이해할수 있는 전략적 사고의지 -정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적 자세 -시장지향적인 전략적 사고의지 -팀워크 작업에서 본인의 주장보다 조화를 가지고자 협조하는 태도 -의복구성, 봉제, 가공 기술과 실루엣의 관계를 파악하고 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 스타일 응용, 창의적 상상력을 키우려는 의지 -트렌드에 따른 실루엣, 디테일, 스타일 구성, 아이템 코디네이션의 경향을 주의 깊게 관찰하고 그 변화를 예측하려는 노력 -기존 아트웍을 관찰하고 창의적 아트웍을 개발하려는 적극적 자세 -자신의 의견을 설득력 있게 설명할 수 있는 언어구사력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)	프로젝트 결과에 대한 평가보고서작성 프로젝트담은 포트폴리오 5분 이내의 발표, 시제품제출				

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	선정한 브랜드의 타켓세분화, 소비자리서치, 유사경쟁브랜드 등을 통한 상품기획프로세스를 이해할 수 있다.	내브랜드 시장조사 보고서	발표평가
2차 평가	40	15주	선정한 브랜드의 컨셉에 맞게 new 상품기획프로세스를 수행 할 수 있다.(상품기획, 디자인, 샘플작업지시서, 프로토타입제작,피드백)	작업지시서& 프로토타입	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어	트렌드분석하기	자신의브랜드의 타켓세분화, 소비자리서치, 유사경쟁브랜드 등을 통한 상품기획프로세스를 이해할 수 있다.	10		●
		콘셉트설정하기	자신의 브랜드의 콘셉트를 설정할 수 있다	10		●
		아이디어구상하기	설정한 콘셉트에 맞는 제품아이디어를 구상할 수 있다.	10		●
		디자인전개하기	아이템을 작업지시서로 표현할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	재료선정하기	제작하고자하는 아이템의 원부자재를 정할 수 있다.	15		●
		표현기법활용하기	제작하고자하는 아이템의 내부 사양(디테일,아트웍,트리밍 등)을 표현할 수 있다.	10		●
		시제품제작하기	제작하고자하는 아이템을 3d type으로 구현할 수 있다.	15		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	pc구비 강의실, 의복구성실				
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)				
	SW	어도비 포토샵, ai				
Class name	Korean	메이커스디자인응용	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Application of makers Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. This course can be implemented through the project through the planning and design development apparel product planning process of concept products through trend information and fashion market environment analysis. 2. This course can be designed and planned to meet the concept of work time schedule. 3. This course can promote the product by developing the product design for each item.					
Learning goal	1. Students in teams will be able to understand and analyze the brand season product planning and design planning process. 2. Students can set up target consumers and analyze lifestyle information, mega trend information, and major collections to set up concepts. 3. Students can perform process processes such as product planning, design, job instructions, prototype QC, and fair feedback.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">디지털영상</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Digital Video Editing</td><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">아이디어 개발</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1인 메이커 시대 소셜 미디어 마케팅의 개념과 필요성을 이해하고 강력한 마케팅 수단으로 활용되고 있는 동영상 편집 및 제작 기술을 익혀 나만의 콘텐츠 창작물을 동영상으로 제작하여 SNS 채널을 통해 공유해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대표적인 동영상 편집 프로그램인 「어도비 프리미어 프로」와 「애프터 이펙트」를 활용하여 주제에 맞는 영상을 기획하고 컨셉에 맞게 스토리를 구성하여 콘티를 짜는 방법과 직접 영상을 촬영하고 편집하는 방법을 실무현장에 맞게 체계적으로 배우고 익힐 수 있다.
2. 미디어 소비행태의 변화 속에서 소셜 미디어 마케팅의 기능을 살펴보고 동영상을 활용한 SNS e-마케팅 홍보 전략과 방법을 직접 채널 개설 및 관리를 통해 숙지할 수 있다.</td></tr>
</table>

세부목표 (학습목표와 연계되도록 작성)	1-1	모바일 중심의 세상과 동영상 콘텐츠 소비의 증가로 인한 미디어 소비 행태의 변화를 이해하고 이를 활용한 마케팅 전략과 방법을 세울 수 있다.
	1-2	동영상 제작 기반 시스템과 프로그램의 종류와 특징을 알아보고 용도에 맞는 프로그램을 선택하여 활용할 수 있다.
	1-3	재미있고 기발한 나만의 콘텐츠 창작물을 아이디어 기획하고 동영상으로 제작하여 완성할 수 있다.
	2-1	유튜브 등의 동영상 채널에 대한 이해와 효과 등을 분석하고 이를 활용할 수 있는 동영상 홍보 전략 및 방법을 구상할 수 있다.
	2-2	완성된 동영상 콘텐츠를 업로드 할 소셜 미디어 채널을 선택한 후 주제와 연결된 관련 키워드와 연관 검색어 등을 등록하고 업로드 할 수 있다.
	2-3	업로드한 동영상의 방문자 수와 반응 등의 결과를 지속적으로 체크하고 수정 보완하며 소통하고 관리할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	아이디어 발상법 아이디어 자료수집 방법 디자인 기본 요소와 원리 디자인 표현 기법 디자인 응용에 관한 지식 색채 및 배색에 관한 지식 습득 능력 컬러와 배색에 관한 지식 미디어 시대 소비심리와 소비자 행동의 변화에 대한 이해 소셜 미디어 마케팅에 대한 이해 동영상 채널 및 프로그램에 관한 이해 프로모션에 관한 이해
	기능(skill)	발상의 전환을 통한 창의적 사고 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 아이템 분류 기술, 데이터 분석 기술 트랜드 소재 매칭 기술 디지털 도구 활용 기술, 동영상 편집 및 제작 기술 시나리오 작성 및 연출 기술
	태도(attitude)	컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 소재와 이미지에 대한 분석적 사고 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고 실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도 인터넷 및 소셜 미디어 채널에 적극적으로 참여하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프리미어프로와 애프터이펙트를 활용한 동영상 창작물 2종

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프리미어프로를 활용한 창작영상물을 제작할 수 있다.	창작콘티 및 영상창작물	
	2차 평가	40	16주	애프터이펙트를 활용한 창작영상물을 제작할 수 있다.	창작콘티 및 영상창작물	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어 개발	아이디어구상하기	동영상 제작 기반 시스템과 프로그램의 종류와 특징을 알아보고 용도에 맞는 프로그램을 선택하여 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아이디어 개발	디자인전개하기	재미있고 기발한 나만의 콘텐츠 창작물을 아이디어 기획하고 동영상으로 제작하여 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터실
	HW	PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 조명, 영상 촬영장비, 인터넷
	SW	포토샵, 일러스트레이터, 어도비 프리미어프로, 애프터이펙트

Class name	Korean	디지털 영상	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Digital Video Editing	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	It is a class to understand the concept and necessity of social media marketing in the era of one-person makers, learn video editing and production techniques that are being used as a strong marketing tool, and make my own contents creations as videos and share them through SNS channels.					
Learning goal	1.,The video editing programs such as “Adobe Premiere Pro“ and “After Effects“ can be used to plan and organize the videos that fit the theme, and to organize the stories according to the concept, and to systematically learn how to make the contents and to shoot and edit the videos directly. 2. In the change of media consumption behavior, the function of social media marketing can be examined and SNS e-marketing promotion strategy and method using video can be understood through direct channel opening and management.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td rowspan="2">테일러메이킹</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Tailor Making</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">인재가 되고 싶은 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">클래식한 패션아이템인 아웃터 코스튬(노 칼라, 테일러드 칼라, 숄칼라 재킷)의 디자인 요소를 이해하고 패션메이커스로서 아웃터 코스튬 메이킹 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 아웃터 코스튬인 재킷의 히스토리, 종류, 명칭 및 디테일을 이해하고 시제품 디자인(도식화 및 작업지시서)을 할 수 있다.
2. 아웃터 코스튬의 생산 프로세스를 이해하고 패턴 제도, 단계별 부자재 사용법과 디테일을 적용하여 테일러 상품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-아웃터 코스튬의 히스토리, 종류, 명칭 및 디테일을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-트렌드에 따른 아웃터 코스튬의 디자인 베리에이션을 통해 시제품 디자인(도식화 및 작업지시서)을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-아웃터 코스튬의 생산 프로세스를 이해하고 겉감, 안감, 플랩, 웰트 등 메인 및 부속패턴을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-단계별 부자재 사용법과 디테일을 적용하여 아웃터 코스튬을 제작하고 원단 가봉을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-단계별 부자재를 활용하여 형태를 안정시키고 디테일을 적용하여 아웃터 코스튬의 시제품을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">-아웃터 코스튬의 시제품의 상품력을 평가하고 작업지시서를 바탕으로 생산지시서를 작성하고 원가 및 판매가를 산정할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-아웃터 코스튬의 종류에 대한 이해
-테일러재킷의 디자인적 가치에 대한 이해
-테일러 재킷의 구성 원리에 대한 이해
-아웃터 코스튬의 소재와 컬러에 대한 이해
-재킷용 스페셜 심지에 대한 이해
-재킷의 봉제공정 숙지</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-테일러 재킷 고급패턴 제도 능력
-테일러 재킷 작업지시서 작성 능력
-테일러 재킷 제작 능력
-소잉머신(본봉 및 특수미싱) 활용 능력
-테일러 재킷용 어태치먼트 사용 능력
-다리미 및 프레스 사용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-테일러 재킷 아이템을 구현하려는 태도
-새로운 기술 습득에 대한 인내력
-소잉머신(본봉 및 특수미싱) 적용 시 정확성
-소잉머신 및 아이론 사용 시 안전수칙 준수</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[포트폴리오법]

산출물 (결과물)	아웃터코스튬 테일러링 작업지시서, 생산지시서, 제작과정 파이널 워크 실물 제작 포트폴리오

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>테일러 아이템 제작을 위한 재료를 선정하고 제도기법 등 표현기법을 활용할 수 있다.</td><td></td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>테일러 아이템의 단계별 시제품을 제작하고 포트폴리오로 완성할 수 있다.</td><td></td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">메이킹</td><td>재료선정하기</td><td>테일러메이킹 시제품 제작을 위해 아이디어를 선정할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>표현기법활용하기</td><td>테일러메이킹 시제품 제작을 위해 다양한 표현기법을 활용할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>메이킹</td><td>시제품제작하기</td><td>테일러메이킹 시제품 제작을 위해 디자인 베리에이션을 전개할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">메이킹 제작실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비
재단테이블, 본봉미싱, 특수미싱, 다리미도구</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	테일러메이킹	Credits	4	Semester /Term	2-2
	English	Tailor Making	Class Hour	4	Type	Major elective
Class summary	This course is geared towards helping students understand about design factors of the outer costume such as no collar and tailored collar costume, which are some of the classic fashion items. It also helps understand the order and method to complete these costume and teaches how to make use of subsidiary materials effectively.					
Learning goal	1. To be able to understand the history, types, names and details of outer costume, and to be able to design the prototypes 2. To be able to understand the production process of outer costume and make the tailor items by applying advanced patternmaking techniques of tailor costume					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">텍스타일메이킹응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">운영방법</td><td colspan="3" rowspan="2">혼합수업</td><td colspan="2" rowspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2" rowspan="2">(1~5)주</td></tr>
<tr></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Textile Making Application</td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="5">재료선정하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">표현기법활용하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="5">시제품제작하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 본 수업은 패션메이커스의 폭 넓은 텍스타일메이킹 기법으로 인간의 다양성을 존중하고 배려하는 ‘모두를 위한 디자인’으로 패션메이커스 상품을 개발하기 위한 수업이다,
2.. 트렌드를 반영한 텍스타일디자인과 새로운 삶속에서 요구되는 다양성을 접목하여 나만의 독특하고 차별화된 패션메이커스 조형프린팅아이템을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스타일메이킹 표현기법을 터득하여 다양한 소재에 대한 이해와 응용력을 확대 시킬 수 있다.
2. 텍스타일메이킹을 생활 속에서 조형언어와 접목하여 이에 따른 이론적 학습과 실기 수업을 통해 새로운 소재와 기법을 개발할 수 있다.
3. 융복합의 새로운 시도로 창의적인 조형프린팅에 의한 작품과 생활소품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">-텍스타일소재를 바탕으로 디지털를 활용한 다양한 그래픽이미지를 활용하여 개인의 창의적 아이디어를 표현할 수 있다.
-자연물과 인공물 및 추상적인 그래픽이미지까지 텍스타일메이킹을 통해 구현할 수 있다.
-표현된 결과물을 통해 소재와 기법을 응용하여 바리에이션으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">-컨셉에 맞는 디지털프린팅디자인설명을 포토샵 툴을 활용하여 정리할 수 있다.
-컨셉별로 자신의 상상력 세계를 이미지맵으로 표현할 수 있다.
-컨셉의 모티브를 패턴으로 개발하여 이를 텍스타일메이킹으로 표현할 수 있다.
-텍스타일메이킹 디자인의 모티브를 열승화 전사기법으로 표현할 수 있다
-조형프린팅 창작물을 자신만의 스토리텔링으로 포트폴리오할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">-완성된 결과물을 생활 속에서 모두를 위한 디자인이 되었는지를 설명할 수 있다.
-다양한 오브제와 텍스타일메이킹의 아트워크를 접목하는 믹스&매취를 적용할 수 있다.
-발표와 토론의 시간을 통해 자신과 타인의 표현력을 검증할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>-샘플 마감처리로 핸드메이드 제품을 비즈플랫폼을 통해 판매제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 패션메이커스 문화에 대한 이해
- 텍스타일메이킹 가치의 이해
- 디지털프린팅의 이해
- 직물 프린팅의 이해
- 브랜드 마케팅에 관한 지식,
- 홍보 및 마케팅에 관한 지식,
- 스토리텔링에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 어도비 포토샵 활용능력
- 열승화전사기법의 이해
- 발상의 전환을 통한 창의적 사고 능력
- 스토리텔링 구조화 기술
- 프레젠테이션 능력
- 포트폴리오 제작 능력
- 브랜드 아이덴티티 설정 능력
- 온라인 네트워크 운용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 문제해결능력
- 새로운 것에 대한 창의적 열정
- 타인의 의견을 경청하려는 태도
- 발상의 전환을 위한 적극적인 자세
- 논리력
- 설득력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업
능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화
개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[
]</td></tr>
<tr><td>산출물</td><td colspan="4">각 과정별 결과물 및 포트폴리오(ppt)발표 및 제출</td></tr>
</table>

(결과물)						
평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	텍스타일디자인을 위한 모티브 발굴 및 텍스타일메이킹 제품개발	디자인 모티브 Output	결과물 평가
	2차 평가	50	15주	텍스타일의 프린팅과 물들이기를 바탕으로 한 텍스타일메이킹 제품제작	Output	결과물 평가 발표평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	재료선정하기	인공물/ 자연물에서 텍스타일디자인의 리핏을 위한 모티브(unit)를 개발할 수 있다.	20	●	●
		표현기법활용하기	텍스타일에 다양한 표현기법을 적용할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	시제품제작하기	텍스타일에 페인팅, 프린팅과 섬유염색을 통해 실생활에 적용할 수 있는 패션제품을 제작할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	전공실습실(메이커창작실)
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트(스피크, 마이크 포함)
	SW	

Class name						
	Korean	텍스타일메이킹응용	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Textile Making Application	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class is designed to educate textile making techniques to develop Fashion Maker’s items based on the core idea of ‘design for everyone’ that pays respect to and take consideration of human diversity. Students graft textile design skills onto the diversity in everyday new life to produce unique and differentiated Fashion Maker’s products					
Learning goal	1. To obtain textile making expressive skills and apply them to various types of materials 2. To graft textile making techniques onto plastic arts and develop new skills as well as new materials. 3. To be able to produce living and creative items by the printer through the innovation of the convergent education					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">마켓비즈니스</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Market Business</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비즈니스</td><td colspan="4">브랜드 전략세우기</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 운영하기</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">온, 오프라인 시장에서의 인기상품의 특징과 공통점을 알아보고, 나만의 브랜드를 만들어 사업전략을 세우고 패션메이커스 분야 CEO 및 마케팅 전문가를 초청하여 성공여부 등을 평가받으며 관련 시장으로의 진출을 위한 사업 준비 절차 등을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 패션메이커스 분야에서의 사업 전망과 규모를 살펴보고 해당분야에서의 브랜드 성공 전략과 방법에 대해 알아 볼 수 있다.
2. 온, 오프라인 환경에서의 패션메이커스 트렌드와 소비자 유형을 분석하여 나만의 브랜드를 만들고, 브랜드의 특징에 맞는 마켓을 선택하여 진출 전략을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">패션메이커스 분야의 사업 구조와 종류, 유통 환경을 분석하여 그 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">유통시장의 확대와 변화에 따른 사업 성공 전략을 숙지하고 해당 분야로의 사업 접근 방법 및 절차 등을 체계적으로 학습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">온, 오프라인에서의 생태 변화 및 판매 현황 분석을 통해 고객들의 라이프 스타일과 취향, 성격 등을 파악하고, 나만의 브랜드를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">내게 맞는 마켓 시장을 선택하여 해당 마켓의 특징에 맞춰 사업 전략을 세울 수 있고, 진출 여부 및 사업 성공 가능성을 전문가의 자문을 통해 평가 받아 현장마켓에 도전할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">패션문화와 트렌드에 관한 지식
자료 조사 및 분석에 관한 지식
마케팅 분석 및 기획에 관한 지식
소비자 심리 및 행동에 관한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	매체 활용 및 검색 기술 통계 자료 및 트렌드 분석 능력 조사 자료를 시각화 할 수 있는 능력 아이디어 발상 및 기획 능력 문서 작성 및 소프트웨어 활용 기술
	태도(attitude)	지료 조사 및 분석에 적극적이고 세밀한 자세 통합적인 사고와 관찰, 분석하려는 태도 자신의 의사를 자신감 있고 설득력 있게 표현하려는 태도 다른 사람의 의견을 적극적으로 경청하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	사업 계획서 및 PPT 발표 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	나만의 브랜드를 만들어 포지셔닝 전략을 세울 수 있다.	시장조사 및 PPT발표자료	
	2차 평가	40	16주	목표시장에 진출하여 나만의 브랜드를 운영할 수 있다.	마켓진출 및 운영결과 발표	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	비즈니스	브랜드 전략세우기	온, 오프라인에서의 생태 변화 및 판매 현황 분석을 통해 고객들의 라이프 스타일과 취향, 성격 등을 파악하고, 나만의 브랜드를 만들 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비즈니스	브랜드 운영하기	내게 맞는 마켓 시장을 선택하여 해당 마켓의 특징에 맞춰 사업 전략을 세울 수 있고, 진출 여부 및 사업 성공 가능성을 전문가의 자문을 통해 평가 받아 현장마켓에 도전할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	메이킹 제작실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	마켓비즈니스	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Market Business	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class examines the characteristics and common features of popular products in on-line and offline markets, creates my own brand, establishes business strategies, invites CEOs and marketing experts in the field of fashion makers, evaluates success, and understands business preparation procedures for entering related markets.					
Learning goal	1. The business prospects and scales in the field of fashion makers can be examined and the strategies and methods for brand success in the relevant field can be found; 2. By analyzing fashion makers' trends and consumer types in on-line and off-line environments, it is possible to create my own brand and to set up a strategy for entry by selecting a market that meets the characteristics of the brand.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">커스터마이징프로젝트
(capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Customizing Project
(capstone design)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="4">상품화전개하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드전략세우기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">커스터마이징(Customizing)이란 고객의 요구에 따라 제품을 만들어 내는 맞춤제작 서비스로 관련 기업으로부터 선주문을 받아 프로젝트를 수행하거나, 일반 고객이 구입하고자 하는 아이템의 사양(사이즈, 색상, 소재, 장식 등)을 자유로이 선택하여 주문할 수 있도록 고객 맞춤형 상품 KIT를 제작해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 시장조사와 자료 수집을 통해 맞춤형 상품의 시장 트렌드를 파악하고 소비자의 기호와 취향, 애로점 등을 분석하여 고객 맞춤형 상품 제작 KIT를 기획할 수 있다.
2. 아이디어를 발상하고 다양한 표현기법과 소재를 활용하여 디자인을 완성하고 고객의 요구 조건에 맞게 맞춤형 상품을 구성하여 제시할 수 있다.
3. 완성된 아이템을 해당 기업이나 일반 고객들의 의견을 통해 수정 보완하고, 우수 결과물을 선정하여 상용화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">클라이언트와의 인터뷰와 시장조사, 자료 수집을 통해 의뢰 받은 프로젝트의 특징과 용도, 조건 등을 분석하여 해결방법을 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">아이디어를 발상하고 이를 스케치하여 그 형태와 소재, 기법 및 상품 구성방법 등을 구체적으로 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">기획된 디자인을 다양한 표현도구와 기법을 활용하여 시제품으로 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">완성된 시제품을 해당 기업이나 소비자의 의견을 통해 수정 보완한 후, 상용화 여부를 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">수정 보완된 디자인을 사진 촬영하여 디자인 의도와 제작 방법 등을 담은 포트폴리오로 완성하고 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	시장조사 및 분석 방법 자료수집 및 분석 방법 아이디어 발상법 아이디어 자료수집 방법 디자인 기본 요소와 원리 디자인 표현 기법 디자인 응용에 관한 지식 형태의 분류 적용상품에 관한 지식, 특징 분석 방법 지기구조에 대한 이해 패션 상품화 과정에 대한 지식 소재의 특성과 종류에 관한 지식 표현 기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식 메이킹 소재분석 능력, 메이킹 자료수집 해석 능력 소재별 특성에 관한 지식 습득 능력 메이킹 상품 해석 방법에 관한 지식 습득 능력 소재 설계 및 기획 능력, 이미지 수집과 상품 해석에 관한 지식 습득 능력 소재의 물리적 성질에 관한 지식 습득 능력 소재 식별 기술, 소재 특성 분석 기술 염색 및 가공 방법에 관한 기술 색채 및 배색에 관한 지식 습득 능력, 컬러와 배색에 관한 지식 컬러웨이에 대한 지식
	기능(skill)	설문지 작성 및 인터뷰 기술 각종 공구(tool) 사용 기술 디자인 제작을 위한 입체적 감각 발상의 전환을 통한 창의적 사고 소재 선택 및 활용에 관한 기술 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 아이템 분류 기술 데이터 분석 기술 트렌드 소재 매칭 기술 소재 이미지 맵 작성 기술 디지털 프로그램 및 메이킹 기기 운용 기술 메이킹 기법에 따른 표현 능력 디지털 도구 활용 기술 제품의 성격과 정보를 정확하게 알려 소비자의 구매 의욕을 불러일으킬 수 있는 능력
	태도(attitude)	시장 동향 및 고객의 니즈를 파악하고자 하는 노력 컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 표현기법을 익히고 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 소재와 이미지에 대한 분석적 사고 메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지 소재의 종류와 물리적 성질

		소재의 차별화를 실현하는 적극적인 태도 최적의 디자인을 수행하기 위해 반복하는 적극적인 태도 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	커스터마이징 상품 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	고객의 요구에 따른 맞춤형 커스터마이징 창작아이템을 개발할 수 있다.	창작아이템 및 PPT발표자료	
	2차 평가	40	16주	고객의 의견을 반영하여 수정보완된 창작아이템을 상용화할 수 있다.	상용화아이템 및 PPT발표자료	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비즈니스	상품화전개하기	기획된 디자인을 다양한 표현도구와 기법을 활용하여 시제품으로 완성할 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비즈니스	브랜드전략세우기	완성된 시제품을 해당 기업이나 소비자의 의견을 통해 수정 보완한 후, 상용화 여부를 결정할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	컴퓨터실					
	HW	PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 컬러프린터, 스캐너, 드로잉테이블, 레이저커팅기, 3D 프린터기, 디지털전사기기, UV프린터기, 미싱, 다리미, 조명, 촬영장비					
	SW	포토샵, 일러스트레이터, 3D 소프트웨어					

Class name	Korean	커스터마이징 프로젝트	Credits	4	Semester /Term	2-2
	English	Customizing Project	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	Customizing is a custom-made service that creates products according to the needs of customers. It is a class to produce customized product KIT so that the company receives pre-order from related companies and conducts projects or freely selects and orders the specifications of items that ordinary customers want to purchase (size, color, material, decoration, etc.).					
Learning goal	1. Through market research and data collection, we can understand the market trends of customized products and analyze consumers' preferences, tastes, and difficulties to plan KIT for customized products. 2. The idea can be thought out, and the design can be completed by using various expression techniques and materials, and customized products can be constructed and presented according to the customer's requirements. 3. Completed items can be modified and supplemented through the opinions of the company or general customers, and excellent results can be selected and commercialized.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">패키지디자인</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Package Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">아이디어 개발</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(아트상품크리에이터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">패키지 디자인의 개념과 기능을 이해하고 패키지디자인 할 때 고려해야 할 점과 시각적 표현요소가 무엇인지를 파악하여 자신만의 독창적이고 차별화된 패키지 디자인을 개발해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 패키지 디자인의 의미와 목적을 이해하고 이에 필요한 보호 보존성, 편리성, 심미성, 상품성 등의 구성요소를 디자인 기획 시 점검할 수 있다.
2. 제품의 특징과 가격 등을 고려하여 패키지 디자인의 소재와 구조, 형태, 표현, 인쇄 방법 등을 결정할 수 있다.
3. 패키지 디자인의 시각적 표현요소인 심벌마크, 로고, 일러스트레이션, 색채, 형태, 레이아웃 등의 표현방법과 제품의 특징과 내용을 효율적으로 전달하여 소비자의 구매 욕구를 불러일으킬 수 있는 창조적인 디자인 결과물을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">디자인 조형의 원리와 요소를 이해하고 이를 시각적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">패키지 디자인의 기능과 구성요소를 파악하여 이를 활용한 디자인 전략을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">포장될 제품의 형태와 무게, 재질, 가격 등의 특수성을 알아보고 패키지 디자인의 전략을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">포장재의 소재별 특성과 종류, 인쇄 방법에 따른 차이점을 살펴보고 이를 활용한 효율적이고 창의적인 패키지 구조와 형태를 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">심벌마크, 로고, 일러스트레이션, 색채, 형태, 레이아웃 등에 대한 기능과 역할을 이해하</td></tr>
</table>

		고 이를 효율적으로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.
	3-2	소비자의 취향과 호기심을 자극하여 소비자의 주목을 끌 수 있는 차별화된 디자인 정보 전달 방법과 창의적인 기능들이 부가된 패키지 디자인을 개발해 낼 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	시장조사 및 자료수집 방법 아이디어 발상법 아이디어 자료수집 방법 디자인 기본 요소와 원리, 디자인 표현 기법 디자인 응용에 관한 지식 형태의 분류, 적용상품에 관한 지식 특징 분석 방법, 지기구조에 대한 이해 패션 상품화 과정에 대한 지식 소재의 특성과 종류에 관한 지식 표현 기법의 종류와 특징 방법에 대한 지식 컬러와 배색에 관한 지식 패키지디자인에 관한 지식 최신 트렌드에 대한 이해
	기능(skill)	디자인 제작을 위한 입체적 감각 발상의 전환을 통한 창의적 사고 소재 선택 및 활용에 관한 기술 표현기법의 특징과 활용에 대한 기술 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 메이킹 기법에 따른 표현 능력 디지털 도구 활용 기술 제품의 성격과 정보를 정확하게 알려 소비자의 구매 의욕을 불러일으킬 수 있는 능력 상품을 판매하거나 운반하는 과정에서 내용물을 보호하는 목적 등을 모두 반영하는 입체적인 디자인을 제작할 수 있는 능력 포장지나 포장 용기에 대한 설계나 도안을 제가할 수 있는 능력 개발한 아이템들을 전체적으로 조화롭고 아름답게 꾸며 줄 수 있는 능력
	태도(attitude)	컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 표현기법을 익히고 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 제품의 기능과 특징, 정보 등을 최대한 살려 표현하고자 하는 노력 메이킹 상품 해석력과 신제품 개발에 대한 의지 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방	미디어개방성

			력					성	
					●		●		●

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	패키지 창작결과물

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	상품의 특징과 형태, 기능에 따른 패키지도면을 완성할 수 있다.	창작패키지 도면	
	2차 평가	40	16주	완성된 패키지도면을 출력하고 재단하여 해당상품의 창작패키지로 완성할 수 있다.	창작패키지 결과물	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어 개발	아이디어구상하기	패키지 디자인의 기능과 구성요소를 파악하여 이를 활용한 디자인 전략을 세울 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	아이디어 개발	디자인전개하기	소비자의 취향과 호기심을 자극하여 소비자의 주목을 끌 수 있는 차별화된 디자인 정보 전달 방법과 창의적인 기능들이 부가된 패키지 디자인을 개발해 낼 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터실

	HW	PC, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 컬러프린터, 스캐너, 드로잉테이블, 레이저커팅기, 조명, 촬영장비
	SW	포토샵, 일러스트레이터

Class name	Korean	패키지디자인	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Package Design	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class is to understand the concept and function of package design and to understand what visual expression elements and what to consider when designing packages are to develop their own unique and differentiated package design.					
Learning goal	1. Understand the meaning and purpose of package design and check the components such as protection preservation, convenience, aesthetics, and marketability necessary for this design planning. 2. It is possible to determine the material, structure, form, expression, and printing method of package design considering the characteristics and price of the product. three,The visual expression elements of package design such as symbol mark, logo, illustration, color, form, layout, etc., and the characteristics and contents of the product can be efficiently delivered to develop creative design results that can raise the purchase desire of the consumer.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스페셜코스튬메이킹</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Special Costume Making</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">아이디어개발</td><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스페셜 메티어리얼(special metiarial)을 활용한 특수의상(special costume)의 디자인 요소를 이해하고 패션메이커스로서 스페셜 코스튬 메이킹 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 가죽, 비닐, 스판덱스 등 스페셜 메티어리얼(special metiarial)를 활용하여 스커트, 베스트, 수영복란제리 등 스페셜 코스튬을 메이킹 할 수 있다.
2. 새틴, 오간자 등 스페셜 메티어리얼(special metiarial)를 활용하여 korean costume, wedding dress 등 스페셜 코스튬을 메이킹 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-가죽, 비닐, 스판덱스 등 스페셜 메티어리얼(special metiarial)를 활용한 패턴제도 및 특수 봉제 방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-특수 소재를 활용한 패턴 제도법 및 봉제기법을 활용하여 스커트, 베스트, 수영복, 란제리 등 스페셜 코스튬을 메이킹 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-새틴, 오간자 등 스페셜 메티어리얼(special metiarial)를 활용하여 korean costume, wedding dress 패턴을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-단계별 부자재 사용법과 디테일을 적용하여 코스튬을 제작하고 원단 가봉을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-단계별 디테일을 적용하여 스페셜 메티어리얼(special metiarial)를 활용하여 korean costume, wedding dress 시제품을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-스페셜코스튬에 대한 이해
-스페셜코스튬의 디자인적 가치에 대한 이해</td></tr>
</table>

		-스페셜코스튬의 구성 원리에 대한 이해 -스페셜코스튬의 소재와 컬러에 대한 이해 -스페셜코스튬심지에 대한 이해 -스페셜코스튬의 봉제공정 숙지
	기능(skill)	-스페셜코스튬 고급패턴 제도 능력 -스페셜코스튬 작업지시서 작성 능력 -스페셜코스튬 제작 능력 -소잉머신(본봉 및 특수미싱) 활용 능력 -스페셜코스튬 어태치먼트 사용 능력 -다리미 및 프레스 사용 능력
	태도(attitude)	-스페셜코스튬 아이템을 구현하려는 태도 -새로운 기술 습득에 대한 인내력 -소잉머신(본봉 및 특수미싱) 적용 시 정확성 -소잉머신 및 아이론 사용 시 안전수칙 준수

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[포트폴리오법]

산출물 (결과물)	스페셜코스튬 작업지시서, 생산지시서, 제작과정 파이널 워크 실물 제작 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	테일러 아이템 제작을 위한 재료를 선정하고 제도기법 등 표현기법을 활용할 수 있다.		실기평가

	2차 평가	40	15주	테일러 아이템의 단계별 시제품을 제작하고 포트폴리오로 완성할 수 있다.		포트폴리오	
	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어개발	아이디어구상하기	스페셜코스튬제작을 위해 디자인 아이디어를 구상할 수 있다.	10		●
		디자인전개하기	스페셜코스튬제작을 위해 아이디어를 구상할 수 있다.	10		●
	메이킹	재료선정하기	스페셜코스튬시제품 제작을 위해 재료를 선정할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	메이킹	표현기법활용하기	스페셜코스튬시제품 제작을 위해 다양한 표현기법을 활용할 수 있다.	20		●
		시제품제작하기	스페셜코스튬 시제품 제작을 위해 디자인 베리에이션을 전개할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	메이킹 제작실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 촬영장비 재단테이블, 본봉미싱, 특수미싱, 다리미도구
	SW	

Class name	Korean	스페셜코스튬메이킹	Credits	4	Semester /Term	3-1
	English	Special Costume Making	Class Hour	4	Type	Major elective
Class summary	This course is geared towards helping students understand about design factors of the special costume with special metiarial which are some of the classic fashion items. It also helps understand the order and method to complete these costume and teaches how to make use of subsidiary materials effectively.					
Learning goal	1. To be able to understand the history, types, names and details of special costume, and to be able to design the prototypes 2. To be able to understand the production process of special costume and make the special costume items by applying advanced patternmaking techniques of tailor costume					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">메이커스융합프로젝트
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Makers Convergence
Project(Capstone design)</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">아이디어</td><td colspan="4">트렌드분석하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어구상하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인전개하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">재료선정하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">시제품제작하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">브랜드 구축을 실행하는 과정에서 프로젝트에 적합한 창의적인 디자인 제작 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로젝트 실행을 위해 개인 혹은 팀원과 기획의 방향을 잡고 제품을 제작하여 상품화할 수 있다.
2. 팀원, 파트너, 고객 등과의 커뮤니케이션을 조화롭게 수행하여 제품을 효과적으로 마케팅 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1</td><td colspan="7">프로젝트 전략수립을 위한 콘셉트를 구상하고 컬러와 소재, 디자인방향을 제안하는 능력을 배울 수 있다.
-제품개발을 위한 자료를 수집, 조사하여 제품 콘셉트를 설정하고, 아이디어를 프로토타입으로 제작하는 능력을 배울 수 있다.
-컬러・소재・스타일・아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하며, 전체 디자인 일정을 계획하는 능력을 배울 수 있다.
-제품에 대한 디자인 의도, 원부자재리서치와 구매, 제작방법을 계획할 수 있다.
-패션시제품 디자인을 채택, 시제품작업의뢰서 및 시제품 진행 상황 맵을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">프로젝트 패션 제품 생산을 위하여 시제품의 패턴 개발을 의뢰하고, 개발된 패턴에 의해 제작된 가봉 시제품을 확인, 패턴 수정을 의뢰하며, 시제품 본봉을 투입, 본봉 시제품의 완성을 확인하는 능력을 배울 수 있다.
-시제품패턴을 개발할 수 있다.
-시제품 입체 및 평면 패턴을 제작하여 봉제 과정을 수행하여 1차 머슬린 가봉 실습할</td></tr>
</table>

		수 있다. -가봉에 대한 수정작업을 검토하여 마스터 완성할 수 있다. -시제품 제작 후 보완하여 완성품을 출시하여 상품에 대한 프리젠테이션을 할 수 있다. -제품의 다양한 콜렉션을 구성하며 예상 판매가를 제안하는 능력을 배울 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-패션 콘셉트, 컬러, 소재, 스타일 경향 -패션 트렌드, 시장 환경, 생산 기술, 브랜드 콘셉트 지식 -주요 아이템의 디자인특징 -표적소비자의 선호컬러정보 -소재, 스타일, 컬러 트렌드 정보분석능력 -원부자재 물성, 컬러 정보, 생산 및 가공 공정, 가격, 및 디자인 활용 지식 -시장 환경 및 생산 기술, 원부자재 전체 시장 구조 및 수급 경로, 유통에 대한 이해 -발표력 및 설득력 있는 방향과 계획에 대한 사전 조사
	기능 (skill)	- 콘셉트 구상을 표현하기 위한 그래픽 프로그램 활용능력 - 콘셉트제시를 위한 트렌드 수집분석활용능력 - 브랜드 콘셉트 공유를 위한 보고서 작성 능력 -디자인 아이디어 소스 정보 수집・분석・활용 능력 - 디자인 아이디어 소스를 주제에 맞게 스크랩하는 능력 - 패션 상품 기획, 패션디자인 테마, 콘셉트 응용력 -아이템기획을 위한 디자인특성파악능력 -브랜드에 적합한 소재와 디자인방향을 제시할 수 있는 보고서 작성능력 -작업지시서 작성방법 -샘플 패턴 제작/가봉/봉제 수행방법 -피팅을 통한 사이즈 및 디자인 수정 능력 -코디네이션, 스타일링 연출 능력
	태도 (attitude)	-상품성 있는 원부자재를 선별, 분석력과 구성력을 발휘하여 수집된 원부자재를 사용 목적에 맞게 분류하고, 디자인에 창의적으로 응용하려는 노력 -팀워크 작업에서 본인의 주장보다 조화를 가지고자 협조하는 태도 -시즌 자사 상황, 시장 상황 통찰을 통해 정확한 판단력으로 최적의 스타일 기획을 통해 손실을 최소화하려는 의지 -원가에 대한 정확하고 치밀한 태도 -소비자 가치 시장지향적인 전략적 사고의지 -의복구성, 봉제, 가공 기술과 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 스타일 응용, 창의적 상상력을 키우려는 의지 -트렌드에 따른 실루엣, 디테일, 스타일 구성, 아이템 코디네이션의 경향을 예측노력 -기존 아트웍을 관찰하고 차별화 된 다양한 특수 가공 아이디어, 창의적 아트웍을 개발하려는 적극적 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**	**자기주도**	**창의문화**

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[ ]

산출물 (결과물)	-브랜드 구축 디자인제작 프로세스 포트폴리오 -컨셉맵, 스타일,트렌드,컬러맵보드 -패션아이템 -착장 혹은 디스플레이 컷, 블로그 포스팅, 홍보물 자료

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	5주	자신의 프로젝트에 대한 콘셉트를 설정하여 디자인 전개할 수 있다	프로젝트기획서	발표평가
2차 평가	40	10주	제품기획의도에 맞는 3d 프로토타입을 메이킹할 수 있다.	패션작품	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어	트렌드분석하기	자신의브랜드의 타켓세분화, 소비자리서치, 유사경쟁브랜드 등을 통한 상품기획프로세스를 이해할 수 있다.	10		●
		콘셉트설정하기	자신의 브랜드의 콘셉트를 설정할 수 있다	10		●
		아이디어구상하기	설정한 콘셉트에 맞는 제품아이디어를 구상할 수 있다.	10		●
		디자인전개하기	제품 아이디어를 다양한 스타일로 베리에이션할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	메이킹	재료선정하기	프로젝트 취지에 맞는 재료를 선정할 수 있다.	10		●
		표현기법활용하기	프로젝트 취지에 맞는 아이템을 선정할 수 있다.	10		●
		시제품제작하기	선정한 아이템에 대한 패턴을	20		●

				메이킹할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	pc구비 강의실, 의복구성실					
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)					
	SW	어도비 포토샵, ai					

Class name	Korean	메이커스 융합프로젝트 (Capstone design)	Credits	4	Semester /Term	3-1
	English	Makers Project(Capstone design)	Class Hour	4	Type	Major elective
Class summary	1. This course can be designed and commercialized with individuals or team members in the direction of planning for project execution 2. This course can effectively market products by harmoniously communicating with team members, partners, and customers.					
Learning goal	This course can perform creative design production process suitable for the project in the process of building the brand.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업비즈니스
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Start-up business
(Capstone design)</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="4">상품화 전개하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 전략세우기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 운영하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업은 자신이 만든 창작품을 상용화하기 위해 필요한 요건들을 분석하고, 수정 보완하여 시제품을 제작하고 관련 기관 및 기업들의 평가 및 자문을 얻어 사업계획서를 작성한 후, 크라우드펀딩(crowdfunding)을 통해 자금을 지원받아 사업화 추진을 경험해 보는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신의 아이디어를 대상과 목적에 맞게 구체화하여 시제품으로 제작할 수 있다.
2. 관련 전문가의 평가와 자문을 통해 수정 보완한 후, 상용화를 위한 사업계획서를 작성할 수 있다.
3. 크라우드펀딩을 통해 자금을 지원받아 공동 투자 및 협업을 통한 상용화 경험을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">시장조사 및 자료 수집을 통해 아이디어를 발상하고 구상하여 이를 시각적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">완성된 아이디어의 용도와 목적, 대상층에 대한 의견 등을 설문조사 및 인터뷰 등을 통해 조사하고 분석하여 수정 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">다양한 소재와 표현기법을 활용하여 나만의 멋진 아이디어 상품을 시제품으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">완성된 시제품의 제작비용, 시간, 기술, 품질, 디자인, 완성도 및 독창성 등을 감안하여 제작비용등을 산정하고, 관련 업체 및 기관, 전문가 등의 크리틱을 통해 상용화 여부를 점검 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">검증된 아이템의 사업전략을 수립하고 상용화를 위한 사업계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">다양한 크라우드 펀딩 방식을 이해하고 자신에게 맞는 유형방식을 선택하여 실전 상용화 도전을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">시장조사 및 자료수집 방법
아이디어 발상법</td></tr>
</table>

		설문조사 방법 소재의 특성과 종류에 관한 지식 아이디어 발상법 컬러와 배색에 관한 지식 사업계획서 작성에 대한 이해 크라우드 펀딩에 관한 이해 표현 기법의 종류와 특징에 대한 이해 원가 구성요소, 원가 산출법 및 마진에 대한 이해 다양한 가격결정 전략요소 이해 브랜드 매니지먼트 기법
	기능(skill)	발상의 전환을 통한 창의적 사고 자료 분석을 통한 아이템기획능력 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 아이템 분류 기술 인터뷰 기술 데이터 분석 기술 표현장비 및 도구의 활용 기술 인터넷 활용 기술 프레젠테이션 기술 자신의 의견을 설득력 있게 설명할 수 있는 언어구사력 사업계획서 작성 기술 홍보, 마케팅 적용 능력
	태도(attitude)	정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적 자세 컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 소재와 이미지에 대한 분석적 사고 타인의 의견을 경청하려는 태도 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고 실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도 실패를 두려워하지 않는 도전정신과 인내심 실전창업 및 브랜드 런칭 경험을 쌓아보려는 적극적인 태도 자신의 경험과 지식을 다른 사람과 공유하고 협업하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		●

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">상용화 결과물</td></tr>
<tr><td rowspan="13">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>아이디어 상품을 개발하여 시제품으로 제작할 수 있다.</td><td>시제품 결과 및 PPT발표자료</td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>16주</td><td>시제품을 보완하여 사업계획서를 작성하고 크라우드 펀딩에 도전할 수 있다.</td><td>사업계획서 및 크라우드 펀딩 결과물</td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>비즈니스</td><td>상품화 전개하기</td><td>다양한 소재와 표현기법을 활용하여 나만의 멋진 아이디어 상품을 시제품으로 제작할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">비즈니스</td><td>브랜드 전략세우기</td><td>검증된 아이템의 사업전략을 수립하고 상용화를 위한 사업계획서를 작성할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>브랜드 운영하기</td><td>다양한 크라우드 펀딩 방식을 이해하고 자신에게 맞는 유형방식을 선택하여 실전 상용화 도전을 할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="2">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">메이킹 제작실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비</td></tr>
</table>

	SW					
Class name	Korean	창업 비즈니스	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Start-up business	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class is to analyze the requirements necessary to commercialize the creative work that you have created, make prototypes by modifying and complementing them, and to prepare a business plan with the evaluation and consultation of related organizations and companies, and to experience commercialization promotion through crowdfunding.					
Learning goal	1. It is possible to make your ideas as prototypes by specifying them according to the object and purpose. 2. After revising and supplementing through the evaluation and consultation of related experts, a business plan for commercialization can be written. 3. Crowdfunding can be funded and commercialization experience through joint investment and collaboration.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션메이커스VMD</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Fashion Makers
VMD</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">아이디어 개발</td><td colspan="4">콘셉트설정하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="4">상품화전개하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 전략세우기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 운영하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1.비주얼머천다이징의 시스템 프로세스를 이해하고 국내외 자료조사와 사례를 통하여 창의적인패션메이커스 VMD 방법을 습득함으로써 비즈니스 역량을 배양할 수 있다.
2. VMD 계획 및 실습을 통한 전반적인 전개방법 및 실전 감각 능력을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.비주얼머천다이징의 배경과 역할, 목적과 필요성에 대해 이해할 수 있다.
2.VMD 프로세스의 기획, 제작, 연출을 통하여 소비자의 구매 욕구를 시각적으로 극대화 시키는 방안과 판매촉진을 활성화 시키는 방안에 대하여 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-패션메이커스 상품의 온, 오프라인의 커뮤니케이션 경로를 이해하고 비주얼-머천다이징의 배경, 필요성, 개념, 구성요소에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-패션메이커스 상품을 효과적 구성을 위한 POP의 정의와 사용방법, 상품구성의 개념을 이해하고 역할에 대해 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-VMD와 색채기획을 통해 연출과 진열의 위치에 따른 패션메이커스 상품의 계절에 따른 연출방법 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-패션메이커스 상품의 아이템별 효과적인 VMD 연출을 위해서 소품과 소도구, 조명을 활용하는 방법을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-소재의 특성과 종류에 관한 지식
-아이디어 발상법
-컬러와 배색에 관한 지식커뮤니케이션 경로에 대한 이해
-계절에 따른 연출방법 이해</td></tr>
</table>

		-비주얼 프리젠테이션에 대한 이해 -VP, PP, IP의 원칙에 이해 -국·내외 사례 조사 방법 숙지
	기능(skill)	-경쟁 브랜드 및 해당 브랜드 업무 프로세스 자료 취합 방법 -상품 기획 방안 연구 -패션디자인 개발, 패션브랜드 기획, 디스플레이 기획, 패션쇼 기획, 판매촉진 기획 등 -VP, PP, IP에 따른 상품 연출능력 -POP 제작 및 활용 능력 -VMD 국·내외 정보 수집 능력 -쇼윈도 코디네이션 계획 능력 -자료조사 분석 능력
	태도(attitude)	-상품에 대한 폭넓은 지식을 가지려는 자세 -시장조사를 위한 다양한 정보수집 노력 -활동적이고 적극적인 태도 -VMD 계획을 제시하는 발표력 -컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 -컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 -소재와 이미지에 대한 분석적 사고 -타인의 의견을 경청하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	컨셉, 스타일, 컬러 등 VMD 구축을 위한 프로세스 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	40	8주	VMD를 위한 콘셉을 설정하고 상품화전개를 할 수 있다.	VMD트렌드 조사	지필평가 및 발표평가
	2차 평가	40	15주	VMD를 위한 전략을 세우고 운영할 수 있다.		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아이디어 개발	콘셉트설정하기	온오프라인의 커뮤니케이션 경로를 이해하고, VMD를 위한 아이디어 콘셉을 설정할 수 있다.	20		●
	비즈니스	상품화전개하기	VMD와 매장구성의 개념을 이해하고 상품화 전개를 수행할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	비즈니스	브랜드전략세우기	VMD와 브랜드 기획을 통한 브랜드 전략을 세울 수 있다.	20		●
		브랜드 운영하기	VMD와 브랜드 기획에 따른 전략을 수행하고 운영할 수 있다,	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	**패션메이커스 VMD**	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Fashion Makers VMD	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course is to help students understand the system processes of Visual merchandising. Students are expected to learn creative fashion makers’ VMD methods and develop business skills by researching domestic and international data and cases. In addition, they acquire the overall development methodology and practical sense through VMD planning and practice.					
Learning goal	1. To understand the background, role, purpose and necessity of visual merchandising 2. To know how to visually maximize the consumer’s purchase desire and how to promote sales					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션콜라보레이션
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fashion Collaboration
(Capstone design)</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">15 / 1</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">메이킹</td><td colspan="3">재료선정하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">표현기법활용하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">시제품제작하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="3">상품화 전개하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">브랜드 전략세우기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">브랜드 운영하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">산업체와의 코웍을 통해 구축된 브랜드의 업무 프로세스 적응하여 상품기획 역량을 배양하고 취업과 창업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.
-기획,상품개발,상품이미지연출,프로모션 등의 관련 지식을 프로젝트에 통합해서 기획하고 시뮬레이션 계획을 수립할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.
-프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 역할을 할당하고 팀 구성원들과 효과적으로 생각과 정보를 나눌 수 있는 능력을 점검할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 콜라보레이션 프로젝트를 진행하기 위해 구축된 브랜드를 매칭할 수 있다.
2. 콜라보레이션 브랜드를 위한 기획, 상품개발, 상품이미지연출, 프로모션 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">상품기획 콜라보레이션 프로젝트를 수행하기 위해 코웍할 구축된 브랜드를 설정하고 매칭 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">선정된 브랜드의 패션시장 현황 분석을 위해 패션시장을 파악, 트렌드정보 자료를 수집, 소비자분석, 자사와 경쟁사의 현황을 분석할 수 있다. (설문,인터뷰 등 웹/FGI인터뷰)</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">선정된 브랜드의 최적의 전략을 설정하기 위하여 브랜드 포지셔닝을 설정하고 4P 전략과 연간 업무일정 계획, 콘셉트별 물량을 결정하여 패션브랜드 전략을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-선정된 브랜드의 시즌 콘셉트를 구상하고 상품개발 (컬러와 소재, 디자인)방향을 제안할 수 있다.</td></tr>
</table>

		-선정 브랜드의 향후 마케팅 솔루션전략과 실행방안을 제시하고 기대효과를 발표할 수 있다. -선정 브랜드의 전략적 마케팅 포트폴리오를 작성하여 발표하고 전문가의 피드백을 통해 수정 보완할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-국내외 트렌드 분석 정보 -소비자 구매 패턴 요소 -콜레보레이션 업체 브랜드 철학과 컨셉 이해 -타켓 소비자 라이프 스타일 변화에 따른 자료수집 능력 -수집된 자료를 분석할 수 있는 컴퓨터 프로그램 활용 능력 -자료수집 분석 결과 해석에 따른 보고서 작성 능력
	기능 (skill)	-트렌드 정보 수집능력 -수집한 트렌드 자료 분석능력
	태도 (attitude)	-콜레보레이션업체에 대한 브랜드 전략을 정확히 분석하고자 하는 마음가짐 -타켓 소비자 변화에 대한 세심한 관찰 태도 -소비자의 특성을 반영하고자 하는 열린 사고 -수집자료 분석결과를 통합하고자 하는 사고 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[ ]

산출물 (결과물)	-프로젝트컨셉맵, 스타일,트렌드,컬러맵보드 -패션아이템 -착장 혹은 디스플레이 컷, 블로그 포스팅, 홍보물 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트주제 리서치를 통해 제품기획의도에 따른 패턴을 개발할 수 있다.	패션제품	발표평가

	2차 평가	40	15주	메이킹 구현을 통해 개발된 제품의 콘텐츠를 구성하고 프로모션 할 수 있다.	제품콘텐츠	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	메이킹	재료선정하기	프로젝트 취지에 맞는 재료를 선정할 수 있다.	10		●
		표현기법활용하기	프로젝트 취지에 맞는 아이템을 선정할 수 있다.	10		●
		시제품제작하기	선정한 아이템에 대한 패턴을 메이킹할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비즈니스	상품화 전개하기	개발된 패턴을 활용하여 메이킹 할 수 있다.	10		●
		브랜드 전략세우기	제품의 기획의도와 제품의 키트를 홍보할 수 있다.	10		●
		브랜드 운영하기	콘텐츠 제작을 통해 비지니스채널(플랫폼,펀딩,기타 소셜)을 통해 판로를 가지고 운영할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	pc구비 강의실, 의복구성실
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)
	SW	어도비 포토샵, ai

Class name						
	Korean	패션콜라보레이션	Credits	4	Semester /Term	3-2
	English	Fashion Collaboration (Capstone design)	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	-This course has drawn together fashion industry and education to engage in cross-disciplinary collaborative practice. During this course, students are given an opportunity to learn product planning skills and develop their future job career. -This course also aims to enlarge students’ knowledge about planning strategy, product development, making product images and promotion strategy by allowing them to participate in the overall process, which ultimately helps students develop ability to integrate, plan and perform the project. -By organizing teams , assigning roles to team members, sharing information and ideas with team for the duration of the project, students can have time to check and reflect themselves.					
Learning goal	1. Students will be able to match the built-brands properly for their collaboration project 2. Students will be able to go through planning, developing product, product image making, promoting stages successfully for collaboration brands					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">포트폴리오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Portfolio</td><td rowspan="2">운영방법</td><td colspan="4" rowspan="2">혼합수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(1,2)주</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비즈니스</td><td colspan="4">상품화전개하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 전략세우기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션스쿨의 교육과정을 통해 습득한 지식과 실습의 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춘 포토폴리오를 제작하기 위해서 희망하는 브랜드나 업체를 contact 하여 업체에 대한 정보와 제품을 분석하고, 희망 취업 브랜드의 상품기획, 디자인기획, 마케팅에 대한 아이디어을 비쥬얼 자료 제시하여 나를 차별화하고 어필 할 수 있는 포트폴리오를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 학습 경험과 전공에 대한 능력, 앞으로 원하는 업무에 어떻게 적응 할 수 있을지를 체계적으로 작성해야 하기 때문에 확실한 목표와 주제를 설정할 수 있다.
2. 자신의 이력이나 경력 또는 실력 등을 알아볼 수 있도록 자신이 과거에 만든 작품이나 관련 내용 등을 집약하여 포트폴리오를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">원하는 업무에 어떻게 적응할 수 있을지. 포트폴리오의 목적성을 명확히 하여 포트폴리오의 목표와 주제, 목차를 정하고 포트폴리오의 방향성을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자신의 이력이나 경력 또는 실력 등을 알아볼 수 있도록 자신이 과거에 만든 작품이나 수업의 결과물, 기타 관련 활동 내용 등을 집약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-포트폴리오 컨셉 설정 후 contents에 필요한 자료 조사할 수 있다.
-포트폴리오의 기획 방향에 맞는 디자인 시안, 제품 스케치, look book, 스타일 map을 구성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 업무수행 능력과 장점을 효과적으로 어필하기 위한 차별화 된 포트폴리오를 제작하고, 공감할 수 있도록 프레젠테이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-각자 취업희망에 분야에 관한 자료 수집(마켓분석자료, 언론, 인터넷 기사, 상품 구성, 소비자 타켓 분석)
-관련 브랜드 zone, 4P, 4C 이해
-프로젝트에 맞는 기획방향 이해</td></tr>
</table>

	기능 (skill)	-경쟁 브랜드 및 해당 브랜드 업무 프로세스 자료 취합 방법 -상품 기획 방안 연구 -패션디자인 개발, 패션브랜드 기획, 디스플레이 기획, 패션쇼 기획, 판매촉진 기획 등 -포트폴리오 레이아웃 구성 및 제작기술 -포트폴리오 및 자기소개서, 이력서 작성능력 -인터뷰 대비 발표 능력
	태도 (attitude)	-다양한 업체의 경향을 수용하는 태도 -본인 적성에 맞는 현장실무를 익히고자 하는 적극적인 태도 -자신감 및 주관을 갖고 취업을 하고자 노력하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●						●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	이력서 , 자기소개서가 포함된 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	포트폴리오의 종류에 대한 이해, 레퍼런스 수집의 퀄리티, 보완 계획 등의 목차를 구성할 수 있다.	포트폴리오	발표평가
	2차 평가	50	15주	본인의 장점을 부각한 콘텐츠를 효과적으로 표현했는지 진단할 수 있다.	포트폴리오	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	비즈니스	상품화전개하기	포트폴리오의 기획 방향에 맞는 디자인 시안, 제품 스케치, look book, 스타일 map을 구성 할 수 있다			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비즈니스	브랜드 전략세우기	효과적인 자신의 어필을 위한 차별화 전략의 트폴리오를 구성하고 완성할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	pc구비 강의실					
	HW	(컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함)					
	SW	어도비 프로그램(포토샵, ai,인디자인,영상 등)					

Class name	Korean	포트폴리오	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Portfolio	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course provides an opportunity to learn how to organize a portfolio which includes merchandise planning, production, and the sales process, according to the target clothing markets or corporations in which students plan to find jobs.					
Learning goal	1. Students can set clear goals and themes because you have to systematically create your learning experience, your ability to major, and how you can adapt to your desired tasks in the future. 2. Students can create a portfolio by aggregating their past work or related content so that they can identify their own history, career or ability.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">e-BIZ 프로젝트
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">e-BIZ Project
(Capstone design)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2)주</td></tr>
<tr><td>유형기준</td><td colspan="3">취창업
캡스톤디자인
집중식
융복합
해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">비즈니스</td><td colspan="4">상품화 전개하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 전략세우기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드 운영하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션메이커(패션크리에이티브디렉터, 아트상품크리에이터, 패션브랜드기획자)인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 자신이 만든 창작품을 상품화하여 온라인 쇼핑몰을 통해 직접 판매경험을 쌓는 수업으로, 창작품을 어떻게 상품화하여 홍보하고 직접 구매에 까지 이르게 하는지를 체계적으로 배우게 된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 상품화하고 싶은 아이템을 구상하고 기획하여 나만의 창작 아이템을 제작하여 완성할 수 있다.
2. 완성된 아이템을 촬영하고 편집하여 온라인을 통해 홍보할 수 있다.
3. 온라인 쇼핑몰에 입점하여 직접 고객과 소통하며 판매 경험을 쌓을 수 있는 실전 e-BIZ 역량을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">온라인 쇼핑몰의 특징과 장단점을 파악하고 고객 선호도를 분석하여 나만의 브랜드 전략을 세우고 아이템을 기획하여 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">구상된 아이디어를 용도와 목적에 맞게 디자인 전개하여 표현하고 상품화 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">완성된 창작품을 촬영하여 편집하고 상품의 특징과 용도, 대상층의 눈높이에 맞게 잘 설명하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">완성된 아이템의 특・장점을 살린 홍보콘텐츠를 제작하여 SNS를 통해 홍보할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">입점을 희망하는 쇼핑몰 관계자와의 미팅을 통해 창작 아이템의 상품성과 입점 가능 여부를 검증받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-2</td><td colspan="7">입점이 확정되면 해당 쇼핑몰의 입점 절차에 따라 입점하여 온라인 판매하고 해당 쇼핑몰에서의 판매반응을 분석하고 공유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">시장조사 및 자료수집 방법
아이디어 발상법</td></tr>
</table>

		설문조사 방법 소재의 특성과 종류에 관한 지식 아이디어 발상법 컬러와 배색에 관한 지식 사업계획서 작성에 대한 이해 온라인 쇼핑몰에 관한 이해 표현 기법의 종류와 특징에 대한 이해 원가 구성요소, 원가 산출법 및 마진에 대한 이해 다양한 가격결정 전략요소 이해 브랜드 매니지먼트 기법
	기능(skill)	발상의 전환을 통한 창의적 사고 자료 분석을 통한 아이템기획능력 컬러의 특징과 구현, 배색에 관한 기술 아이템 분류 기술 데이터 분석 기술 표현장비 및 도구의 활용 기술 인터넷 활용 기술 프레젠테이션 기술 자신의 의견을 설득력 있게 설명할 수 있는 언어구사력 온라인 입점 신청서 작성 기술 홍보, 마케팅 적용 능력
	태도(attitude)	정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적 자세 컨셉에 맞는 소재를 발굴하여 활용하려는 노력 컨셉에 맞는 컬러를 선택하여 구현하고 활용하려는 노력 소재와 이미지에 대한 분석적 사고 타인의 의견을 경청하려는 태도 발상의 전환을 위한 적극적인 자세 완성도를 지향하는 완벽주의자적 사고 실력배양을 위해 끊임없이 노력하는 태도 실패를 두려워하지 않는 도전정신과 인내심 실전창업 및 브랜드 런칭 경험을 쌓아보려는 적극적인 태도 자신의 경험과 지식을 다른 사람과 공유하고 협업하려는 자세 고객과 소통하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		●

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">온라인 입점 창작품</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>온라인 마켓에 도전할 창작품을 개발하고 디자인컨셉과 전략을 PPt로 발표할 수 있다.</td><td>디자인 창작물 및 PPT발표자료</td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>16주</td><td>시제품을 촬영홍보하고 온라인 입점을 통해 시장반응을 분석할 수 있다.</td><td>상품촬영 및 입점결과PPT발표자료</td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>비즈니스</td><td>상품화 전개하기</td><td>구상된 아이디어를 용도와 목적에 맞게 디자인 전개하여 표현하고 상품화 제작할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">비즈니스</td><td>브랜드 전략세우기</td><td>완성된 창작품을 촬영하여 편집하고 상품의 특징과 용도, 대상층의 눈높이에 맞게 잘 설명하여 발표할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>브랜드 운영하기</td><td>입점이 확정되면 해당 쇼핑몰의 입점 절차에 따라 입점하여 온라인 판매하고 해당 쇼핑몰에서의 판매반응을 분석하고 공유할 수 있다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="5">강의실유형 메이킹 제작실</td></tr>
</table>

	HW	PC, 메이킹 창작 도구, 빔 프로젝터, 마이크, 스피커, 인터넷, 촬영장비
	SW	

Class name	Korean	e-BIZ 프로젝트	Credits	4	Semester /Term	3-2
	English	e-BIZ Project	Class Hour	4	Type	Major Elective
Class summary	This class commercializes the creative products made by the user and builds up the experience of direct sales through the online shopping mall, and systematically learns how to commercialize the creative products and to lead them to direct purchase.					
Learning goal	1. I can design and plan the items I want to commercialize and make my own creative items and complete them. 2. The completed item can be photographed and edited and promoted online. 3. You can develop the practical e-BIZ capability to communicate with customers directly and build up sales experience in online shopping malls.					

다. 스타일리스트전공

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션색채와소재</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fashion Color and Materials</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">패션문화이해</td><td colspan="3">트렌드 이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">시장 분석하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일링에 활용하기 위해서 색채와 소재의 기본 원리 및 코디네이션 방법론을 습득하고, 콘셉트의 이미지에 맞는 색채와 소재를 분석하고 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 색채의 기본 원리와 색채 활용법을 습득하고, 이를 바탕으로 패션의 색채특성을 분석할 수 있다.
2. 천연섬유와 합성섬유, 직물과 편물의 구조와 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 패션에서 사용하는 소재특성을 분석할 수 있다.
3. 콘셉트와 패션이미지에 맞는 색채와 소재를 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">색채의 기본 원리와 색채활용법을 이해할 수 있다.
- 색채구성실습을 통한 색의 분류, 색의 3속성, 체계에 대한 이해와 실습
- 톤 분석표를 통해 색에 맞는 이미지를 찾아 톤의 개념을 설명
- 색채이미지와 감정효과에 대한 이해와 실습
- 색채조화에 대한 이해와 실습</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">패션의 색채특성을 분석 할 수 있다.
- 잡지, 인쇄매체 등을 활용하여 패션에 적용된 다양한 패션 코디네이션 사례를 찾아 메인컬러, 서브컬러, 포인트 컬러를 구분
- 컬러 배색표를 작성하여 효과적인 패션 컬러 코디네이션 방법론을 실습
- 트렌드 정보기관에서 제시하는 트렌드 테마별 색채특성 분석</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">섬유의 종유, 직물과 편물의 구조와 특성을 이해하고 소재를 구별할 수 있다.
- 천연섬유와 합성섬유의 특성을 학습하고, 종류별 소재를 만져보며 구별
- 직물과 편물의 구조와 특성을 학습하고, 종류별 소재를 만져보며 구별</td></tr>
</table>

		- 원단시장에서 원하는 소재를 찾고 스와칭하여 주요 소재샘플북 작성
	2-2	패션에서 사용하는 소재특성을 분석 할 수 있다. - 잡지, 인쇄매체 등을 활용하여 패션에 적용된 사례를 찾아 소재맵을 작성 - 의류 상품의 컨텐트 라벨과 소재 분석 - 국내외 트렌드 및 시장동향자료를 활용하여 트렌드 테마별 소재특성 분석
	3	패션 이미지와 콘셉에 맞는 색채와 소재의 관계를 배우고 관련 예시를 찾아 분석하여 이미지맵을 만들 수 있다. - 시즌 콘셉 설정하고, 콘셉에 맞는 패션 이미지를 잡지 등 활용한 예시 분석 - 콘셉트에 적합한 컬러칩과 원단스와치를 활용한 이미지맵 - 메인컬러, 서브컬러, 포인트 컬러 선정과 컬러코디네이션 - 소재기획에 부합되는 소재 코디네이션 맵,
학습내용 구성	지식(knowledge)	-패션 트렌드, 시장 환경 및 소비자정보 분석 지식 - 패션디자인 테마, 콘셉트 지식 - 컬러, 컬러 트렌드, 컬러 기획, 컬러 코디네이션, 염색 지식 - 원부자재 컬러 정보 지식 - 소재 트렌드, 신규 원부자재 개발 현황 지식
	기능(skill)	- 패션 상품 기획, 패션디자인 테마, 콘셉트 응용력 - 정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력 - 트렌드 컬러 정보 수집 능력 - 컬러 감별 능력 - 패션디자인 테마, 콘셉트에 따른 컬러, 소재 기획 능력 - 시즌 콘셉트 및 시장 환경, 트렌드에 맞는 원부자재 수집, 가공기술 선별 능력
	태도(attitude)	- 다양한 정보를 수집·통합, 창의적이고 세밀한 구성력을 발휘하여 목적에 맞는 자료를 수집, 제시하고 이해하려는 노력 - 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 컬러 응용력을 키우려는 의지 - 상품성 있는 원부자재를 선별, 분석력과 구성력을 발휘하여 수집된 원부자재를 사용 목적에 맞게 분류하고, 디자인에 창의적으로 응용하려는 노력 - 오감으로 느껴지는 원부자재의 특성을 주의 깊게 관찰, 파악하여 원부자재 전문 지식을 높이려는 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝	플립러닝	블렌디드 러닝

			발견학습		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 주제별 색채, 소재분석 맵 - 설정한 콘셉트별로 이미지 맵, 컬러, 소재맵

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	색채의 기본 원리와 색채활용법을 이해도		지필평가
2차 평가	50	15주	패션 이미지와 콘셉에 맞는 색채와 소재의 이미지맵	개인별작품 (이미지맵)	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	트렌드 이해하기	색채의 기본 원리와 색채활용법을 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	패션문화이해	시장 분석하기	패션 이미지와 콘셉에 맞는 색채와 소재의 관계를 배우고 관련 예시를 찾아 분석하여 이미지맵을 만들 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	패션색채와소재		Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Fashion Color and Materials		Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course helps students to acquire fundamental knowledge about fashion colors and materials for styling and designing. This course also cultivate students' ability to discern and analyze colors and materials properly used for concept images						
Learning goal	1. Students will be able to understand fundamental principles of color and color application. With the acquired knowledge, students will analyze the characteristics of different colors. 2. Students will be able to understand the structures and characteristics of natural and artificial fiber. 3. Students will be able to learn better concepts or methods for fashion images.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션시네마</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fashion Cinema</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">패션문화이해</td><td colspan="4">트렌드 이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">스타일리스트의 기초가 되는 복식과 문화의 역사적 트렌드를 이해하기 위해 영화 속 캐릭터를 통하여 시대별 복식과 헤어·메이크업, 소품 등 스타일을 이해하고, 콘셉트에 의한 패션스토리를 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 영화에서 보여지는 시대별 복식과 헤어·메이크업스타일 감상하고 특징을 분석할 수 있다
2. 캐릭터의 이미지와 역할을 관찰하여 패션스토리를 작성할 수 있으며, 시대별 복식의 특징을 표현한 현대패션의 사례를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">국외 영화를 통한 시대별 복식(옷과 장식)특징과 의미를 이해함으로써 고대에서 현대와 미래의 전반적인 복식의 특징을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">국내 영화를 통한 시대별 복식(옷과 장식)특징과 의미를 이해함으로써 조선시대에서 근현대의 전반적인 복식의 특징을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">-영화 속 복식의 역할에 대해 분석할 수 있으며 시각적 효과와 예술적 효과를 평가하는 기준을 이해할 수 있다.
-영화속 패션과 캐릭터의 특징을 해석한 스토리를 구성하고 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">-시대별 영화 속 복식으로 새로운 패션의 유행사례를 파악해 볼 수 있으며, 영화 속 스타에 대한 동조와 모방심리의 사례를 분석할 수 있다.
-시대별 복식의 특징을 표현한 현대패션의 사례를 찾아 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">-시대별 영화속의 사회, 문화적 배경에 대한 지식
-영화 줄거리해석과 시대적, 공간적 특징에 대한 지식
-의상으로 표현된 예술적 평가의 객관적 기준에 대해 이해
-영화속 캐릭터 해석 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">-시대별 영화 자료의 검색(인터넷, 기사)능력
-영화 속 캐릭터의 특징을 살린 토탈패션스타일링 연출실습 능력
-시대별 영화의상을 현대패션으로 응용할 수 있는 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-현대패션과 영화속 패션을 응용해 보려는 적극적인 자세와 의지 -과거의 기초지식과 중요성에 대한 인식을 가지려는 태도 -객관적인 자료를 수집하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	-캐릭터 해석작성 및 토탈스타일링(헤어메이크업&패션) 컨셉 분석작성 -영화속 복식을 응용한 현대 패션스타일링 스크랩 -수업내용을 바탕으로 시대별 특징을 살린 패션스타일링 맵작업

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	영화 속 캐릭터를 통한 시대별 복식과 헤어.메이크업, 소품 등 스타일의 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	시대별 복식의 특징을 표현한 현대패션의 사례 이해도	패션스타일링 맵	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	트렌드 이해하기	국내외 영화를 통한 시대별 복식의 특징을 이해하고 근현대의 전반적인 복식의 특징을 분석할 수 있다.	30		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	패션문화이해	트렌드 이해하기	시대별 복식의 특징을 표현한 현대패션의 사례를 찾아볼 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	빔프로젝트, 컴퓨터					
	SW						

Class name	Korean	패션시네마	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Fashion Cinema	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	A course designed to practice analyzing the characteristics of the period costumes and hair/ make-up styles shown in movies. Furthermore, students write fashion stories about the images and roles of the movie characters. By understanding the overall total fashion styling from various points of view and analyzing it in depth, they are expected to develop objective and wide field of view and interpretability.					
Learning goal	1. To be able to analyze and understand the meaning and role of the clothes and decorations in movies by regions and ages 2. To be able to analyze the changing process of movie costumes and various interpretations about them, and to apply the characteristics of total fashion styling to modern fashion					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일리스트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Stylist Foundation Course</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="3">커뮤니케이션 환경 해하기</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td colspan="4">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 스타일리스트로서의 입문을 위한 개론과목으로, 스타일링관련 기본지식, 패션상품지식, 스타일링의 기초지식을 습득함으로써 스타일리스트 분야별 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 매체별 특성을 이해하고, 스타일리스트의 업무를 구체적으로 조사하여, 스타일리스트로서 업무수행을 위한 기초지식과 패션트렌드 및 기본 스타일링 기법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">비주얼 커뮤니케이션 전달을 위한 매체의 종류 (방송, 잡지, 광고, 영화)와 구성요소를 조사할 수 있다.
- 각 분야별 업무내용을 이해하고 스타일링의 기본개념을 바탕으로 분야별 스타일리스트의 기초 업무를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">매체별 패션 트렌드 콘텐츠 구성요소를 조사하여 설명 할 수 있다,
- 시즌별 트렌드 스타일링 및 아이템 조사하여 설명할 수 있다.
- 셀럽 스타일링을 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">스타일링의 요소 및 원리를 설명 할 수 있다
- 패션이미지구성요소, 패션아이템, 패션의 감각, 스타일, 룩등 스타일링을 위한 기초이론을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">개인 이미지(패션, 메이크업)에 맞는 퍼스널 컬러 진단과정을 이해하여, 퍼스널 이미지에 따른 컬러를 선택 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-매체별 특성과 제작과정을 이해
-분야별 스타일리스트의 업무내용의 이해
-최근 패션 지향 소비자의 라이프스타일 분석
-최근 패션스타일링에 활용되는 다양한 아이템 숙지</td></tr>
</table>

	기능(skill)	-전문지나 패션관련 잡지, 인터넷을 통해 자료를 수집할 수 있는 능력. -독창적인 스타일링 포인트 프레젠테이션 능력 -업무내용 파악하고 그에 따른 다양한 정보수집 능력
	태도(attitude)	-스타일링 이해력, 정보수집과 호기심·스타일리스트의 업무 이해를 통하여 목적별 분야별 의상선택 센스의 향상 태도 -스타일링을 이해하기 위한 기존 작업의 모니터링을 적극적으로 임하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
									●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	스타일링에 관한 기본지식 이해도		지필
	2차 평가	50	15주	스타일링 콘셉에 따른 이미지 맵 구성완성도	컨셉별 이미지맵	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션 이해	커뮤니케이션 환경 해하기	매체별 특성과 제작과정을 이해하고 패션에 관한 기초지식을 습득할 수 있다.	30		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	커뮤니케이션 이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	스타일링 구성요소, 원리를 이해할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	스타일링 실습실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW	마네킹, 바디					

Class name	Korean	스타일리스트기초	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Stylist Foundation Course	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1. This introductory course helps students learn foundations of styling and students learn about a concept of the styling as well as enhance their basic knowledge of fashion product and fundamental styling skills which are necessary to carry out stylist work					
Learning goal	1. Students will be able to understand the characteristics of each medium, investigate the work of the stylist in detail, and understand the basic knowledge and fashion trend and basic styling techniques for performing the work as a stylist.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일조형기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Basic Formative Art for Style</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션이해</td><td colspan="3">커뮤니케이션 환경이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트에게 필요한 기초적인 의복구성 능력을 키우기 위한 과목으로, 기초적인 바느질, 봉제 방법과 부분적 수선을 통해 피팅 방법 등의 지식과 기술 습득함으로써 스타일리스트 분야의 원활한 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초 바느질 방법을 터득하여 옷감을 마무리 짓는 방법 및 옷의 디테일을 살리는 방법을 이해 할 수 있다.
2. 다양한 자수 기법 및 봉제기 사용방법을 알고 기본 봉제를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">기초바느질 방법을 이해할 수 있다.
-손바느질 방법의 종류를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">바느질 방법을 통해 옷감을 마무리 지을 수 있다.
자수기법을 사용하여 옷의 디테일을 살릴 수 있다.
- 다양한 자수기법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기본 봉제를 통해 의복을 완성할 수 있다.
-의복구성에 따른 기초 봉제법과 용도에 맞는 부자재와 도구 사용법을 익힌다.
-공정에 따라 봉제된 부분품을 연결하여 봉제 할 수 있다.
-이미 완성된 옷을 부분적으로 변형하거나 복원시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-트렌드 아이템에 대한 이해
-봉제바늘과 땀수 관계
-올바른 용도에 맞는 노루발의 선택 방법과 이해
-각종 부자재 및 봉제실에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-손바느질 기술
-다양한 자수 기법
-기본 봉제법 활용 능력</td></tr>
</table>

		-수선 기술 -피팅 및 스타일링 활용 능력
	태도(attitude)	-정확성 -세심한 분석력 -안전수칙 준수에 대한 주의력 -새로운 기술 습득에 대한 인내력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	* 매주 과정 검사 * 학기말 포트폴리오 검사

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	기초 바느질 방법의 이해도	실습과제물	과제물평가
2차 평가	50	15주	공정에 따라 봉제된 부분품을 연결하여 스타일 완성도	창작아이템	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	바느질 방법을 통해 옷감을 마무리 지을 수 있다.	30		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	공정에 따라 봉제된 부분품을 연결하여 봉제할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	재봉실습실					
	HW	재봉틀, 컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	**스타일조형기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Formative Art for Style	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is one of the most basic courses for the stylist majors. It helps students develop basic clothing making skills and provides knowledge and techniques such as basic stitching, fitting method, and partial repair.					
Learning goal	1. To obtain the basic principles of sewing methods and how to express the details of a garment using various embroidery techniques 2. To know how to use a sewing machine and how to perform basic sewing.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">스타일컴퓨터기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Basic Style Computer</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="3">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션이해</td><td colspan="4">커뮤니케이션 환경이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일링 표현기법 중 스마트한 소통을 위하여 간단한 핸드드로잉 방법을 익히고 실무에서 대부분 사용하는 어도비 일러스트 프로그램을 사용하여 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하고 개인의 독특한 드로잉 방식을 끌어낼 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 핸드 드로잉에 대한 기초적인 스킬을 향상할 수 있다.
2. 일러스트 프로그램을 이용하여 드로잉을 표현할 수 있는 능력을 갖춘다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-핸드 드로잉의 표현 방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-다양한 기법으로 자유로운 드로잉 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-일러스트 프로그램의 기본툴을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-일러스트를 활용하여 기본 드로잉을 통해 다양하고 효과적인 드로잉 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-사물의 비례 이해
-형태에 관한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-자유로운 드로잉 표현 능력
-일러스트 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-아이디어 전달을 위한 표현력
-자신만의 독특한 드로잉 방식
-비례에 대한 이해와 관찰력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●			●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	* 매주 과정 검사 발표법: 제시된 주제에 적합한 결과물 * 학기말 포트폴리오 검사

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	핸드드로잉에 대한 기초적인 스킬 향상된 능력	실습과제물	발표평가
	2차 평가	50	15주	아도비 프로그램을 이용하여 드로잉을 표현할 수 있는 능력	과제물	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	핸드드로잉의 다양한 기법으로 자유로운 드로잉을 표현할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	아도비 프로그램을 활용하여 다양하고 효과적인 드로잉 표현할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	아도비포토샵, 아도비 일러스트레이터

Class name	Korean	**스타일컴퓨터기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Style Computer	Class	3	Type	Major

			Hour			Elective
Class summary	This course is to help students improve their drawing skills either by hand or with digital tools. Students learn how to use Adobe Illustrator program, one of the most widely used programs in the industry, and improve their drawing skills to express their ideas effectively.					
Learning goal	1. To improve basic hand drawing skills 2. To be able to use Adobe Illustrator program					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">메이크업기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Basic Make up</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="3">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="4">커뮤니케이션 환경이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일링에 필요한 메이크업의 기초 단계 과목으로, 퍼스널컬러의 이해와 스킨케어, 메이크업 도구와 제품에 대한 기본지식과 활용법을 익혀 개성 있는 메이크업 연출방법 구상 및 메이크업 일러스트로 표현 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 커뮤니케이션 경로에 따른 메이크업 종류를 이해 할 수 있다.
2. 스타일리스트로서 메이크업 기본도구의 사용방법을 익히고 메이크업 이미지를 표현하는 다양한 제작 방법을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-메이크업아티스트의 업무내용을 이해하고 뷰티스타일링의 기본 개념을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-퍼스널 컬러의 의미를 이해하고 개인의 특성을 파악하여 조화를 이룰 수 있는 다양한 컬러의 활용에 대해 이해 할 수 있다
-골상학에 대한 이해를 통해 얼굴 기본골격의 구조와 빛과 색의 명암의 파악으로 창의력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">메이크업관련 브랜드를 조사 하고, 각 브랜드별 특성을 이해할 수 있다.
- 메이크업 기본도구와 제품을 이해할 수 있다.
(브러시, 스펀지, 퍼프의 종류와 기본사용법 이해)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">베이직 메이크업 이미지의 메이크업 도구 활용과 메이크업 방법을 이해할 수 있다.
-베이직 메이크업의 종류별 특징을 이해함으로써 컬러 선정 및 실현도구의 활용법과 포인트를 살린 메이크업을 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-모델의 얼굴 기본골격의 명칭과 특징 이해
-메이크업의 기초 스킬
-피부의 구조를 이해</td></tr>
</table>

		-피부 타입별 진단법을 이해하고 관리방법 익히기
	기능(skill)	-피부색에 따른 컬러 진단방법 습득 능력 -기초메이크업 순서 습득 능력 -유행패턴을 활용한 메이크업 실연 능력 -기본 도구의 활용능력 -메이크업 일러스트 표현스킬(얼굴에 다른 명암, 그라데이션 표현)
	태도(attitude)	-메이크업 테크닉 개발 -반복적인 스킬 연습 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	메이크업 챠트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	뷰티스타일, 메이크업 도구활용에 관한 기초지식 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	메이크업 이미지 표현력	메이크업실습 시연챠트	포트폴리오평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	매체경로별 뷰티스타일링의 기본 개념 이해할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	메이크업 이미지의 메이크업 도구 활용과 메이크업 방법 이해 할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	메이크업기초	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Basic Make-up	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course covers the basic steps of make-up needed to take advantage of total styling images. Students study about personal colors and the use of skin care, make-up kits and products to devise unique make-up production methods and develop their expressive skills to be a successful make-up illustrator.					
Learning goal	1. To be able to apply appropriate make-up considering different skin colors 2. To be able to develop ability to choose personal colors and learn how to use and apply make-up kit and products properly 3. To be able to apply color make-up and make faces look more beautiful after fully acquiring the ways to manage facial skins and to take care of skin troubles					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>패션브랜드이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Understanding
the Fashion Brand</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">패션문화이해</td><td colspan="3">시장조사하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">트렌드이해하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">어패럴 메이커 스타일링에 기초가 되는 패션브랜드에 대한 이해를 위하여 브랜드의 아이덴티티, 성장 배경과 브랜드 스토리를 분석할 수 있고, 나아가 브랜드의 성공 스토리를 배우는 과목이다..</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 현대 사회에서 패션브랜드가 소비자에게 미치는 브랜드 파워를 이해하고, 가치와 브랜드 창업자의 스토리를 이해할 수 있다.
2. 영향력있는 국내외 브랜드의 특징과 전략, 스토리를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-패션브랜드의 구조적인 발생과 성장 배경에 대해 리서치할 수 있다.
-패션브랜드의 발전과 파워에 대해 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-패션브랜드 아이덴티티와 기호학적 의미를 설명할 수 있다.
-패션브랜드별 가치와 브랜드 창업자의 스토리를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-국내 패션산업의 역사와 내셔널 브랜드 및 디자이너 브랜드의 특징을 리서치하고 설명할 수 있다.
-국내 내셔널 브랜드와 디자이너 브랜드의 종류와 매출 현황 등을 리서치하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-명품(럭셔리)과 신명품(매스티지) 브랜드의 현황과 이에 따른 현대 패션브랜드의 특징을 설명할 수 있다.
-국내외 명품 브랜드를 개별 선정하여 리서치하고 마케팅 전략을 조사하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-국내 및 국외 유명 패션브랜드에 관한 지식
-패션트렌드와 스타일에 관한 지식</td></tr>
</table>

		-상품 코디네이션에 관한 지식 -국내 패션산업의 역사와 브랜드 발전 과정 이해 -소비자 변화에 따른 현대 패션브랜드의 특징 이해
	기능(skill)	-상품구성 능력 -패션브랜드 리서치 및 분석능력 -PPT 발표 자료 제안 능력
	태도(attitude)	-창의력, 실행력, 응용력, 이해력, 판단력 -패션브랜드에 대한 관심 및 꾸준한 리서치 정신 -객관적인 자료를 수집하려는 능동적인 태도 -타인의 발표를 경청하는 태도 -자신감과 설득력을 겸비한 발표 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 글로벌 브랜드 리서치 및 분석 PPT - 국내 브랜드별 현황 및 마켓리서치 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	패션브랜드의 구조적인 발생과 성장 배경 조사	리서치 보고서	발표평가
	2차 평가	50	15주	국내외 명품 브랜드의 마케팅 전략을 조사 및 발표	리서치 보고서	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	패션문화이해	시장조사하기	패션브랜드의 구조적인 발생과 성장 배경에 대해 리서치할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	패션문화이해	트렌드이해하기	국내외 명품 브랜드를 리서치하고 마케팅 전략을 조사하여 발표할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	패션브랜드이해	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Understanding the Fashion Brand	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	The subject offers an opportunity to research and study fashion brands that serve as the basis for fashion design and styling. Students analyze and understand the background of the brand's growth according to the characteristics of consumers and the brand story. In addition, research and analysis are done on basic terms of fashion business and marketing strategies of fashion brands.					
Learning goal	1. To be able to understand the brand power of fashion brands to consumers in modern society 2. To be able to analyze and understand marketing strategies of fashion brands in Korea and foreign countries 3. To get the merchandising ability needed for designing one's own brand					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">퍼스널컬러스타일링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Personal Color Styling</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="4">커뮤니케이션 환경 해하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">개인의 스타일링과 이미지메이킹을 위한 기초단계로 퍼스널 컬러를 찾고 퍼스널컬러에 맞는 패션스타일링 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 퍼스널컬러 이론을 이해하고, 개인별 퍼스널컬러를 찾을 수 있고, 적합한 패션 스타일링 이미지를제안할 수 있다.
2. 퍼스널컬러에 맞는 스타일링 연출법을 이해하고 TPO에 맞는 토털 스타일링을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">퍼스널 컬러 스타일링의 기초 이론을 이해할 수 있다.
- 퍼스널 이미지에 따른 체형, 피부색, 의상, 악세서리, 메이크업, 헤어스타일을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 퍼스널 이미지에 따른 퍼스널 컬러를 찾을 수 있으며, 계절타입에 맞는 적합한 스타일링을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 퍼스널컬러 및 T.P.O에 맞는 퍼스널 이미지 스타일링 연출법을 이해하고 착장 목적에 맞는 토털 스타일링을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 이미지 메이킹 이해
- TPO 에 맞는 패션, 컬러, 뷰티, 매너, 에티켓 이해
- 패션 이미지와 연출법 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">이미지 메이킹과 퍼스널 컬러, 패션스타일링 컨셉 제안
- 퍼스널 컬러를 찾을 수 있는 스킬
- T.P.O에 따른직 이미지 연출(의상,악세서리, 메이크업,,헤어 등) 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 서비스매너, 커뮤니케이션능력
- 서비스마인드
- 커뮤니케이션</td></tr>
</table>

		- 적극적이고 활동적인 자세로 사교성 개발

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	퍼스널컬러 이미지 및 컬러 코디 맵 개인별 퍼스널스타일링 PPT 제작 포트폴리오 : 주별 제시된 주제에 적합한 결과물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	퍼스널컬러 스타일링의 기초 이론		지필평가
2차 평가	50	15주	퍼스널 컬러를 찾을 수 있으며, 계절타입에 맞는 적합한 스타일링의 제안	스타일링 포트폴리오	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경 해하기	퍼스널 이미지에 따른 체형, 피부색, 의상, 악세서리, 메이크업, 헤어스타일을 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션	퍼스널 이미지에 따른 퍼스	50		●

			콘텐츠 이해하기	널 컬러를 찾을 수 있으며, 계절타입에 맞는 적합한 스타일링을 제안할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	퍼스널컬러스타일링	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Personal Color Styling	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course aims to cultivate personal stylists who are able to consult the clients' personal color choices and set their total fashion style, with respect to their image concepts, social positions, and situations.					
Learning goal	To gain the image consulting ability and skills to change a client's total look according to the styling purpose					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">스타일링테크닉</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="3">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">styling Techniques</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션이해</td><td colspan="3">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">패션아이템과 패션소품의 이해를 통해 스타일링 테크닉의 기본 지식을 이해하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.스타일리스트로서의 패션 아이템을 활용한 다양한 스타일링 테크닉을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">매체별 비주얼 커뮤니케이션 특성에 따라 이미지자료를 자료를 수집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">패션아이템의 이해 (선, 형태, 색채, 소재 등) 및 디자인 원리 (비례, 균형, 조화, 리듬, 강조 등)를 토대로 이에 따른 스타일링 발상을 설명 할 수 있다
- TPO에 적합한 패션아이템(악세서리, 패션소품, 의류)을 리서치하여 설명할 수 있다.
-패션아이템, 패션소품에 대한 이해를 통하여, 용도별(백, 구두, 스카프, 악세서리) 연출법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">-매체별 특성에 따라 컨셉에 적합한 토탈 스타일링 방법을 계획하여, 이미지착장안을 구성할 수 있다.
-컨셉별 스타일링을 이미지맵을 통해 구체화
-컨셉에 따른 스타일 연출을 위한 착장구성 구체화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-체형의 유형과 이해를 통한 결점 부위 보완 방법 숙지
-의복아이템의 선택법과 연출방법 이해
-실용적인 악세서리 VS. 장식적인 악세서리의 종류와 활용법 이해
-컨셉별 리폼 디자인 작업의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-얼굴 형태에 따른 패션스타일링 기법
-색채, 소재, 디자인에 의한 스타일링의 기법
-백, 구두, 벨트등 악세서리 시점 및 체형 커버에 의한 코디연출
-토털 코디네이트 기법 활용</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-코디연출을 위한 감각과 센스향상을 위한 태도 -최근 코디연출 기법을 알아보고자 하는 적극적인 태도 - 스트리트 패션코디를 분석하고 평가할 수 있는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
									●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제시된 주제에 적합한 제작 결과물 평가

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	패션 스타일링 테크닉의 기본 지식 이해도		지필
	2차 평가	50	15주	스타일링 아이템 완성도	아이템제작 과정 PPT	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	패션아이템 및 디자인 원리를 설명 할 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	컨셉에 적합한 스타일링 방법을 계획하여, 이미지착	50		●

				장안을 을 구성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	스타일링 실습실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	스타일리스트기초	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Stylist Foundation Course	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1. This introductory course helps students learn foundations of styling and students learn about a concept of the styling as well as enhance their basic knowledge of fashion product and fundamental styling skills which are necessary to carry out stylist work					
Learning goal	1. Students will be able to understand the characteristics of each medium, investigate the work of the stylist in detail, and understand the basic knowledge and fashion trend and basic styling techniques for performing the work as a stylist.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일컴퓨터응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Style Computer</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="3">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td colspan="4">A</td></tr>
<tr><td colspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지콘셉트설계하기</td><td colspan="4">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일 컴퓨터 기초의 심화과목으로 정확하게 자신의 아이디어를 어도비 포토샵 일러스트 프로그램으로 표현하고 자신만의 포트폴리오를 완성하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일러스트를 활용하여 보다 정확한 사물, 인체 드로잉 표현할 수 있다.
2. 어도비 포토샵 프로그램을 활용하여 다양한 기법으로 일러스트 제작을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">사물에 대한 형태를 일러스트로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">인체의 비례에 대해 이해하고 일러스트로 바디 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">포토샵 프로그램으로 다양한 기법 응용하여 제시된 주제를 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">포토샵, 일러스트를 활용하여 개성 있는 일러스트 표현 연구하여 자기만의 포트폴리오를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-일러스트, 포토샵 프로그램에 대한 이해
-포트폴리오 제작 과정에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-일러스트 프로그램을 활용한 기본 드로잉
-자신만의 개성 있는 일러스트 표현 방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-정확한 형태와 비례에 대한 표현력
-완성도 있는 포트폴리오 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	* 매주 과정 검사 포트폴리오법: 제시된 주제에 적합한 결과물 제출 * 학기말 포트폴리오 검사

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	포토샵, 일러스트를 활용한 개성있는 일러스트 표현 능력	일러스트 실습과제물	발표평가
2차 평가	50	15주	아도비 프로그램으로 표현하고 자신만의 포트폴리오 완성도	포트폴리오	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	포토샵, 일러스트를 활용하여 개성있는 일러스트 표현할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기	자신만의 포트폴리오를 완성할 수 있도록 한다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	아도비포토샵, 아도비 일러스트레이터

Class name	Korean	**스타일컴퓨터응용**	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Advanced Style Computer	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class	This course is a follow-up of Basic Digital Drawing. Students develop their skills of using					

summary	Adobe Photoshop and Adobe Illustrator to express their ideas in more detail and complete their own portfolio.
Learning goal	1. To be able to represent objects and the human body more accurately with Adobe Illustrator 2. To be able to create an illustration using the Adobe Photoshop program Learn how to make an illustration using various techniques with Adobe Photoshop Program 3. To be able to produce one's own fashion illustrations portfolio

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td rowspan="2">스타일조형응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Advanced Formative Art for Style</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="4">이미지콘셉트설계하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트로서 현장에서 활용 가능한 능력을 체계적으로 배양한다. 스타일조형기초에서 학습한 바느질, 기본봉제 및 수선 기술 등의 내용을 토대로 셔츠 제작을 위한 과정을 학습하며, 의복의 단순한 길이나 너비의 변경 뿐 아니라 고객의 요구에 부합한 디자인 제작 능력을 배양하는 과목이이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 셔츠 제작을 위한 평면 패턴 제도의 기본 원리와 재단 및 제작 과정을 이해할 수 있다.
2. 의복을 활용한 다양한 본뜨기를 통해 수선과 리폼에 대해 배우며, 부분봉제 및 완성봉제를 할수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">패턴 제도 방향을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">셔츠 패턴을 본 뜰 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공정에 따라 봉제된 부분품을 연결하여 봉제할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">셔츠 패턴 원형을 활용하여 이미 완성된 옷을 부분적으로 변형할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">간단한 패턴 본뜨기를 통해 수선이나 리폼에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-봉제공정, 봉제방법 숙지
-원단의 종류와 두께에 따른 봉제방법 이해
-트렌드 아이템에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-피팅 능력
-의복 제작 및 수선 능력
-상의 패턴 제작 능력
-상의 원형 패턴 활용 능력
-패턴 본뜨기 능력
-트렌드 정보 수집 및 분석 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-정확성 -관찰력 -창의력 -안전수칙 준수에 대한 주의력 -새로운 기술을 습득하고자 하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	* 매주 과정 검사 * 셔츠 실물 검사

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	셔츠 패턴을 본 뜰 수 있고, 공정에 따라 봉제된 부분품을 연결한 능력	셔츠제작샘플	과제물평가
	2차 평가	50	15주	셔츠 패턴 원형을 활용하여 이미 완성된 옷의 부분적인 변형을 할 수 있는 능력	셔츠리폼결과물 및 제작과정	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	이미지콘셉트 설계하기	셔츠 패턴을 본 뜰 수 있고, 공정에 따라 봉제된 부분품	30		●

				을 연결하여 봉제할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼 아이데이션	이미지콘셉트 설계하기	셔츠 패턴 원형을 활용하여 이미 완성된 옷을 부분적으로 변형할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	재봉실습실					
	HW	재봉틀, 컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	**스타일조형응용**	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Advanced Formative Art for Style	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course systematically cultivates the skills available in the field as a stylist. Students learn the process of making shirts with the skills and knowledge that they acquired in Basic Formative Art for Stylists. They are expected to obtain the ability to create designs that meet customer needs in addition to being able to modify the length or width of the garment,					
Learning goal	1. To be aware of the basic principles of the flat pattern system for shirt making, as well as the cutting and fabrication process. 2. To be aware of repair and remodeling through various patterns of clothes, and be able to perform partial sewing and finishing sewing.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">웨딩메이크업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Wedding Make-up</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="4">이미지컨셉 설계하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">신부에 적합한 이미지 파악과 장소의 특성과 콘셉트 등을 고려하여 적합한 토탈 웨딩메이크업 이미지를 기획할 수 있으며, TPO를 분석하고 적절한 상황 판단으로 웨딩 메이크업 제안을 할 수 있고 메이크업 이미지를 표현할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1.메이크업에 표현되는 윤곽, 색상 등을 모델 이미지와 매치 하여 전체적인 메이크업 이미지를 기획할 수 있다.
2.웨딩메이크업의 이미지 제안 및 TPO에 적합하게 제시, 표현 할 수 있으며, 트랜드를 반영하여 이에 맞는 웨딩메이크업 이미지를 연출할 수 있다.
3.웨딩 관계자(신랑, 혼주 등) 메이크업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="9">-신부에 적합한 이미지를 파악하고 웨딩메이크업 이미지와 컬러를 제안, 메이크업시안을 제작할 수 있다.(내츄럴, 로맨틱, 클래식, 엘레강스 등)
-웨딩드레스의 종류와 특징에 따른 메이크업이미지 제안 및 소품(헤어,드레스)을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">-스튜디오 웨딩촬영의 콘셉트의 특징을 고혀하여 토탈 스타일링을 고려한 웨딩메이크업을 할 수 있다.(모던, 화보 ,데이트스냅 콘셉트 등)
-야외촬영의 장소, 드레스, 한복 등 토탈 스타일링을과 계절을 고려한 웨딩메이크업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">-속눈썹의 종류, 도구 등의 특성을 파악하고 신부 얼굴에 적절한 선택, 제작, 연출할 수 있도록 한다.(다양한 눈의 형태파알과 인조속눈썹선택)
-웨딩메이크업 유지를 위해 신랑,신부의 메이크업을 수정 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="9">-혼주의 연령 얼굴형태, 피부상태를 파악하여 혼주의 이미지에 적합한 메이크업을 연출할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	-스튜디오 촬영 현장에 대한 지식 -웨딩 장소에 따른 조명과 공간 이미지에 관한 지식 -신랑·신부 웨딩의상과 헤어, 소품에 대한 정보
	기능(skill)	-웨딩 이미지별 특징을 표현하는 메이크업 방법 -연출 상황에 따른 메이크업 표현 기술 -메이크업 유지를 위한 메이크업 수정·보완 기술
	태도(attitude)	-신랑·신부가 불편하지 않도록 세심하게 배려하는 자세 -메이크업을 꼼꼼하게 점검하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	주제별 웨딩메이크업스타일링 연출 자료 개인별 작품 평가

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	토탈 웨딩메이크업 이미지 기획 및 퍼스널이미지 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	웨딩메이크업이미지표현력	웨딩메이크업 개인작업사진	포트폴리오평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지컨셉 설계하기	모델 이미지와 매치 하여 전체적인 메이크업 이미지를 기획할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	모델 이미지에 적합한 웨딩 메이크업 이미지를 연출할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	웨딩메이크업	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Wedding Make-up	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course offers students with opportunities to plan a total wedding make-up image that reflects the bride's personal image, the characteristics of the place and the basic concept of the wedding. They also analyze TPO and practice making wedding make-up suggestions for each situation.					
Learning goal	1. To be able to plan the overall make-up image by matching the outline and color expressed in the make-up with the model image 2. To be able to present and express the image of wedding make-up in accordance with the TPO, and to reflect the trend to produce a wedding make-up image 3. To be able to put on make-up the bride' s family members, such as the bridegroom and their parents					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">네일아트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Nail art</td><td rowspan="2">운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지컨셉 설계하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 네일리스트의 기초단계로 체계적인 이론 교육을 바탕으로 다양한 기법을 응용 가능하도록 하였다.
2. 현장에서 활용 가능한 스킬을 실습 위주의 교육함으로써 토탈 스타일링이 가능하도록 하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 건강한 손・발 관리법을 체계적으로 익힐 수 있다.
2. 손톱이라는 좁은 공간위에서 할 수 있는 창조적인 예술작업으로 다양한 테크닉을 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">네일아트의 역사를 이해하고 네일케어의 필요성을 설명할 수 있다.
-최근 네일케어에 관한 높은 관심과 필요성을 인식하고 간단한 자가 네일케어법과 전문가의 네일케어법의 차이와 방법을 습득 한다.
-네일 푸셔와 버퍼, 니퍼, 리무버, 베이스코트, 탑코트, 네일에센스의 사용법 숙지 한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">건강한 손 관리법을 설명할 수 있고, 피부색에 따른 네일 컬러의 선택과 응용 할 수 있다.
-손톱 자체인(조근, 조체, 프리엣지), 손톱 밑(매트릭스, 네일베드, 루눌라), 피부 구조의 이해
-하얀피부(비비드톤), 노란피부(덜톤), 검은피부(딥톤)등의 응용법 이해</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전체적인 표면정리와 주로 사용하는 기구를 통해 네일 디자인의 응용과 다양한 테크닉을 연출할 수 있다. (손톱 모양, 포인트 네일아트, 그라데이션 네일아트, 도트프렌치 네일아트 등과 같은 테크닉 연출)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">토탈 스타일링과 이미지연출을 위한 기본 네일아트 테크닉을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-네일아트 유래, 역사의 이해
-네일 기구와 도구의 용도와 사용법 숙지</td></tr>
</table>

		-패션과 이미지에 따른 네일 연출 방법 숙지
	기능(skill)	-기본 습식 매니큐어의 활용 랩핑과 손톱 구조에 따른 네일 테크닉 -손발톱은 물론 손발전체를 건강하고 아름답게 유지, 보수 관리하는 기술
	태도(attitude)	-기초를 토대로 다양한 아트를 연출해 낼 수 있는 반복하여 연습하는 자세 -고객을 배려하는 자세 -주변 정리와 외모청결을 항상 유지하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제작트렌드 컨셉에 따라 패션에 접목시켜 네일아트 실습 작품 및 스크랩 제출 컨셉에 따른 재료선택과 응용작품 PPT 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	네일관한 기초 지식 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	네일 아트 테크닉 표현력	네일아트 실습작품	포트폴리오평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼아이데이션	이미지컨셉 설계하기	건강한 손 관리법을 설명할 수 있고, 피부색에 따른 네일 컬러의 선택과 응용할 수 있다.	30		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	기본 네일아트 테크닉을 구사할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	네일아트	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Nail art	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This is a fundamental course which, based on theoretical study, enables students to apply a variety of techniques for nail styling to the actual field.					
Learning goal	To learn not only how to maintain hands and feet systematically, but also how to create artistic nail paintings similar to canvas.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">숍스타일링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Shop Styling</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="3">커뮤니케이션 환경이해하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">커뮤니케이션 콘텐츠이해하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션유통 숍스타일리스트(숍마스터, 숍매니저) 위한 기본 과목으로서, 패션상품, 트렌드, 고객관리, 상품관리가 가능한 전문 패션숍관리자로서의 자질과 비즈니스 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션전문가로서의 패션트렌드 분석과 패션 디자인기초지식 및 감각을 습득할 수 있다.
2. 패션 산업의 현황분석, 온라인 오프라인의 유통경로를 이해함으로써 패션마케팅에 대한 전반적인 이해를 할 수 있다.
3. 고객관리를 위한 VMD, 코디, 브랜드리서치 등을 이해하고 매장관리자가 수행해야 할 업무를 숙지하고 매장관리 및 판매사원 교육, 대고객 서비스를 제공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">4대 컬렉션의 특징, 4대 미의식 등과 같은 패션관련 기초지식을 이해하고, 패션 감각 탐구를 통한 8가지 감성 미의식을 분류할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">마켓 리서치를 통해 소비자 행동과 라이프스타일을 분석하고 온라인 오프라인 매장의 업무 프로세스를 이해하고 패션마케팅의 업무내용을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">의류매장의 쇼윈도 연출과 매장내 진열법칙, 고객 스타일링을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">매장관리자의 업무 이해를 기반으로 유능한 매장 관리자가 갖추어야할 업무를 숙지하고 서비스를 제공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-감각탐구 이해 및 응용
-패션마케팅, 판매센스 이해
-매장판매노하우의 내용 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-VMD를 통한 매장의 연출 및 진열 능력
-마켓리서리를 통한 소비자 현황 조사 스킬 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-매장관리의 효율적인 운영 방안을 모색해 보는 태도
-고정고객과의 관계유지를 위한 다양한 방법을 시도해보는 적극적인 태도</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-매장방문보고서 -수업별 이론내용 이해 및 정리 -샵마스터 3급(국가공인)자격증 취득

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	8가지 감성 미의식 등 패션관련 기초지식을 이해		지필평가
	2차 평가	50	15주	패션마케팅, 고객관리,판매센스 이해		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 환경이해하기	패션 감각 탐구를 통한 8가지 감성 미의식을 분류할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠이해하기	패션마케팅, 고객관리, VMD, 코디 등을 이해하고 매장관리 및 대고객 서비스를 제공할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	숍스타일링	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Shop Styling	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. This course is designed to cultivate shop stylists(shop-masters, shop-managers) in fashion distribution fields and to develop students' business knowledge. 2. With the overall fashion sense, this course assists students to become fashion-shop managers who enable to open their own business by teaching skills to manage customers, employees, products					
Learning goal	1. As a fashion expert, students will be able to analyze current fashion trends , basic fashion design knowledge, and fashion sense. 2. By understanding current condition and the routes of distribution of both on/off line in fashion business, students will be able to learn overall fashion marketing. 3. Students will be able to build knowledge of VMD, Cody, brand research, be well informed of tasks which shop-managers need to deal with, and provide staff training and service to customers.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">방송스타일링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Broadcast Styling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지컨콘셉트 설계하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">방송매체 분야별 스타일리스트 업무 내용을 이해하고 스타일링 테크닉을 습득하여 실무능력을 배양하는 과목이다ㅣ.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 방송매체 분야별 스타일리스트의 업무 프로세스를 이해하고 분야별 전문지식 및 실무과정을 이해할 수 있다.
2. 매체별 이미지와 스토리에 맞는 패션착장 감각을 익히고 개인별 실무진행 능력을 향상시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">방송매체 분야별(가수, 영화, 광고, 드라마 등) 스타일리스트의 분야별 스타일링 업무에 대한 구체적인 내용과 차이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">스타일링 기법을 현장 사례를 조사하여 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">시나리오, 대본(시놉시스), 곡(노래, 안무), 트랜드 를 분석하여 캐릭터 컨셉을 설정하고 이미지화(map) 할 수 있다 .
- 씬(scene) 에 따른 스케줄정리, 촬영순서를 이해할 수 있다.
-씬(scene)에 적합한 의상, 소품 등을 선정할 수 있다.
-곡(노래)에 따른(곡분석) 연상되는 이미지를 조사한다.
-이미지와 안무를 고려하여 스타일링 컨셉을 설정한다.
- 컨셉에 따른 패션소품과 액세서리를 이용한 착장코디 연출법 습득
- 유행하는 패션아이템, 패션소품, 액세서리의 활용법 파악</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">토탈스타일링 연출을 위한 스토리 보드 제작 및 설정된 컨셉에 맞는 패션, 뷰티, 소품의 세부사항 구상하여 연출할 수 있다.
-스토리를 표현하기 위해 필요한 이미지 자료를 수집하거나 제작 수 있다.
-각 컨셉별 이미지를 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-방송매체의 용어 이해
-방송 프로그램 분류의 이해 (드라마, 쇼, 코메디, 공개오락, 교양) 및 제작과정</td></tr>
</table>

		-의상제작, 대여, 사입등 다양한 경로 이해 -연출방법 분석 -각 캐릭터 설정, 의상 컨셉설정
	기능(skill)	-방송매체 커뮤니케이션 능력 -가수 스타일링을 위한 음반기획과정의 이해와 음악분석 능력 -드라마 스타일링에 요구되는 캐릭터를 분석 -홍보대행사의 위치와 의류 브랜드 보유 현황 파악하여 활용할 수 있는 능력 -스타일리스트 현장 실무업무 스토리를 습득할 수 있는 능력
	태도(attitude)	-현장 실무를 익힐 수 있는 적극적인 자세설득력 있는 프레젠테이션 자세 -방송과 패션정보분석을 위한호기심 -자료 수집능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	스타일링 착장 리스트, 스타일링 맵

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	방송 스타일링 관한 전문지식 및 실무과정을 이해		지필
	2차 평가	50	15주	매체별 이미지와 스토리에 적합한 패션 이미지연출력	드라마 포스터 및 가수의상 착장리스트	과제물평가
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지컨콘셉트 설계하기	매체별 스타일링 특성이해를 통해 캐릭터컨셉을 설정할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	설정된 컨셉에 맞는 패션, 뷰티, 소품의 세부사항 구상하여 연출할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	스타일링실습실, 촬영실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	방송스타일링	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Broadcast Styling	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course is geared to enhancing students’ better comprehension of the stylist work. It helps students understand a variety of tasks and duties of stylists and learn practical styling techniques					
Learning goal	1. Students will be able to explore stylists duties and tasks in broadcast media and learn their specialized knowledge and practical working process 2. Students will be able to improve their practical working ability and get a keen sense of fashion suitable for images and stories.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일디자인기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">style design planning</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지 콘셉트 설계하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">이미지 연출하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">스타일리스트로서 요구되는 디자인발상 능력과 컨셉기획 능력 향상을 위해, 다양한 방법으로 리서치하고 툴을 이용하여 디자인기획을 하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1.리서치 능력과 창의적 디자인 능력을 키우고, 재료에 따른 재질감과 소재를 활용한 다양한 표현 테크닉을 습득 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-스타일 컨셉 구현 내용을 세부적으로 점검하여 아이디어개발을 위한 리서치작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-디자인 리서치 심화 과정을 이해하고 리서치를 통한 디자인 발상을 기획한다
-용도에 맞는 디자인 기획서를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">-다양한 표현재료를 이용하여 구체적인 디자인을 표현할 수 있다.
-의상, 액세서리, 소품 아이디어 스케치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">-패션 및 스타일링 의상 및 소품의 소재를 툴을 이용하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-- 패션 히스토리의 시대별 특징에 관한 지식
- 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 제작에 따른 프로세싱에 대한 지식
- 아이템에 따른 토탈스타일링에 관한 지식
- 스타일리스트의 업무내용에 대한 지식
- 미디어별 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">- 표현재료별 특성 분석 기술, 가공 방법에 관한 기술
- 트렌드와 액세사리 매칭 기술
- 스케치 및 이미지 맵 작성 기술</td></tr>
</table>

		- 컴퓨터 기본 툴을 다루는 기술 - 최근 패션트렌드에 관한 자료 스크랩 - 업무내용 파악하고 그에 따른 다양한 정보수집 능력
	태도(attitude)	- 창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심 - 컨셉에 맞는 표현소재를 발굴하여 활용하려는 노력 - 성실히 제작에 임하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 패션아이템 디자인 산출물 - 포트폴리오(ppt) 제작 및 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	작업결과물 프리젠테이션 발표	과제물	발표평가
	2차 평가	50	15주	포트폴리오 발표 및 제출	포트폴리오	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	이미지 콘셉트 설계하기	아이디어 스케치를 바탕으로 다양한 리서치를 통해 이미지를 수집하고 콘셉트의 방향성을 시각화할 수	30		●

				있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼 아이데이션	이미지 연출하기	이미지 컨셉을 이해하고, 스토리텔링을 통해 캐릭터를 분석하고, 장면의 분위기 및 소품과 배경의 이미지를 표현하고, 미장센을 구성하는 시각적 요소들을 구체화하여 연출 계획서를 제안할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	컴퓨터실					
	HW	컴퓨터					
	SW						

Class name	Korean	스타일 디자인 기획	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	style design planning	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course helps to improve the production techniques required for stylists. Students understand the characteristics of the fashion style concept, develop creative designs for props and accessories, and finally produce works.					
Learning goal	To create a harmonious production with various objects according to the concept, one can develop creative design expression skills and acquire various expression techniques using materials and materials.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">패션포토</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Fashion photography</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 스타일리스트에게 필요한 기초적 사진기술과 패션화보를 분석하는 과목이다.
2. 패션포토그래피는 빛을 포착해 현실공간을 평면적 화면에 나타내어 전달하는 영상언어(Visual Language)이며 사진을 통해서 스타일리스트의 통찰력과 관찰력을 향상시키는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션 분야에서 필요한 기본적인 패션사진제작 과정을 이해할 수 있다.
2.패션화보 분석을 통한 사물의 관찰 능력을 향상시켜 자기만의 독특한 생각을 패션사진 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">사진의 역사, 카메라의 구조와 필름의 종류를 이해하고 사진의 기본 개념을 설명할 수 있다.
- 사진의 정의와 개념이해
- 카메라의 종류와 활용도 분석</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">카메라 내장식 노출계 작동법과 빛에 대한 표현방법을 익혀서 기본적인 촬영을 할 수 있다.
- 사진의 역사 이해 및 다양한 사진기술 이해
- 카메라 작동법 습득</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">이미지 컨셉에 적합한 패션화보 시안을 제안하고, 연출 할 수 있다.
- 테마에 관련된 다양한 패션사진화보를 수집할 수 있다.
- 다양한 패션화보를 분석하여 사진구도, 프레이밍, 앵글, 피사체와의 관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">주제에 적합한 패션화보를 선택하여, 촬영편집,보정을 할 수 있다.
-패션화보에 대한 컨셉, 사진테크닉 이해</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-사진의 구도에 맞게 주제와 소재를 표현하는 방법
-주제와 소재의 시각적 활용</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>-주제와 소재를 활용하여 피사체를 표현 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-카메라기법과 패션화보 자료 수집, 정보력
-패션화보 사진에 관련된 자료 수집
-일에 대한 책임감을 갖고 성취하려는 태도</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-방송과 패션정보분석을 위한호기심
-자료 수집능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">패션 사진</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>패션사진 기초 지식 이해</td><td></td><td>지필</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td>패션화보 제작 완성도 및 주제표현력</td><td>제작과정ppt 및 결과물</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>비주얼 아이데이션</td><td>촬영편집하기</td><td>사진의 역사, 카메라의 구조와 필름의 종류를 이해하고 사진의 기본 개념을 설명할 수 있다</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼 아이데이션	촬영편집하기	주제에 적합한 패션화보를 제작할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	촬영실습실					
	HW	컴퓨터					
	SW	배경지, 카메라, 조명기					

Class name	Korean	패션포토	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Fashion photography	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1. This course is designed to provide students with an opportunity to gain basic photo shooting skills and to acquire an ability to analyse various fashion lookbooks ,which are necessarily needed for stylists. 2.Fashion photography is regarded as a visual language which captures the light and projects real spaces on the flat screen. Through this class, students can improve their insight and observational skills towards objects.					
Learning goal	1.Students will be able to build up foundation in fashion photography 2. During the process of analysing different fashion lookbooks and developing observational skills towards objects, students will be able to express their creative ideas through visual images					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td>한글</td><td>무대의상제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Stage Costume Design</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="4">이미지 콘셉트 설계하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트로서 요구되는 무대의상 제작기법 향상을 위해, 무대의 패션스타일 컨셉 특징을 이해하여 소품 및 액세서리의 창의적인 디자인개발 및 작품 제작과 연출 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대의상을 위한 컨셉별 스타일 및 다양한 오브제와의 조화로운 연출을 위해 창의적인 패션소품 및 액세서리 아이템 개발 능력을 기를 수 있다
2. 컨셉별 이미지연출을 위한 창의적인 소품 및 액세서리 디자인 표현능력을 키우고, 재료에 따른 재질감과 소재를 활용한 다양한 표현 테크닉을 습득하여 액세서리 스타일을 제작할 수 있다.
3. 패션아이템과 핸드메이드 소품 및 액세서리의 스타일링을 연출하여 결과물의 컨셉을 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">-스타일 컨셉 구현 내용을 세부적으로 점검하여 아이디어개발을 위한 리서치작업을 할 수 있다.
-스타일리스트 업무내용을 이해하여 (가수/드라마/영화/광고/무대 등) 액세서리 및 소품을 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">-핸드메이드제품개발에 적합한 다양한 재료의 특성과 종류를 파악할 수 있다.
-액세사리 및 소품제작을 위한 다양한 부자재 및 재료 개발을 위한 마켓탐색(동대문 등)과 리서치 활동을 할 수 있다.
-액세사리 트렌드에 따른 다양한 표현재료를 통한 구체적인 콘셉트를 이미지맵으로 표현할 수 있다.
-스타일이미지 컨셉 분석 후 액세서리, 소품 아이디어 스케치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-액세사리(주얼리)와 소품 제작을 위한 기본적인 바느질기법을 익힐 수 있다.
-다양한 제작기법(패치워크, 마크라메, 핸드스티치, 프린팅)을 익힐 수 있다.
-가수/드라마/영화/광고/무대별 특성에 따른 패션 액세사리(장신구,주얼리) 및 소품</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>(가방, 벨트, 모자 등) 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td>-리폼에 따른 오브제 제작할 수 있다.(의류아이템, 액세서리, 소품)</td></tr>
<tr><td>3</td><td>-현장 업무 시 다양한 제작 경험을 통한 디자인적 업무나 패션소품제작에 대한 이해도를 높일 수 있다.
-완성도 높은 액세사리 및 패션소품(주얼리, 장신구, 가방, 벨트, 모자 등)제작으로 토탈스타일링에 대한 안목과 이해도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 액세사리 트렌드에 대한 정보 지식
- 표현재료의 특성과 종류에 관한 지식
- 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 제작에 따른 프로세싱에 대한 지식
- 아이템에 따른 토탈스타일링에 관한 지식
- 스타일리스트의 업무내용에 대한 지식
- 미디어별 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 패션오브제의 선택 및 활용에 관한 기술
- 표현재료별 특성 분석 기술, 가공 방법에 관한 기술
- 트렌드와 액세사리 매칭 기술
- 스케치 및 이미지 맵 작성 기술
- 다양한 조형표현기술
- 제작아이템의 결과물을 컨셉별로 설명할수 있는 능력
- 재활용 소재를 이용한 리폼 아이템 제작 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심
- 컨셉에 맞는 표현소재를 발굴하여 활용하려는 노력
- 액세사리 표현기법을 익히고 활용하려는 노력
- 액세사리 및 소품의 종류와 물리적 성질, 특성에 대한 객관적 분석 태도
- 성실히 제작에 임하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업 능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 패션과 액세사리 및 패션소품을 활용한 산출물 - 포트폴리오(ppt) 제작 및 제출

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	무대의상 컨셉 설정	컨셉맵	발표평가
2차 평가	50	15주	창의적인 디자인개발 및 작품 제작, 연출	포트폴리오	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼아이데이션	이미지 콘셉트 설계하기	무대의상 제작기법 향상을 위해, 무대의 패션스타일 컨셉을 설정할 수 있다			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	소품 및 액세서리의 창의적인 디자인개발 및 작품 제작, 연출할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	무대의상제작	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Stage Costume Design	Class Hour	3	Type	Electives
Class summary	This course helps to improve the production techniques required for stylists. Students understand the characteristics of the fashion style concept, develop creative designs for props and accessories, and finally produce works.					
Learning goal	1. To be able to develop creative fashion items and accessory items to harmonize with various objects by concept style or stylist field. 2. To be able to make accessories by understanding the difference in texture by materials and by learning various expression techniques that vary by material. 3. To be able to style fashion items, handmade props, and accessories, and to be able to explain the concept of the results.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">방송메이크업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Broadcast Makeup</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지컨셉 설계하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 미디어스타일리스로 성장하기 위해 현장에서 활용 가능한 메이크업과 토탈테크닉을 익히는 과목이다.
2. 뷰티트렌를 이해하여 미디어의 목적별, 컨셉별 이미지에 맞는 메이크업을 응용하여 연출할 수 있는 능력과 기술을 키우고자 하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 미디어 메이크업은 미디어 장르별 현장특성, 제작환경을 파악하고 기획의도를 분석하여 영화, 드라마, 광고 메이크업과 헤어스타일링을 기획하고 연출할 수 있다.
2. 미디어별 토탈스타일링 컨셉에 따른 표현방법과 응용방법을 실습해 봄으로써 감각적 측면과 기술적 측면을 습득, 향상 시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">미디어 기획 의도를 파악하고 촬영 현장 특성 및 메이크업 이미지, 광고의 콘셉트, 작품 분석을 통해 캐릭터에 적합한 재료와 사용법을 구분하여 메이크업을 기획・실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-미디어의 장르별 현장특성을 파악할 수 있다.(영화,드라마,광고)
-미디어의 장르별 표현특징을 반영한 메이크업 디자인을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-시놉시스 분석을 통하여 작품에 적합한 메이크업 디자인을 할 수 있다.
-배우별 특성을 파악한 디자인 시안을 작성할 수 있다.
-현장 상황 변화에 대처하여 시안을 변경, 메이크업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-촬영기법, 광고의색감, 내용등을 파악하여 메이크업 계획에 반영할 수 있다.
-연출된 미디어메이크업을 토탈 룩으로 종합하여 다양한 방법으로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-미디어 용어에 관한 지식
-미디어별 메이크업 연결표를 작성
-극의 성격과 장르를 파악할수 있는 지식
-다양한 시청각 자료 수집 및 이해</td></tr>
</table>

		-조명과 카메라에 따른 메이크업 차이 이해 -세트장, 로케이션 등의 촬영환경 특성에 대한 지식 -인터넷, 전문서적을 통한 자료수집
	기능(skill)	-콘티를 참고하여 메이크업 세부디자인 스킬능력 -프리젠테이션 자료를 활용하여 설명할수 있는 능력 -새로운 캐릭터를 개발을 위한 스킬연습 -시나리오를 분석능력 -시간배분과 활용능력을 통한 콜시트 작성능력
	태도(attitude)	-촬영현장 답사하여 준비와 홍미를 유도 -방영되는 드라마와 영화를 선정하여 뷰티스타일링 토론 -반복적으로 연습 -촬영현장 숙지를 위한 자료 스크랩 및 정리 -현장상황에 빠르게 적응하는 태도 -도구 및 작업장 청결유지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	미디어별 메이크업스타일링 연출 포트폴리오 개인별 작품촬영 및 평가

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	뷰티트렌드 및 장르별 제작과정 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	캐릭터디자인 메이크업 표현력	컨셉이미지맵	포트폴리오평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지컨셉 설계하기	장르별 현장특성, 제작환경을 파악하고 기획의도를 분석하여 영화, 드라마, 광고 메이크업과 헤어스타일링을 기획할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	캐릭터에 적합한 재료와 사용법을 구분하여 메이크업을 기획·실행할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW	컴퓨터 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	방송메이크업	Credits	3	Semester /Term	2-1	
	English	Broadcast Makeup	Class Hour	3	Type	Major Elective	
Class summary	This course teaches makeup and total techniques that can be used in the field to grow into a media stylist. Students develop their ability to apply beauty trends make-up skills that suit the concept and purpose of each media.						
Learning goal	1. To be able to identify each location’s characteristics and production environment that differ by media genres and analyze the planner’s intent, and plan and direct makeup and hair styling suitable for specific movies, dramas, and advertisements 2. To obtain and improve the senses and skills needed for excellent media stylists by practicing appropriate expressions and application methods for total styling concepts that vary from media to media						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">헤어스타일링기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Basic Hair Styling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="4">이미지컨셉 설계하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지연출하기</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 모발에 대한 기초지식과 헤어스타일링 실습을 위한 뷰티 트렌드를 이해하고자 한다.
2. 토탈 이미지 스타일링을 중심으로 헤어스타일의 다양한 패턴을 연출할 수 있는 기초능력과 기술을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모발의 성질과 모발의 컬러를 이해할 수 있다.
2. 방송, 연예, 패션쇼, 광고, 웨딩 실무에서도 적용이 되는 헤어 연출 기초부터 완성까지 Iron, Dry, Set를 이용해서 다양한 콘셉트의 헤어스타일링을 패션과 함께 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">모발의 특성을 이해하고 모발의 물리적 화학적 특성 및 두피모발의 영양과 호르몬에 대해 기초적인 전문지식을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기초 드라이 실습과정으로 롱 헤어를 반복하여 컬을 만들거나 머리를 올리는 과정을 실습할 수 있다.
-숏트 업스타일법, 탑과 양사이드, 바람머리 만드는 기법과 트위스트를 응용한 스타일을 반복하여 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">얼굴형 및 이미지에 맞는 컨셉을 설정하여 헤어 스타일을 제안 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">다양한 컨셉과 계절에 어울리는 헤어 스타일링을 드라이, 아이롱, 업스타일을 응용하여 완성하고 개인의 작품을 촬영 및 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-모발의 등분과 분할에 대한 지식
-두피의 특성별 관리 방법(정상두피, 건성두피, 민감성두피)</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-헤어 종류별 스타일링 기법(긴머리, 짧은머리, 곱슬머리, 생머리)과 드라이, 아이롱, 업스타일과 같은 스타일링 테크닉 연출
-다양한 컨셉에 맞는 스타일링 연출
-패션스타일과 어울리는 헤어 콘셉트 연출</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-스타일링을 분석하고자 하는 태도. -다양한 테크닉을 습득하고자 연습하는 태도. -주변과 외모의 청결유지 -고객과 소통하는 매너있는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	컨셉에 따른 헤어스타일링 연출 실습 작품 및 스크랩 제출 컨셉에 따른 재료선택과 응용작품 PPT 제출

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
1차 평가	30	7주	헤어관한 기초지식 이해도		지필평가
2차 평가	50	15주	컨셉별 헤어스타일링 표현력	주차별 실습 결과물	포트폴리오평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	이미지컨셉 설계하기	모발과 두피에 관한 기초지식을 이해하고, 얼굴형 및 이미지에 맞는 컨셉을 설정할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼	이미지 연출하기	드라이, 아이롱, 업스타일	50		●

		아이데이션		을 활용하여 컨셉에 어울리는 헤어 스타일링을 연출할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW	컴퓨터 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	헤어스타일링 기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Basic Hair Styling	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course deals with the basic knowledge of hair and beauty trends for hair styling practice. Students cultivate the basic skills to produce various patterns of hair styles based on total image styling.					
Learning goal	1. To be able to understand the nature and color of hair 2. To be able to use Iron, Dry, and Set to create a variety of concepts of hair styling, from basic to complete hair production that can be applied in broadcasting, entertainment, fashion shows, commercials, and wedding.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">패션화보스타일링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Fashion pictorial styling</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="4">이미지콘셉트 설계하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">촬영편집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">비주얼커뮤니케이션을 위한 스토리를 분석하고, 패션화보 제작과정을 습득하기 위한 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 스토리를 이해하고 분석하여, 컨셉에 적합한 패션화보 시안을 제안하고, 연출할 수 있다.
2 제안된 패션비주얼 이미지에 대한 기사를 작성하는 피처에디터작업을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스토리를 이해하여 주제에 적합한 이미지 표현 컨셉을 설계할 수 있다
-테마에 관련된 다양한 패션사진화보를 수집하여 설명할 수 있다.
- 인쇄매체의 잡지 광고 디자인의 구성 요소와 디자인 조건을 파악할 수 있고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">패션트랜드를 이해하여 패션화보의 시안을 설계할 수 있다.
-설계된 컨셉을 이해하여 다양한 디자인요소를 활용한 아이디어스케치를 할 수 있다
-프로젝트에 맞는 비주얼 이미지 보드를 설정하여 비주얼 전개방향을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">컨셉에 따른 스토리보드제작, 설정된 컨셉에 맞는 패션,뷰티, 소품등 세부 사항 프로세스를 계획하여 연출 할 수 있다.
-사진의 구도, 조명, 레이아웃, 모델선정, 의상, 헤어, 메이크업, 오브제등 세부시안 조율할 수 있다.
- 촬영 작업을 위한 스토리보드제작, 설정된 컨셉에 맞는 패션,뷰티, 소품등 세부 사항 프로세스를 계획할 수 있다.
- 촬영을 위한 모델, 의상, 헤어, 메이크업 등 촬영 전반에 관한 디렉팅을 할 수 있다. .
- 촬영한 데이터중 A컷을 찾아낼수 있다.
- 촬영타임 테이블작성</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>(사진의 구도, 조명, 레이아웃, 모델선정, 의상, 헤어, 메이크업, 오브제등 세부시안 조율할 수 있다.)
-.메이크업, 헤어, 조명에 따른 촬영 순서를 다른 팀과 조율하여 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>2-1</td><td>촬영 후, 후반작업을 통해 이미지에 적합한 패션화보를 제작할 수 있다.
-A컷의 사진화보를 촬영시안에 적합하도록 기본포토샵 기능을 활용할수있다.
-패션, 뷰티, 패션제품 이미지 데이터를 효과적으로 편집(보정, 합성등)할 수 있다.
-스타일링 화보, 기사 원고를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>패션화보에 대한 컨셉, 사진테크닉 이해
-컨셉에 맞는 아이템 설정
-사진의 기본개념 설명 ·
-정보지와 매거진의 차이점 파악
-매거진 스타일리스트 종류의 파악
-국내외 매거진 종류와 그 특징에 대한 분석
(패션, 인테리어, 여성지, 맴버쉽, 카탈로그, 유아지, 정보지 등)
-칼럼 작성 방법의 이해
-디자인의 특성을 살리는 스타일링의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-트렌드의 흐름을 분석하고 제시하고 기사작성
-패션화보 진행</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>패션에 관련된 자료 수집 등을 메모하는 습관
-패션관련 잡지를 늘 읽고 분석하는 습관
-일에 대한 책임감을 갖고 성취하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	패션화보 분석관련된 PPT 패션화보 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	패션화보 제작과정 및 구성요소 이해도		지필
	2차 평가	50	15주	패션화보 완성도	제작과정 PPT 및 결과물	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼아이데이션	이미지콘셉트 설계하기	패션화보 인쇄매체 기본요소, 용어, 패션화보 구성요소를 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	제시된 주제에 적합한 패션화보를 제작할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	스타일링실, 촬영실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	카메라, 배경지, 조명기

Class name	Korean	**패션화보스타일링**	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Fashion pictorial styling	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course is geared to enhancing students’ better comprehension of the stylist work. It helps students understand a variety of tasks and duties of stylists and learn practical styling techniques					
Learning goal	1. Students will be able to explore stylists duties and tasks in broadcast media and learn their specialized knowledge and practical working process 2. Students will be able to improve their practical working ability and get a keen sense of fashion suitable for images and stories.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">스타일디자인개발</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">style design development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지 콘셉트 설계하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">이미지 연출하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트로서 요구되는 스타일디렉팅 능력과 제작능력 향상을 위해, 디자인 개발 및 스타일분석을 통하여 오브제를 제작하고 툴을 이용하여 결과물을 표현하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.컨셉에 따른 다양한 오브제와의 조화로운 연출을 위해 창의적인 디자인 표현능력을 키우고, 재료에 따른 재질감과 소재를 활용한 다양한 표현 테크닉을 습득 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-스타일 기획서를 토대로 컨셉 기획 및 오브제 디자인 개발을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-패션아이템의 다양한 부자재 및 재료 개발을 위한 마켓탐색(동대문 등)과 리서치 활동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-트렌드에 따른 다양한 표현재료를 이용하여 오브제를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">-가수/드라마/영화/광고/무대별 특성에 따른 패션 액세사리(장신구,주얼리) 및 소품(가방, 벨트, 모자 등)등을 툴을 이용하여 그리고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 표현기법의 종류와 특징, 방법에 대한 지식
- 제작에 따른 프로세싱에 대한 지식
- 아이템에 따른 토탈스타일링에 관한 지식
- 스타일리스트의 업무내용에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 표현재료별 특성 분석 기술, 가공 방법에 관한 기술
- 컨셉에 따른 스타일을 기획하는 기술
- 트렌드와 액세사리 매칭 기술
- 스케치 및 이미지 맵 작성 기술
- 컴퓨터 기본 툴을 다루는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 창의적인 아이디어 발상을 하려는 지적호기심
- 컨셉에 맞는 표현소재를 발굴하여 활용하려는 노력
- 성실히 제작에 임하는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 패션아이템 디자인 산출물 - 포트폴리오(ppt) 제작 및 제출

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	작업결과물 프리젠테이션 발표	과제물	발표평가
2차 평가	50	15주	컨셉 표현 테크닉 실습 포트폴리오 발표 및 제출	포트폴리오	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	이미지 콘셉트 설계하기	아이디어 스케치를 바탕으로 이미지를 수집하고 제작할 수 있으며 이미지 핵심요소를 추출하고, 인물, 스타일, 철학, 메시지를 통해 콘셉트의 방향성을 시각화할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼 아이데이션	이미지 연출하기	제시된 이미지 컨셉을 이해하고, 스토리텔링을 통해	50		●

				캐릭터를 분석하고, 이미지 컨셉과 촬영세팅에 맞는 의상을 선택하여 연출할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	컴퓨터실					
	HW	컴퓨터					
	SW						

Class name	Korean	스타일 디자인 개발	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	style design development	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course helps to improve the production techniques required for stylists. Students understand the characteristics of the fashion style concept, develop creative designs for props and accessories, and finally produce works.					
Learning goal	To create a harmonious production with various objects according to the concept, one can develop creative design expression skills and acquire various expression techniques using materials and materials.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션리폼</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Fashion Reform</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">큐레이션</td><td colspan="3">베리에이션하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일링에 활용하기 위한 패션리폼의 기본 원리 및 방법을 습득하고, 콘셉트에 맞는 리폼, 튜닝하여 커스텀(기존 상품에 특수 디자인을 추가, 새롭게 변형함)능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 리폼디자인의 기본 원리와 방법을 이해하고, 창의적인 리폼 디자인을 할 수 있다.
2 다양한 재료를 활용하여 콘셉트에 따른 리폼 스타일을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">리폼디자인의 기본 원리와 방법을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 스타일의 샘플링 작업을 통하여 자신만의 리폼 디자인을 할 수 있다.
-리폼 디자인 브랜드 및 상품을 리서치 할 수 있다.
-리폼스타일에 따른 소재를 리서치 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">콘셉트에 적합한 리폼 작업을 할 수 있다.
-콘셉에 적합한 소재를 선택하고 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>22</td><td colspan="8">리폼디자인을 통한 결과물을 촬영 및 네이밍 작업 등으로 상업적인 상품으로 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 소재에 대한 이해
- 의상 제작에 대한 이해
- 스타일링 기초</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 기초 수작업 능력
- 소재에 대한 이해
- 패션디자인 테마, 콘셉트에 따른 스타일링 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 수핀워크 작업의 필요성을 인지하고 이해하려는 노력
- 꾸준한 학습과 노력으로 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 리서치 응용력을 키우려는 의지</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력			자기개발능력		●		
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력			기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 발표법: 제시된 주제에 적합한 결과물 - 리폼 아이템 산출물 - 포트폴리오(ppt) 제작

평가계획								
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법		
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결		
	1차 평가	30	8주	다양한 스타일의 샘플링 작업, 자신만의 리폼 스타일 컨셉 제안	과제물	과제물평가		
	2차 평가	50	15주	콘셉트에 따른 리폼 스타일을 통하여 리폼디자인 완성도	리폼 아이템 산출물	과제물평가		
	합계	100						
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”							
	세부내용							
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법		
						과정	결과	
	1차 평가	큐레이션	베리에이션하기	다양한 스타일의 샘플링 작업, 자신만의 리폼 스타일 컨셉 제안할 수 있다.	30		●	
	직무역량평가1차 합계							
	2차 평가	큐레이션	베리에이션하기	콘셉트에 따른 리폼 스타일을 통하여 리폼디자인을 완성할 수 있다,	50		●	
	직무역량평가2차 합계							

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트

	SW					
Class name	Korean	**패션리폼**	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Fashion Reform	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course helps students to learn the basic principles and methods of fashion reforming and to utilize them in fashion design and styling. Students are expected to obtain the results of reform design according to the concept through clothing reform.					
Learning goal	1. To understand fundamental principles of reform design 2. To be able to complete the design reforming through the reform style that fits the concept					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">패션홍보</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fashion Publicity</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">베리에이션하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">브랜드 홍보를 하기 위해 먼저, 홍보와 광고의 차이점, 마케팅이란 무엇인지, 홍보 마케팅이란 어떤 것인지에 대해 기본 맥락과 차이점을 인지하고, 브랜드 탐구를 통해 구체적인 실무를 하기 위한 홍보 담당자로서의 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 홍보의 개요를 이해하고, 홍보를 위한 프로모션 방법을 제안할 수 있으며 매체별 특성을 파악하여 매체별 홍보방안을 제안할 수 있다.
2. 패션홍보의 기본제안서를 작성할 수 있고 프레젠테이션을 할 수 있고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">홍보의 개요를 이해하고, 홍보를 위한 프로모션 방법을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">브랜드에 적합한 매체별 특성을 파악하여 매체별 홍보방안을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">패션홍보의 기본제안서를 작성, 기획기사, 홍보방안을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">홍보의 제안서를 프레젠테이션을 할 수 있으며, 실무로 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">관련 K.S.A</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 패션 홍보의 개요(이론과 실무의 차이점까지 고지)
- 패션 홍보의 기본 제안서 작성
- 패션 홍보의 매체별 특성 파악
- 패션 홍보의 매체별 홍보 방안</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="8">- 홍보 제안서 작성
- 기획 기사 작성
- 홍보 방안 작성</td></tr>
</table>

	태도 (attitude)	-사회 생활을 하기 위한 태도 -패션 홍보 대행사 근무를 위한 태도, -외부 기자, 클라이언트 접견을 위한 태도

직업기초능력	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	홍보 제안서, 기획 기사, 홍보 방안 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	홍보의 개요, 홍보를 위한 프로모션 방법 이해		지필평가
	2차 평가	50	15주	홍보 방안 보고서	포트폴리오 및 발표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼아이데이션	베리에이션하기	홍보의 개요를 이해하고, 홍보를 위한 프로모션 방법을 제안할 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼아이데이션	베리에이션하기	패션홍보의 기본제안서를 작성, 기획기사, 홍보방안을	50		●

				작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	강의실					
	HW	컴퓨터					
	SW						
Class name	Korean	패션홍보		Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Fashion Publicity		Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This class aims to help students to learn the differences between promotion and advertisement and understand basic concepts of the marketing promotion in order to promote brands. In class, students conduct brand research and learn responsibility of promotion managers,						
Learning goal	1. To learn concepts of promotion, and suggest method to promote for effective promotion as well as identify media characteristics to suggest different promotion strategies. 2. To create a basic proposal for fashion promotion and make and give a presentation						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>패션메이크업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fashion Make-up</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 토탈 스타일링이 이루어지도록 뷰티메이크업과 패션스타일링의 응용력을 높인 하이 테크닉을 습득하고자 한다.
2. 뷰티메이크업과 패션스타일을 이미지와 연관해 완성하는 과정으로, 이론과 실습을 병행하여 토탈 스타일링 능력을 향상 시키는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 진출 분야(화보, 잡지, 패션쇼 등)에서 요구하는 세분화된 컨셉별로 토탈 스타일링을 습득할 수 있다.
2. 특수상황에 어울리는 컬러, 메이크업, 의상의 토탈스타일을 연출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인쇄매체별 특성 및 컨셉별 스타일링 비교를 통해 토탈 뷰티메이크업을 시현할 수 있으며, 무대분장과 아트메이크업에 대해 구분할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">환타지・아트메이크업과 기법을 숙지하고 미디어스타일링과 패션쇼스타일링을 시연한다.(컨셉에 맞는 연기자, 가수 뷰티스타일링 및 패션쇼 모델 뷰티스타일링 방법)</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">외형의 변화와 특수한 상황에 따른 심도 있는 응용분야의 테크닉을 습득하여 다양한 토탈스타일링을 할 수 있다.(패션디자인 및 감성이미지에 주제에 따른 뷰티메이크업을 연출)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제시된 주제에 맞는 메이크업, 헤어, 네일 등 토탈 뷰티스타일링을 컨셉을 제시하고 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-최근 토탈 스타일링에 응용 되는 뷰티 트렌드 이해
-미디어분야의 직종에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-미디어매체와 패션 이미지에 따른 뷰티테크닉 습득
-패션스타일에 따른 뷰티메이크업의 응용력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	-뷰티 전문가로서의 외모관리(손톱 짧게, 의류단정) -패션쇼,영화 관람하고 토탈스타일링을 자세하게 기록하는 습관

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	컨셉별 메이크업 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	매체별 제작과정 및 컨셉 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	컨셉별 뷰티스타일링 표현력	주차별 실습결과물	포트폴리오평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	매체별&컨셉별 뷰티스타일링 비교 분석을 할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼아이데이션	촬영편집하기	제시된 주제에 맞는 메이크업, 헤어, 네일 등 토탈			●

				뷰티스타일링 화보 제작을 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	패션메이크업	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Fashion Make-up	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	This course covers the basic steps of make-up needed to take advantage of total styling images. Students study about personal colors and the use of skin care, make-up kits and products to devise unique make-up production methods and develop their expressive skills to be a successful make-up illustrator.					
Learning goal	1. To be able to apply appropriate make-up considering different skin colors 2. To be able to develop ability to choose personal colors and learn how to use and apply make-up kit and products properly 3. To be able to apply color make-up and make faces look more beautiful after fully acquiring the ways to manage facial skins and to take care of skin troubles					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">헤어스타일링응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Advanced Hair Styling</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1.헤어스타일 연출을 위해 국·내외 트렌드 정보를 수집하여 분석하고 수집된 정보와 자료를 근거로 헤어디자인을 구상하고 연출할 수 있다.
2.헤어스타일의 다양한 패턴을 응용하여 연출할 수 있으며, 토탈 패션스타일링을 위한 자신만의 창의적인 헤어스타일 디자인을 완성하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1.헤어연출과 패션스타일을 연관해 완성도를 높이는 과정으로 헤어스타일링의 하이테크닉을 습득하고자 한다.
2.화보, 잡지, 영화, 드라마, 특수상황에 어울리는 헤어스타일을 구상하고 연출할 수 있다. 특히 헤어드라이 기법과 업스타일 기법을 중심으로 응용 연출 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">-인터넷, TV, 잡지, SNS 등을 통해 유행하는 헤어트렌드 정보를 분석
-헤어쇼, 메이크업쇼, 패션쇼 등을 통해 최신 헤어트렌드 정보를 수집</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">블로우 드라이어, 헤어 매직기(아이론), 헤어 브러시, 헤어 아이롱 등의 기기와 도구를 이용하려 스트레이트 드라이, C컬 드라이, S컬 드라이, 응용드라이 기법으로 헤어스타일을 완성할 수 있다.
-쇼트헤어스타일연출, 핑거헤어스타일연출, 트위스트헤어스타일연출</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">업스타일의 디자인 연출 기법으로 업스타일을 완성할 수 있으며, 고객의 특성과 상황에 맞는 창의적인 업스타일 디자인을 완성할 수 있다.
-디자인 목적에 따라 빗질, 블로킹, 묶기, 토대 만들기
-디자인 연출을 위해 땋기, 꼬기, 꺾기, 롤링, 매듭 등의 기법</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="7">다양한 상황과 계절에 어울리는 헤어 스타일링을 드라이, 아이롱, 업스타일을 응용하여 완성하고 개인의 작품을 촬영 및 평가할 수 있다.
-봄, 여름, 가을, 겨울에 이미지에 맞는 헤어스타일을 연출
-면접, 미팅, 신입사원, 판매사원, 서비스업 등 상황과 직업에 어울리는 헤어스타일</td></tr>
</table>

		연출
학습내용 구성	지식(knowledge)	-공중위생관리법에 관한 지식 -고객성향 및 라이프스타일에 따른 미용서비스 적용지식 현장방문, 헤어쇼, 패션쇼 참관 등을 통하여 헤어트렌드 관련 정보를 수집
	기능(skill)	-개인 위생관리, 건강관리 능력 -고객미용서비스 이력 및 정보수집능력 및 커뮤니케이션 능력
	태도(attitude)	-개인의 위생관리와 건강관리에 대한 책임감 -업무준비와 시행의 신속하고 정확한 태도 -고객에게 신뢰감을 주는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	주제별 헤어스타일링응용 실습 포트폴리오 제작 컨셉에 따른 재료선택과 창작작품 PPT 제출 및 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	헤어스타일의 다양한 패턴 이해		지필평가
	2차 평가	50	15주	컨셉별 헤어스타일링 패션 화보	주차별 실습 결과물	포트폴리오평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과

	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	매체별&컨셉별 뷰티스타일링 비교 분석하여 연출할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	촬영편집하기	제시된 주제에 맞는 헤어스타일링 화보 제작을 할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	헤어실습 강의실
	HW	컴퓨터 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	헤어스타일링응용	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Advanced Hair Styling	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	1. This course collects and analyzes trend information for domestic and international trends, and can design and direct hair design based on collected information and data. 2. You can produce a variety of hair style patterns and complete your own creative hairstyle design for total fashion styling.					
Learning goal	1. I would like to acquire high technique of hair styling by the process of improving the completeness by connecting hair production and fashion style. 2. You can design and direct a hairstyle that suits pictorials, magazines, movies, dramas and special situations. In particular, it aims to develop application directing skills centering on hair-dry techniques and up-style techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>패션영상</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fashion film</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 제시된 주제에 적합한 영상 콘텐츠를 제작하기 위한 기초적 표현과정을 습득하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 패션필름 분석을 통해 자기만의 독특한 감성을 패션필름으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">패션영상의 역사, 카메라의 구조와 필름의 종류를 이해하고 영상의 기본 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">패션하우스의 패션필름을 목적에 따라 조사하고, 분류할 수 있다.
-영상 제작에 실질적으로 활용할 소스를 수집할 수 있다.
-수집된 자료를 영상 디자인에 맞도록 분류하여 체계화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">이미지 컨셉에 적합한 패션필름의 시안을 계획하여, 제안 할 수 있다.
-스토리보드를 통해 영상의 흐름 및 공간의 구조를 파악할 수 있다.
- 주제에 맞춰 촬영 편집, 보정을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-이미지, 사운드, 해상도에 대한 이해
-영상 촬영 및 편집에 대한 이해
-주제와 소재를 활용하여 피사체를 표현 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-카메라기법과 패션화보 자료 수집, 정보력
-수집된 자료를 효율적으로 체계화하는 능력
-스토리보드 구성 및 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-타인의 창작물에 대한 저작권을 존중하는 태도
-정확한 시각화를 위해 적극적으로 소통 하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력			자기개발능력		●		
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력			기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	패션 사진

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	패션영상 컨셉 및 제작과정 이해도		지필평가
	2차 평가	50	15주	창작 패션 영상 콘텐츠	제작과정ppt	포트폴리오
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	촬영편집하기	영상 콘텐츠를 제작하기 위한 기본 개념을 설명할 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼 아이데이션	촬영편집하기	주제에 적합한 패션영상을 제작할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	촬영실습실/ 컴퓨터실 /
	HW	카메라, 조명, 배경지, 컴퓨터
	SW	

Class name	Korean	패션영상	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Fashion film	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	A basic presentation process is acquired for the production of video content suitable for the subject					
Learning goal	1.Students will be able to analysis different fashion film and developing observational skills towards objects, students will be able to express their creative ideas through visual images					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">스타일콘텐츠개발</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Style Contents development</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">커뮤니케이션이해</td><td colspan="4">커뮤니케이션환경 이해하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">패션산업체의 비전, 미션, 핵심전략 및 채용 정보에 대해 이해를 바탕으로 패션산업체의 주요 제품에 대해 상품개발MD, 홍보, 마케팅 실습함으로서 취업에 대한 자신감을 고취하며, 4차산업혁명 시대의 새로운 환경 속에서 떠오르는 다양한 채널을 통한 스타일콘텐츠 개발역량을 향상시키는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 변화하는 패션산업체의 비전, 미션, 핵심전략 및 채용정보에 대해 이해할 수 있다.
2. 패션아이템 특성에 맞고 대중에게 잘 소비되는 sns 콘텐츠를 제작할 수 있는 콘텐츠 기획력과 SNS마케팅 관리능력을 강화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">떠오르는 패션산업체의 직무군에 대한 비전, 미션, 핵심역량 및 채용정보에 대한 특성을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">패션브랜드(아이템)의 스토리, 컨셉에 맞추어 적합한 채널의 스타일콘텐츠를 수집, 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스타일트렌드 정보의 수집 분석, 스타일 컨텐츠 기획, 관리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">SNS홍보 매체별 특성 파악
패션 홍보의 매체별 홍보 방안</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">-SNS를 통한 콘텐츠 제작능력
-스타일콘텐츠 기획기사 작성능력
-스타일콘텐츠 제안서 작성</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">아이디어를 끊임없이 도출하려는 의지
시장조사를 위한 다양한 정보탐색 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●	●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	포트폴리오 -컨셉맵, 스타일, 컬러 맵보드 -착장 혹은 디스플레이 컷, 블로그 포스팅, 홍보물 자료 -최근 브랜드 상품기획 및 눈 홍보마케팅 조사를 통한 사례연구 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	스타일콘텐츠 정보를 수집, 분석	과제물	과제물평가
	2차 평가	50	15주	스타일 컨텐츠 기획 능력	포트폴리오	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션환경 이해하기	패션브랜드(아이템)의 스토리, 컨셉에 대하여 적합한 채널의 스타일콘텐츠 정보를 수집, 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	커뮤니케이션이해	커뮤니케이션 콘텐츠 이해하기	스타일트렌드 정보의 수집 분석을 통해 스타일 컨텐츠 기획, 관리할 수 있다.	50		`●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	스타일콘텐츠개발	Credits	3	Semester	3-1

					/Term	
	English	Style Contents Development	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	Based on the understanding of the fashion industry's vision, mission, core strategy and recruitment information, the company promotes confidence in employment by product development MD, promotion and marketing practice on the fashion industry's major products, and strengthens the competitiveness of fashion employment by enhancing the ability to develop style contents through various channels emerging in the new environment of the Fourth Industrial Revolution era.					
Learning goal	1. I can understand the changing vision, mission, core strategy and recruitment information of the fashion industry. 2. Strengthen content planning and SNS marketing management ability to produce SNS contents that fit the characteristics of fashion items and are well consumed by the public.					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">퍼스널스타일컨설팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Personal Style Consulting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼 아이데이션</td><td colspan="3">베리에이션하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 숍퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일컨설팅을 할 수 있는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 고객을 선정, 직업과 목적에 맞는 패션이미지 컨셉을 정립, 컨설팅할 수 있다
2. 퍼스널스타일리스트 실전으로 개인의 직업별 목적에 맞는 패션이미지, 컨셉을 정립하여 퍼스널 이미지에 맞게 스타일링 연출과 컨설팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-고객을 선정, 직업과 목적에 맞는 패션이미지 컨셉을 정립, 컨설팅할 수 있다.
-고객의 이미지(얼굴, 신체, 피부색 등) 분석과 컨셉 설정
-고객의 심리 분석을 통한 선호 이미지 분석</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-고객별 퍼스널 컬러이미지를 찾고 컬러 코디네이션 연출, 컨설팅 할 수 있다.
-퍼스널컬러에 맞는 컬러 선정과 연출</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-고객별 T.P.O에 맞는 퍼스널 이미지 스타일링을 구축, 컨설팅 할 수 있다.
-시간, 장소, 상황에 맞는 의복매너에 대해 이해하고 습득
-고객의 취향과 성향 분석, 선호 브랜드 및 패션 상품 제안을 할 수 있다.
-고객을 대상으로 컨설팅 실습을 수행, 고객별 컨설팅 보고서 작성한다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-퍼스널스타일컨설턴트 업무 프로세스
-퍼스널컬러 이해
-체형의 유형에 다른 결점부위 보완방법
-의복의 아이템의 선택법과 연출방법 이해
-TPO와 패션 연출법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-퍼스널 컬러 진단 테크닉과 토탈 패션스타일링 테크닉 능력</td></tr>
</table>

		-토탈스타일링에 응용 되는 뷰티(헤어메이크) 트렌드 이해 -패션트렌드의 제안 능력 -스타일에 어울리는 패션소품의 선택과 액세사리 제작 연출방법습득
	태도(attitude)	-코디연출을 위한 감각과 센스향상을 위한 태도 -최근 코디연출 기법을 알아보고자 하는 적극적인 태도 -스트리트 패션코디를 분석하고 평가할 수 있는 태도 -패션에 관련된 자료 수집 등을 메모하는 습관 -창의력, 응용력, 서비스매너, 설득력 있는 프레젠테이션 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 클라이언트 스타일컨설팅 포토폴리오 제작

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	퍼스널 스타일링을 위한 패션이미지 컨셉과 연출법		지필평가
	2차 평가	50	15주	클라이언트 스타일컨설팅	포트폴리오	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	베리에이션하기	고객의 직업별 TPO에 맞는 패션이미지 컨셉을 설정,	30		●

				제안할 수 있다			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼 아이데이션	베리에이션하기	고객별 퍼스널 컬러이미지를 찾고 컬러 코디네이션 연출, 컨설팅할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	퍼스널스타일컨설팅	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Personal Style Consulting	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This advanced course helps students work toward becoming a personal consultant or shopper, who can consult clients on changing their hair style, clothes, and even social manners, by practicing actual consultations.					
Learning goal	To practice actual consultation for a client based on the personal image set according to their career and purpose.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">아트메이크업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Art Make-up</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 전체 컨셉에 따른 아트 메이크업 및 분장과 관련된 이미지 디자인을 계획할 수 있다.
2. 다양한 오브제를 활용한 창작기법의 습득을 통해 전문적인 메이크업 아티스트로써의 능력을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기본적인 뷰티 스타일링 기법을 습득한 후, 컨셉에 따른 메이크업 디자인을 계획하여 표현 할 수 있다.
2. 주제별 다양한 오브제를 활용하여 아트 및 분장 메이크업 디자인을 창작하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">아트메이크업의 개념을 설명할 수 있다.
- 다양한 아트 메이크업테크닉 숙지
- 판타지메이크업, 오브제메이크업 등과 같은 테크닉의 표현</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">컨셉에 맞는 디자인 및 새로운 오브제를 제안할 수 있다.
- 아트메이크업에 필요한 다양한 오브제를 활용하여 연출
- 아트메이크업의 표현 감각 습득</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전체 컨셉에 따른 아트 및 분장 메이크업 이미지 디자인을 계획하고, 주제별 이미지를 표현할 수 있다.
- 응용 메이크업과 오브제의 결합
- 등장인물 분석에 따른 분장 테크닉 습득 및 재료활용 능력.(미디어컨셉에 따른 특수분장 스타일링 및 노인분장 (60-90세), 동물분장, 캐릭터분장 방법)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">전문적이고 예술적인 감각으로 아트메이크업 테크닉을 제안하여 제작할 수 있다.
- 다양한 오브제를 창의적 기술로 활용
- 무대의 형태와 조명에 따른 분장의 창의적 적용방법 제안</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-아트메이크업의 종류와 특징이해
-다양한 상황에 적합한 컨셉 이해</td></tr>
</table>

		-재료의 장단점 및 활용을 이해하는 지식 -디자인 요소 및 레이아웃 원리 이해 -무대공연 분장메이크업 디자인의 이해
	기능(skill)	-컨셉에 따른 다양한 오브제를 활용한 작품 연출 -오브제 제작 및 표현기술 -아트재료와 도구의 적절한 사용법과 활용법 -캐릭터 표현을 위한 분장의 재료 활용 스킬
	태도(attitude)	-창의력, 표현력, 응용력 -무대공연 견학을 통한 체험학습 -연극공연과 뮤지컬 등을 많이 관람하고 기록하는 습관

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각각의 주제별 창작실습 포트폴리오 제작 컨셉에 따른 재료선택과 응용작품 PPT 제출 및 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	7주	메이크업 디자인 이해		지필평가
	2차 평가	50	15주	아트메이크업 화보	주차별 실습 과정 결과물	포트폴리오평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	매체별&컨셉별 뷰티스타일링 비교 분석하여 연출할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	촬영편집하기	제시된 주제에 맞는 메이크업, 헤어 스타일링 화보 제작을 할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	메이크업&헤어실습 강의실					
	HW	컴퓨터 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	아트 메이크업	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Art Make-up	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students plan image design related to art make-up according to the overall concept. In addition, they learn creative techniques using various objects to cultivate their skills as professional make-up artists.					
Learning goal	1. To master the basic beauty styling techniques and then to be able to plan and express your make-up designs according to the concept 2. To be able to create and present art/ make-up designs using various objects by theme					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일큐레이션프로젝트
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Style quration Project
(Capstone design)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">큐레이션</td><td colspan="3">베리에이션하기</td><td colspan="4">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">브랜딩하기</td><td colspan="4">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1.스타일리스트 실무프로세스를 습득하여 현장실무 능력을 배양한다.
2.프로젝트를 기획하여, 컨셉설정, 패션아이템제작, 촬영, 패션화보제작, 홍보전략까지 현장실무 프로세스의 전 과정을 습득하는 프로젝트형 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로젝트수행에 필요한 세부 사항을 계획하고 실행함으로써 개인별 실무진행 능력을 향상시킬 수 있다.
2. 목표 설정, 과제 수행에 필요한 구체적인 행동역량, 평가와 피드백 과정을 통하여 프로젝트 수행 프로세스를 이해하고, 조직의 구성원으로서 자신의 역할을 이해하고 책임감 의식을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">방송, 영화, 광고, 패션화보 등 분야별 스타일링 업무에 대한 구체적인 실무내용과 차이를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">프로젝트 조사를 통해 프로젝트의 진행 계획을 수립할 수 있다.
-프로젝트 난이도를 파악하여 참여인원 및 수준을 정할 수 있다
-제시된 프로젝트를 이해하여 매체별 특성에 맞추어 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">캐릭터의 특징과 프로젝트의 분석에 따라 창의적인 스타일링 계획을 수립할 수 있다
- 컨셉을 설정하여 패션, 뷰티, 소품의 세부사항 구상 프로세스를 계획 할 수 있다.
- 컨셉에 따른 의상, 오브제 등을 제작, 구입, 협찬 리스트를 작성할 수 있다.
- 피팅 후 수정,보완 하여 스타일링을 완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">브랜드 아이덴티티를 바탕으로 커뮤니케이션 전략을 수립할 수 있다.
- 컨셉에 맞는 촬영시안을 계획하여 촬영 디렉팅을 할 수 있다.
-스토리보드, 촬영 무드, 모델, 의상, 메이크업, 헤어, 오브제, 셋트를 연출 할 수 있다.</td></tr>
</table>

		- 촬영 결과물을 컨셉에 맞도록 에디팅(촬영후반작업, 기사작성, 제품설명 등)을 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-매체별 특성과 제작과정을 이해 -매체별 스타일링 실무사례 분석
	기능(skill)	-컨셉에 맞는 토탈스타일링 기획 및 연출 -패션스타일에 어울리는 패션소품의 선택과 액세사리 제작 연출방법습득 -팀웍을 통한 의견조정과 협업 능력
	태도(attitude)	-본인의 적성에 맞는 스타일리스트 활동분야를 선택 -현장 실무를 익힐 수 있는 적극적인 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
			●		[ ]

산출물 (결과물)	스타일링기획 및 연출, 촬영계획, 촬영에디팅이 통합되어 스토리텔링 되어 있는 프로젝트 프리젠테이션 자료 -패션트랜드 분석 보고서 -컨셉과 스토리에 따른 스타일링 계획 제안서 및 촬영제안서 -촬영 의상 및 오브제 제작물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	프로젝트 실행 계획서	제작과정 ppt	발표
	2차 평가	50	15주	프로젝트 결과물(창작아이템)	제작과정 포트폴리오	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	큐레이션	베리에이션하기	프로젝트의 진행을 위한 계획을 수립할 수 있다.	30		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	큐레이션	브랜딩하기	프로젝트 주제에 적합한 커뮤니케이션 전략을 수립할 수 있다.	50		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등
	HW	
	SW	

Class name	Korean	스타일 큐레이션 프로젝트 (Capstone design)	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Style quration Project (Capstone design)	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1. This course provides the on-site practical based education and helps students to acquire practical process which stylists mainly experience in their major field. 2. This is a project based course which enables students to plan a project, build up proper concepts, making works, shot pictures, and make promotion strategies.(plan - role allocation-cooperation-project implementation -report the results)					
Learning goal	1. To understand the characteristics of styling and creatively plan and act out various styles in the fashion field. - By planing a project in detail and performing the project, students will be able to understand mission of creative styling and develop their working abilities. - Students will be able to set up the goals, and get skills to do their assignments, and understand all processes of th project trough the evaluation and feedback. Students will be able to have a responsibility as a member of the group and understand their role and duty.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">e-패션몰 스타트업</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">E-Fashion Mall Start-up</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">큐레이션</td><td colspan="4">베리에이션하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜딩하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">스타일리스트의 브랜딩을 위한 e-패션몰을 구축하고, 트렌드와 상품성있는 스타일의 샐렉팅 능력과 쇼핑몰 운용능력, 창업능력을 향상시키는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. e-비즈니스 환경을 이해하고 온라인 패션몰 창업을 위한 사업계획서를 작성할 수 있다,.
2. e-패션몰 사업계획서를 기반으로 다양한 플랫폼을 활용, 쇼핑몰을 실제 구축 및 운영할 수 있다,
3. SNS, 블로그를 통하여 홍보마케팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">-국내 인터넷자료 검색을 통해 총체적인 e-비즈니스 시장환경을 이해할 수 있다.
-카페24 플랫폼, 스마트스토어 등 각종 플랫폼의 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">-마케팅 전략, 운영 프로세스, 재무계획 등이 포함된 e-패션몰 창업을 위한 구축 및 운영을 위한 사업계획서를 작성할 수 있다.
-차별화 전략을 위한 패션 시장 트렌드 및 고객 성향 분석과 전략 상품 선정을 통한 상품기획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-e-패션몰 창업을 기획하기 위해 환경설정 절차를 숙지한 후, 도메인 등록/ 솔루션 구입/호스팅 선정 / 온라인 결제 시스템의 연동 등을 할 수 있다.
-Site Map과 Story board 작성을 통해 e-패션몰의 화면을 설계하고 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-전략 상품 선정을 통한 상품기획 및 공급업체를 발굴할 수 있다.
-패션몰 창업의 프로세스(타겟 선정-상품 소싱-모델착장-가격결정-제품 상세 정보 입력), 공급업체 발굴전략(사입, 위탁제조, 위탁판매)을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">-홍보마케팅 프로모션 전략, 프로그램 최적화 및 보완을 위한 제안 등과 같은 내용이 포함된 e-패션몰 운영 매뉴얼을 작성할 수 있다.
-홍보마케팅을 위한 툴과 SNS, 블로그 마케팅을 할 수 있다,</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>-사이트 운영 정책(회원, 상품판매, 배송, 택배비, 반품 및 환불 기준 등)을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-패션 시장 트렌드 및 고객 성향 분석
-전체 상품군 기획 및 전략 상품 선정
-유통/입지를 고려한 공급업체 발굴
-상품 상세 페이지의 설계
-상품 촬영 및 사진데이터의 촬영 및 편집기술
-패션상품 코디네이션(착장), 이미지 편집[K]에 관한 지식
-도메인 등록/ 온라인 결제 시스템의 연동
-Site Map과 Story board의 작성
-사용자 페이지의 편집(템플릿 활용), 관리자 페이지의 기본 기능 숙지
-마케팅에 관한 지식과 바이럴 마케팅 전략 실행(블로그, 트위터)
-검색등록, 키워드 광고, 가격비교 사이트</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-웹사이트 도메인 검색 및 등록 방법
-e-브랜딩 구축을 위한 마케팅 전략의 수립
-상품판매를 위한 운영 프로세스 구축
-보고서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-e-패션몰 창업 재무계획 수립(수입대비 지출을 고려한 투자계획)
-개인정보보호에 대한 관심
-신속한 고객응대 서비스 마인드(전화, e-mail)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>e-패션몰 창업을 위한 사업계획서 작성 및 발표,
개인별로 구축된 쇼핑몰 홍보마케팅 실전 PPT
포트폴리오법 : 주별 제시된 주제에 적합한 결과물 제출</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

	1차 평가	30	8주	창업 사업계획서 완성도	과제물	발표평가
	2차 평가	50	15주	창업 마케팅, 실전 PPT 완성도	포트폴리오	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	큐레이션	베리에이션하기	온라인 패션몰 창업을 위한 사업계획서를 작성할 수 있다,	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	큐레이션	브랜딩하기	쇼핑몰을 실제 구축, 운영 및 SNS, 블로그를 통하여 홍보마케팅을 할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	e-패션몰스타트업	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	E-Fashion Mall Start-up	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course is designed to enable students to understand the process of fashion marketing for business start-up in fashion industries. It helps students to build a business plan and strategies for starting an online shopping mall and selecting its items. Through the total solution of building a shopping mall, this course also develops students' skills to manage customers and products database and offers opportunities to learn how to utilize the tools for the item selection, photo editing and data input.					
Learning goal	1. To be able to build a business plan considering market environments, to establish the Internet fashion shopping mall. 2. To be able to purchase an e-commerce solution based on the business plan, and study how to start and run a shopping mall 3. To be able to build an E-fahion mall using their knowledge of fashion design and styling					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">패션에디팅</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">fashion editing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">비주얼
아이데이션</td><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 패션사진 촬영을 통해 e-쇼핑몰(패션화보)에 적용할 수 있도록 에디팅 역량을 배양하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. e-패션몰(패션화보)에 사용될 사진촬영 및 보정 및 편집 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">주제에 적합한 패션&뷰티 이미지 데이터를 수집하여 활용할 수 있다.
-다양한 대상촬영으로 이미지 보정훈련
-원하는 부분만 포커싱하거나 디테일과 주제를 강조</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">합성, 알파채널 등의 기능을 이용하여 패션제품 이미지 데이터를 효과적으로 편집할 수 있다.
-레이어 마스크를 활용하여 사진 색상의 톤 합성
-필요한 이미지를 따내는 작업</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">e-패션몰의 컨셉 및 상품 카타고리에 적합하게 분류된 착장된 사진을 최종 분류 및 편집할 수 있다.
-쇼핑몰 컨셉에 맞는 이미지 표현
-다양한 쇼핑몰사진의 특성별 분류 및 편집
-주제, 패션아이템 설명하기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-조명과 구도의 이해
-해상도의 이해
-포토샵 포맷과 비트맵방식의 이해
-컨셉에 맞는 이미지 표현숙지</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-디테일한 피부 리터칭
-원하는 부분만 포커싱하여 주제 강조</td></tr>
</table>

		-마스크를 활용하여 사진 2개의 톤 합성 -사진 따내는 작업 -알파 채널을 이용한 합성 사진 제작 -Color Mode의 이해
	태도(attitude)	-디지털 사진촬영과 포토샵으로 활용하는 기능적 숙지능력 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	패션상품이미지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	패션화보데이타 수집 및 분석		지필
	2차 평가	50	15주	패션 화보 완성도	제작과정 ppt	포트폴리오
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	비주얼 아이데이션	촬영편집하기	패션제품 이미지에 적합한 데이터를 수집하여 분석할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	비주얼	촬영편집하기	주제에 적합한 패션화보를	50		●

		아이데이션		제작하여 에디팅할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	촬영실습실/ 컴퓨터실 /					
	HW	카메라, 조명, 배경지, 컴퓨터					
	SW						

Class name	Korean	패션에디팅	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	fashion editing	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1.This course aims to help students develop their fashion-editing skills editing skills to suit the E-shopping mall (fashion pictorial)					
Learning goal	1. Students will be able to retouch and edit pictures that will be used for the E-fashion mall. (fashion pictorial)					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>뷰티마스터</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Beauty Master</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(1,2,3,9,10,11)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">비주얼아이데이션</td><td colspan="3">이미지콘셉트설계하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">이미지연출하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">촬영편집하기</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">패션스타일의 이미지와 연관해 메이크업, 헤어 응용테크닉, 컨셉을 완성하는 최종과정으로, 미디어의 이해와 함께 완성도 높은 토탈스타일링 능력을 배양시키고자 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 화보, 대본, 시나리오 등의 매체에서 요구하는 세분화된 뷰티트렌드와 기술을 습득할 수 있다.
2. 매체 캐릭터별 다양한 오브제를 활용하여 뷰티디자인을 창작할 수 있다.
3. 컨셉을 설계하고, 컨셉에 적합한 컬러, 메이크업, 헤어, 의상의 토탈스타일링을 연출 할 수 있으며, 메이크업 국가자격증과 관련된 뷰티컨셉을 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">화보, 대본, 시나리오 등의 미디어스타일링 비교를 통해 무대분장과 아트메이크업에 대해 구분할 수 있으며, 미디어뷰티 트렌드를 이해할 수 있다.
(뷰티, 분장의 차이를 통해 무대와 인쇄매체의 특성을 파악)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">주제에 맞는 뷰티연출 컨셉을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전체 컨셉에 따른 뷰티연출을 계획하고, 주제별 이미지를 창의적으로 표현할 수 있다. -응용 뷰티스타일과 오브제의 결합</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">전문적이고 예술적인 감각으로 뷰티 테크닉을 제안하여 제작할 수 있다.
-다양한 오브제를 창의적 기술로 활용</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">제시된 주제에 맞는 뷰티와 의상과의 조화로운 컨셉을 설계할 수 있으며, 컨셉을 완성하기 위한 메이크업, 헤어, 패션의 응용분야 테크닉을 습득하여 다양하고 전문적인 토탈스타일링을 연출, 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">뷰티와 관련된 다양한 응용방법을 이해하고, 자격증과 관련된 뷰티컨셉별 이론과 실</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="6">기를 연출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">-아트메이크업의 종류와 특징이해
-다양한 상황에 적합한 컨셉 이해
-재료의 장단점 및 활용을 이해하는 지식
-디자인 요소 및 레이아웃 원리 이해
-무대공연 분장메이크업 디자인의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">-컨셉에 따른 다양한 오브제를 활용한 작품 연출
-오브제 제작 및 표현기술
-아트재료와 도구의 적절한 사용법과 활용법
-캐릭터 표현을 위한 분장의 재료 활용 스킬</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">-창의력, 표현력, 응용력
-무대공연 견학을 통한 체험학습
-연극공연과 뮤지컬 등을 많이 관람하고 기록하는 습관</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">각각의 주제별 창작실습 포트폴리오 제작
컨셉에 따른 재료선택과 응용작품 PPT 제출 및 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="3">발표평가</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">포트폴리오평가</td><td>컨셉별
메이크업결과물</td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	매체 캐릭터별 다양한 오브제를 활용하여 뷰티디자인을 창작을 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	비주얼아이데이션	이미지연출하기	제시된 주제에 맞는 메이크업을 시연할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	메이크업&헤어실습 강의실
	HW	컴퓨터 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	뷰티마스터	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Beauty Master	Class Hour	3	Type	Major Elective
Class summary	In this course, students plan image design related to art make-up according to the overall concept. In addition, they learn creative techniques using various objects to cultivate their skills as professional make-up artists.					
Learning goal	1. To master the basic beauty styling techniques and then to be able to plan and express your make-up designs according to the concept 2. To be able to create and present art/ make-up designs using various objects by theme					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">스타일콜라보레이션
(Capstone design)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Style Collaboration
(Capstone design)</td><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(1,2,3,9,10,11)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">큐레이션</td><td colspan="4">베리에이션하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜딩하기</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">미디어스타일리스트, 브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트의 일환으로 산업체와의 코웍을 통해 스타일링 업무 프로세스를 습득하여 현장적응역량을 배양하고 취업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트를 진행하기 위해 구축된 산업체를 매칭할 수 있다.
2. 매칭된 산업체의 현장프로세서를 접목시켜 콜라보레이션 프로젝트를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트를 수행하기 위해 코웍할 구축된 산업체를 설정하고 매칭 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">설정된 산업체의 콜라보레이션 프로젝트에 적합한 이미지컨셉 설계를 할 수 있다.
- 국내외 트렌드, 시장 자료 등과 같은 패션 정보를 수집, 조사하고, 스타일링 개발을 위한 아이디어 소스를 수집, 조사 할 수 있다.
-제시된 프로젝트 설계를 위한 커뮤니케이션 경로 및 미디어 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">산업체의 콜라보레이션 프로젝트에 컨셉에 적합한 의상연출, 뷰티연출, 소품연출 등 세부 스타일링 계획, 촬영계획, 촬영후반작업, 피처에디팅 등의 업무를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">프로젝트 실행 결과에 대한 전문가집단의 크리틱을 분석하고 피드백을 받아 수정 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">-분야별 스타일리스트의 업무내용의 이해
-체형의 유형과 이해를 통한 결점 부위 보완 방법 숙지
-의복아이템의 선택법과 연출방법 이해
-실용적인 악세서리 VS. 장식적인 악세서리의 종류와 활용법 이해
-컨셉별 리폼 디자인 작업의 이해
-뷰티디자인 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>-모델의 얼굴 기본골격의 명칭과 특징 이해
-다양한 컨셉 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-최근 패션트렌드에 관한 자료 스크랩
-업무내용 파악하고 그에 따른 다양한 정보수집 능력
-백, 구두, 벨트등 악세서리 시점 및 체형 커버에 의한 코디연출
-토털 코디네이트 기법 활용
-피부색에 따른 컬러 진단방법 습득
- 메이크업, 헤어스타일링 기본 스킬 습득
- 트랜디한 패턴을 활용한 뷰티디자인 실연 능력
-컨셉(계절별, 웨딩, 미디어)에 따른 뷰티디자인 연출방법 습득</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-스타일링을 이해하기 위한 기존 작업의 모니터링을 적극적으로 임하는 태도
-최근 스트리트 패션스타일링 경향과 방송분야별 스타일링경향의 차이를 분석하고 평가할 수 있는 태도
-아이디어 리폼 제작을 위해 창의력과 응용력 향상
-뷰티디자인 테크닉 개발
-반복적인 스킬 연습 태도
- 창의력, 표현력, 응용력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>-스타일링기획 및 연출, 촬영계획, 촬영에디팅이 통합되어 스토리텔링 되어 있는 프로젝트 프리젠테이션 자료
-컨셉과 스토리에 따른 스타일링 계획 제안서 및 촬영제안서
-촬영 의상 및 오브제 제작물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

	1차 평가	40	8주	발표		
	2차 평가	40	15주	포트폴리오		
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	큐레이션	베리에이션하기	프로젝트 설계를 위한 커뮤니케이션 경로이해 및 자료수집을 할 수 있다. .	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	큐레이션	브랜딩하기	프로젝트 수행을 통해 브랜드이미지 수립할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	스타일실습실, 촬영실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	카메라, 조명, 배경지

Class name						
	Korean	스타일콜라보레이션 (Capstone design)	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Style Collaboration (Capstone design)	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	1. This course provides the on-site practical based education and helps students to acquire practical process which stylists mainly experience in their major field. 2. This is a project based course which enables students to plan a project, build up proper concepts, making works, shot pictures, and make promotion strategies.(plan - role allocation-cooperation-project implementation -report the results)					
Learning goal	1. To understand the characteristics of styling and creatively plan and act out various styles in the fashion field. - By planing a project in detail and performing the project, students will be able to understand mission of creative styling and develop their working abilities. - Students will be able to set up the goals, and get skills to do their assignments, and understand all processes of th project trough the evaluation and feedback. Students will be able to have a responsibility as a member of the group and understand their role and duty.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">퍼스널브랜딩</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Personal Branding</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">큐레이션</td><td colspan="3">브랜딩하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">브랜드큐레이터 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춘 포토폴리오를 제작하여 나만의 스토리의 퍼스널 브랜딩을 구축하기 위한 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 나의 학습 경험과 전공에 대한 능력, 원하는 업무에 어떻게 적응할 수 있을지를 체계적으로 작성하고 확실한 목표와 주제, 나의 로드맵을 설정할 수 있다.
2. 나의 이력이나 역량을 알아볼 수 있도록 자신이 만든 작품이나 관련 내용 등을 집약하여 스토리텔링이 있는 퍼스널브랜딩 포트폴리오를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">원하는 업무에 어떻게 적응할 수 있을지. 포트폴리오의 목적성을 명확히 하여 포트폴리오의 목표와 주제, 목차를 정하고 포트폴리오의 방향성을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 나의 이력이나 경력 또는 실력 등을 알아볼 수 있도록 자신이 과거에 만든 작품이나 수업의 결과물, 기타 관련 활동 내용 등을 집약할 수 있다.
- 나에 대한 SWOT 분석, 브랜드아이덴티티, 로드맵을 작성하고 나를 차별화하고 어필할 수 있는 퍼스널 브랜딩트 포인트를 분석한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">나의 업무수행 능력과 장점을 효과적으로 어필하기 위한 차별화 된 포트폴리오를 제작하고, 공감할 수 있도록 프레젠테이션을 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-각자 취업희망에 분야에 관한 자료 수집(마켓분석자료, 언론, 인터넷 기사, 상품 구성, 소비자 타켓 분석)
-관련 브랜드 zone, 4P, 4C 이해
-프로젝트에 맞는 기획방향 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-경쟁 브랜드 및 해당 브랜드 업무 프로세스 자료 취합 방법
-포트폴리오 레이아웃 구성 및 제작기술
-포트폴리오 및 자기소개서, 이력서 작성능력
-인터뷰 대비 발표 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-다양한 업체의 경향을 수용하는 태도</td></tr>
</table>

		-본인 적성에 맞는 현장실무를 익히고자 하는 적극적인 태도 -자신감 및 주관을 갖고 취업을 하고자 노력하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플럽러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	포트폴리오법 : 주별 제시된 주제에 적합한 결과물 퍼스널 브랜딩 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	나의 퍼스널 브랜딩 분석	과제물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	퍼스널브랜딩 포트폴리오	포트폴리오	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	큐레이션	브랜딩하기	나에 대한 SWOT 분석, 로드맵을 작성하고 나의 아이덴티티, 퍼스널 브랜딩트 포인트를 분석할 수있다	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	큐레이션	브랜딩하기	나의 스토리텔링이 있는 퍼스널 브랜딩 포트폴리오를 제작할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트
	SW	

Class name	Korean	퍼스널브랜딩	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Personal Branding	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	In this course, students create a personal branding portfolio tailored to their desired careers by applying the knowledge and practice results acquired through the fashion school curriculum.					
Learning goal	1. To be able to systematically write your own learning experience, major skills, and how to adapt to your desired work, and set clear goals, topics, and road maps 2. To be able to create a personal branding portfolio with storytelling by integrating your work or related content to showcase your history or competencies.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>스타일오브제</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Style Objet</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">큐레이션</td><td colspan="4">베리에이션하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜딩하기</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미디어스타일리스트 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일리스트의 고급단계로 장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 스타일링에 활용 가능한 아이템을 장식적으로 제작, 표현하여 콘셉트에 맞는 스타일아트 결과물을 창출하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장식 미술의 정의와 기본 원리를 설명할 수 있다.
2. 창의적이고 예술성이 뛰어난 디자인을 개발할 수 있다.
3. 콘셉트에 따른 스타일 아트 오브제를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-장식 미술의 정의와 기본 원리를 이해하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-시대별, 국가별 장식 미술의 요소 및 스타일을 이해하고, 아트 브랜드 및 상품을 리서치하여 분석할 수 있다. -(ex.벨앤누보, 빈티지샵)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-디자인 발상 과정을 통하여 창의적이고 예술성이 뛰어난 디자인을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-콘셉트를 정하여 봉재, 드로잉 등의 다양한 수작업을 통해 스타일오브제를 제작하수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-스타일아트 작업 결과물을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-소재에 대한 이해
-의상 제작에 대한 이해
-스타일링 기초
-패션과 예술의 역사에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">-기초 수작업 능력
-소재에 대한 이해
-리서치 및 디자인 발상을 위한 마인드맵 작성 능력
-패션디자인 테마, 콘셉트에 따른 스타일링 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">-장식미술의 필요성을 인지하고 이해하려는 노력</td></tr>
</table>

		-창의적인 사고를 표출해내려는 오픈된 마인드와 의지 -꾸준한 학습과 노력으로 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 리서치 응용력을 키우려는 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
									●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트법 : 제시된 주제에 적합한 결과물 제출 - 리서치북 - 컨셉 오브제 제안서 - 오브제 제작물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	스타일오브제 리서치 수준	과제물	과제물평가
	2차 평가	50	15주	스타일오브제 제작 완성도	포트폴리오	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	큐레이션	베리에이션하기	스타일아트 브랜드의 상품을 리서치 및 분석할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	큐레이션	브랜딩하기	콘셉트를 정하여 스타일오			●

				브제를 작업을 제작할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트					
	SW						

Class name	Korean	**스타일오브제**	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Style Objet	Class Hour	3	Type	Major elective
Class summary	This course helps students to acquire fundamental knowledge about style art for styling and designing. This course also cultivates students' ability to create and develop the art work ideas for style art.					
Learning goal	1. To be able to understand fundamental principles of style art application, and to acquire creative point of view 2. To be able to learn how to research and develop the ideas 3. To be able to learn the creative styling which is designed and gained from style art					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

공연예술스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

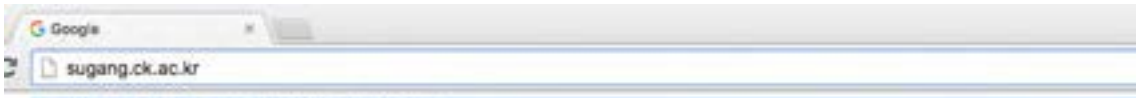
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

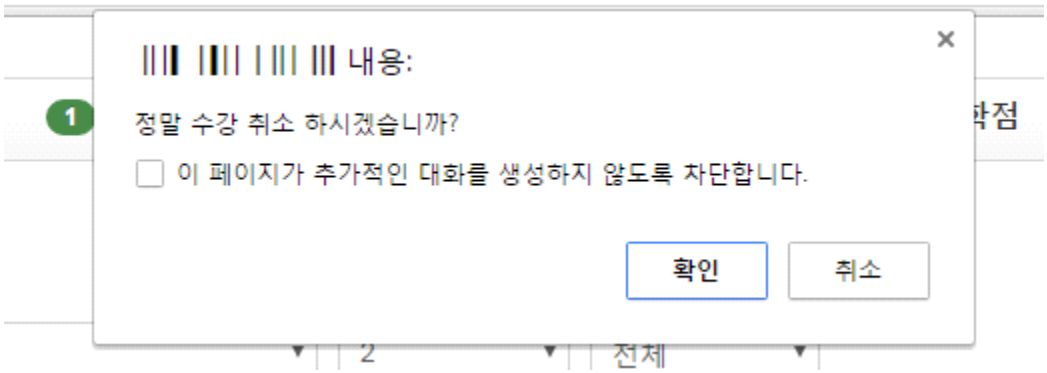
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

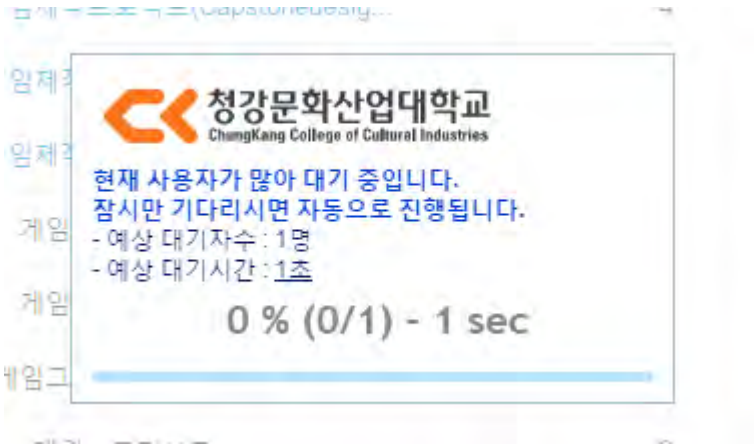
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

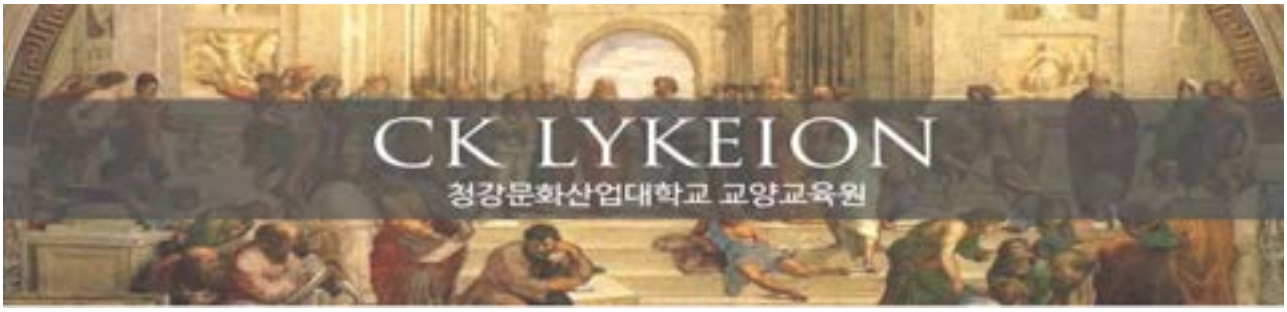
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

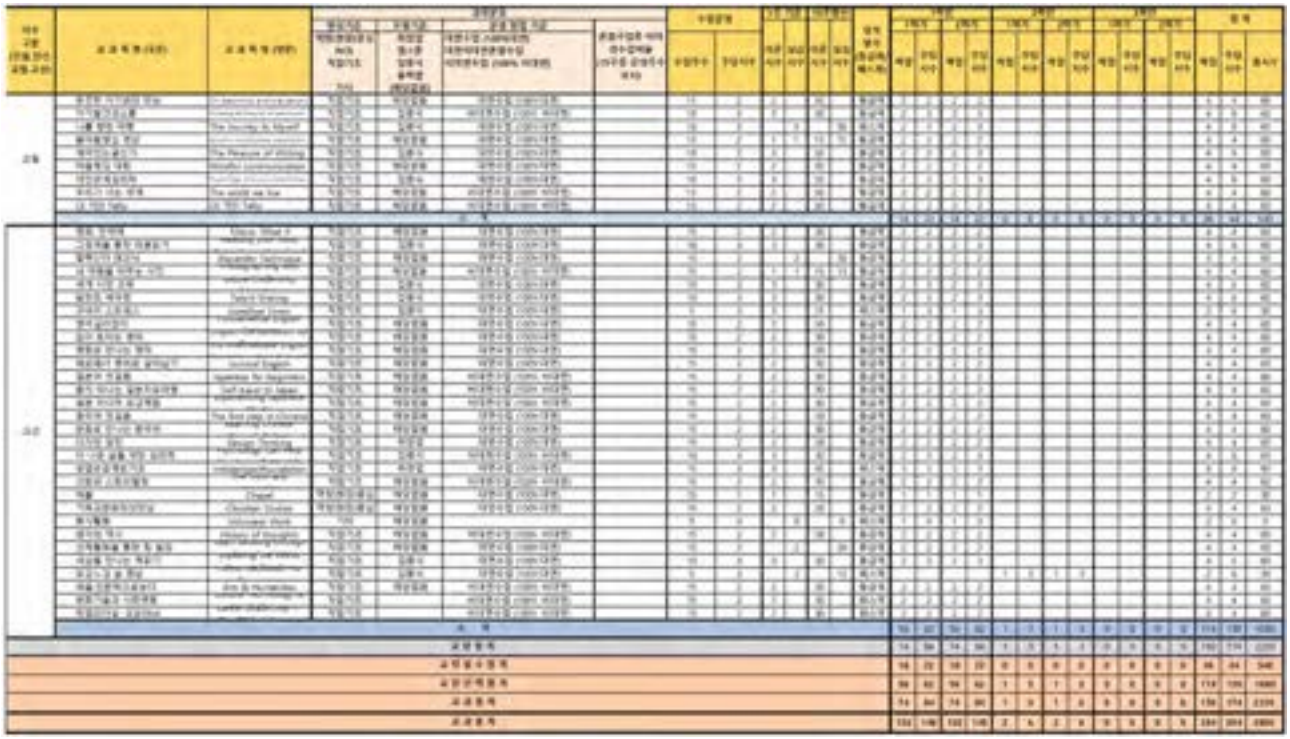
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

공연예술스쿨

공연예술스쿨 소개

공연예술스쿨 소개

우리는 예술적 고민을 나누며 공연을 창작하는
교육창작공동체 청강 '공연예술스쿨'입니다

공연예술스쿨 교육목표

"동시대적 시각과 공감을 통해 감동을 창조할수 있는 공연
창작자를 양성한다."

① 동시대적 가치를 창조하는 전문 예술인의 역할을 수행 할 수 있는 능력과 인성을 기른다
② 전공 역량을 기반으로, 전공분야에 크리에이터로서의 역할을 수행하기 위한 창의력을 기를 수 있도록 학습한다.
③ 창의력과 전공 역량을 기반으로, 전공영역을 넘어서는 협업과 융합을 할 수 있도록 교육한다
④ 융합적 사고와 창의적 역량을 기반으로, 창작자로서의 능력을 발휘 할 수 있는 현장 활동을 목표로 교육한다.
⑤ 미래의 문화예술을 창조하는 공연예술 크리에이터를 양성한다.

세부전공별 구체적인 미션 정립

세부전공	구체적인 미션
뮤지컬연기	- 뮤지컬 연기에 필요한 전문적인 테크닉(노래, 연기, 춤)을 갖춘 뮤지컬 배우 - 창의적이고 통합적인 사고로 캐릭터를 창조할 수 있는 뮤지컬배우 - 공연산업과 문화산업 전반에 걸쳐 중심 역할을 해낼 수 있는 뮤지컬 배우
연극영상연기	- 연기에 필요한 전문적인 테크닉을 갖춘 배우 - 창의적이고 통합적인 사고로 캐릭터를 창조할 수 있는 배우 - 공연산업과 문화산업 전반에 걸쳐 중심 역할을 해낼 수 있는 배우
연출극작	동시대적인 관점과 테마를 자신만의 언어로 표현하는 창작자 - 프로덕션 시스템 구축을 위한 창작자
무대미술	-자신의 아이디어를 바탕으로 각 분야(무대,조명,음향)에 맞는 기술력을 함께 갖춘 디자이너 -밀도 있는 프로덕션 경험과 창의력을 갖춰 공연과 문화산업 전반에 활동하는 능동적인 디자이너

1 공연예술스쿨의 교과목 도출

1-1-가. 공연예술스쿨(뮤지컬, 연극영상, 연출극작, 무대미술전공)의 공통 교과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	뮤지컬사	2/2	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
2-2	연극사	2/2	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	

1-1-나. 공연예술스쿨(뮤지컬, 연극영상, 무대미술전공)의 공통 교과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
2-1	창작프로덕션 Ⅰ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
2-2	창작프로덕션Ⅱ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
2-1	창작프로덕션Ⅲ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
2-2	창작프로덕션Ⅳ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
2-1	창작프로덕션Ⅴ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
				표현 구사하기	
2-2	창작프로덕션Ⅵ	2/2	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	

1-1-다. 공연예술스쿨 (뮤지컬, 연극영상, 연출극작전공)의 공통 교과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	프로덕션의 이해	2/2	분석	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
			프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
1-2	공연워크숍	2/2	분석	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
				악보 분석하기	
			노래	호흡지지를 바탕으로 한 노래 발성 구사하기	
				뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	
			프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
1-2	대본분석	2/2	분석	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	무
				동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	
2-1	공연제작실습Ⅰ - 정통뮤지컬, 연극을 위한 창업	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
2-1	공연제작실습Ⅲ-실험극 프로젝트를 위한 창업	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
2-1	공연제작실습Ⅴ-대중성 있는 작품을 위한 창업	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-1	공연제작실습Ⅶ-예술성 있는 작품을 위한 창업	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-1	장면분석	2/2	분석	장면 분석하기 캐릭터 분석하기	무
2-2	공연제작실습Ⅱ - 캡스톤 디자인	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-2	공연제작실습Ⅳ-캡스톤 디자인	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-2	공연제작실습Ⅵ-캡스톤 디자인	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-2	공연제작실습Ⅷ - 캡스톤 디자인	8/8	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기 양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	무
2-2	융복합 콘텐츠 창작 프로덕션	6/6	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기 캐릭터를 음색으로 표현하기	무
			프로덕션(연출)	공연 진행하기	

1-1-라. 공연예술스쿨(뮤지컬전공) 전공과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	연기의 이해	4/4	캐릭터 구축	액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	무
				극적행동 표현하기	
1-1	시창	2/2	노래	기초음악이론을 바탕으로 악보읽기	무
				시창하기	
			분석	악보 분석하기	
1-1	뮤지컬보컬 I	3/3	소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	무
			노래	두성을 사용하여 공명된 소리내기	
1-1	재즈댄스 I	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
			무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
				재즈댄스 구사하기	
1-1	발레 I	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
			무용	발레안무 구사하기	
				발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
1-2	리얼리즘 연기실습	4/4	분석	장면 분석하기	무
				캐릭터 분석하기	
			캐릭터 구축	극적행동 표현하기	
1-2	뮤지컬보컬 II	3/3	소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	무
			노래	두성을 사용하여 공명된 소리내기	
1-2	재즈댄스 II	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
			무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
				재즈댄스 구사하기	
1-2	위클리연주 I	2/2	노래	기초음악이론을 바탕으로 악보읽기	무
				두성을 사용하여 공명된 소리내기	
			분석	악보 분석하기	
1-2	발레 II	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
			무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
				발레 안무 구사하기	
2-1	발레 III	2/2	무용	발레안무 구사하기	무
				발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
2-1	재즈댄스 III	2/2	움직임	정서와 신체표현 확장하기	무
			무용	발레기술을 바탕으로 신체를	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
				중립으로 유지하기	
				재즈댄스 구사하기	
2-1	코미디 연기실습	4/4	캐릭터 구축	액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	무
				캐릭터 구축하기	
2-1	뮤지컬보컬Ⅲ	3/3	노래	현대뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	무
			프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	
2-1	뮤지컬 감상 및 해석	2/2	노래	기초음악 이론을 바탕으로 악보읽기	무
			분석	악보분석하기	
2-2	뮤지컬보컬Ⅳ	3/3	노래	현대뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	무
			프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	
2-2	위클리연주Ⅱ	2/2	노래	현대뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	무
			분석	악보 분석하기	
			프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	
2-2	발레Ⅳ	2/2	무용	발레안무 구사하기	무
				발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
2-2	재즈댄스Ⅳ	2/2	무용	재즈댄스 구사하기	무
				발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	
			프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	
2-2	시대극 연기실습	4/4	움직임	정서와 신체표현 확장하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-1	뮤지컬보컬Ⅴ	3/3	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
3-1	뮤지컬댄스Ⅰ	3/3	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	무
3-1	뮤지컬 연기실습Ⅰ	4/4	캐릭터 구축	캐릭터 구축하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-2	뮤지컬 연기실습Ⅱ	4/4	캐릭터 구축	캐릭터 구축하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-2	뮤지컬댄스Ⅱ	2/2	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	무
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
3-2	뮤지컬보컬 Ⅵ	3/3	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무

1-1-마. 공연예술스쿨(연극영상전공) 전공과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	연극놀이	2/2	캐릭터	자극과 충동을 바탕으로 표현하기	무
			움직임	몸의 표현 확장하기	
1-1	기초 연기	6/6	캐릭터	자극과 충동을 바탕으로 표현하기	무
				극적행동 표현하기	
				액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	
1-1	호흡과발성Ⅰ	4/4	호흡	이완된 호흡하기	무
				신체의 중심과 연결된 호흡하기	
			소리	올바른 발성과 공명 사용하기	
1-1	움직임Ⅰ	4/4	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
				몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기	
1-1	아크로바틱	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
				몸의 표현 확장하기	
1-2	현대리얼리즘연기	6/6	분석	장면 분석하기	무
				캐릭터 분석하기	
			캐릭터	극적행동 표현하기	
				액션과 리액션으로 정서와 생각 주고받기	
1-2	호흡과발성Ⅱ	4/4	호흡	이완된 호흡하기	무
				호흡 지지하기	
			소리	올바른 발성과 공명 구사하기	
1-2	움직임Ⅱ	4/4	움직임	몸의 표현 확장하기	무
				웜업 씨퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	
1-2	화술	2/2	화술	올바른 발음하기	무
				자극과 충동에 따른 말하기	
				언어의 의미 파악하기	
				다양한 방법으로 말하기	
2-1	코미디 연기	4/4	분석	장면 분석하기	무
				캐릭터 분석하기	
			캐릭터	액션과 리액션으로 정서와 생각 주고받기	
				캐릭터 구축하기	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
				캐릭터 창조하기	
2-1	캐릭터창조	2/2	분석	캐릭터 분석하기	무
			캐릭터	극적행동 표현하기	
				캐릭터 창조하기	
			움직임	몸의 표현 확장하기	
			화술	다양한 방법으로 말하기	
2-1	한국무용 I	2/2	움직임	몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기	무
			무용	한국무용 구사하기	
				안무 구사하기	
2-1	호흡과발성Ⅲ	2/2	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	무
			호흡	신체의 중심과 연결하기	
				호흡 지지하기	
			소리	올바른 발성과 공명 구사하기	
2-1	촬영과 편집 I	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
2-2	시대극 연기	4/4	분석	캐릭터 분석하기	무
			움직임	몸의 표현 확장하기	
			소리	다양한 음색을 사용하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
2-2	한국무용Ⅱ	2/2	움직임	몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기	무
			무용	한국무용 구사하기	
				안무 구사하기	
2-2	호흡과발성Ⅳ	2/2	화술	다양한 방법으로 말하기	무
			호흡	이완된 호흡하기	
				신체의 중심과 연결된 호흡하기	
				호흡 지지하기	
			소리	올바른 발성과 공명 구사하기	
2-2	촬영과 편집Ⅱ	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
3-1	스타일연기 I	4/4	분석	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	무
			캐릭터	캐릭터 구축하기	
			움직임	몸의 표현 확장하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-1	창조적움직임 I	2/2	움직임	몸의 표현 확장하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
			무용	안무 구사하기	
3-1	카메라연기 I	4/4	분석	콘티 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 구축하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-1	웹드라마 제작기초	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
3-2	스타일연기 II	4/4	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 창조하기	
			움직임	몸의 표현 확장하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-2	창조적움직임 II	2/2	움직임	몸의 표현 확장하기	무
			무용	안무 구사하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	
3-2	카메라연기 II	4/4	분석	콘티 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 창조하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
3-2	웹드라마 제작실습	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기	

학년/ 학기	교과목명	학점/ 시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
				하기	
				작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	

1-1-바. 공연예술스쿨(연출극작전공) 전공과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	창작과 표현	2/2	분석(연출극작)	주제와 플롯 찾아내기	무
				장면 분석하기	
			장면구성	각 장면의 주제 문장 만들기	
1-2	스토리 창작	4/4	장면구성	각 장면의 주제 문장 만들기	무
2-1	캐릭터 창작	4/4	분석(연출극작)	캐릭터 분석하기	무
			장면구성	주제를 인물의 성격에 구축하기	
			장면 및 텍스트 창작	인물의 성격을 행동으로 구축하는 글쓰기	
2-2	장면구성	4/4	장면구성	각 장면의 주제 문장 만들기	무
				주제를 무대에 녹여내는 장면 쓰기	
			장면 및 텍스트 창작	장면의 주제를 설정하기	
				장면구성 시 해당 장면의 주제가 표현되는 글쓰기	
3-1	가사쓰기	4/4	분석(연출극작)	악보 분석하기	무
			장면 및 텍스트 창작	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	
3-2	뮤지컬 창작	6/6	장면 및 텍스트 창작	장면의 주제를 설정하기	무
				중심사건을 구성하고 해당 사건을 중심으로 글쓰기	
				인물의 성격을 행동으로 구축하는 글쓰기	
				음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	
				장면구성 시 해당 장면의 주제가 표현되는 글쓰기	
				플롯구성을 통해 작품 주제를 표현하는 글쓰기	
1-1	연출개론	4/4	분석(연출극작)	주제와 플롯 분석하기	무
			연출	연출의 역할 이해하기	
			프로덕션	프로덕션 운영에 대해 이해하기	
1-2	연출의 텍스트 읽기	6/6	분석(연출극작)	장면 분석하기	무
				캐릭터 분석하기	
				주제와 플롯 분석하기	
			연출	분석 이후 연출 콘셉트 도출하기	
			프로덕션	장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	
2-1	연출 콘셉트와	6/6	연출	분석 이후 연출 콘셉트	무

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
	공연구성			도출하기	
				연출 콘셉트를 무대화하기	
			프로덕션	장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	
2-2	단막 연출 프로젝트 Ⅰ	6/6	연출	연출 콘셉트를 무대화하기	무
			프로덕션	장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	
3-1	단막 연출 프로젝트 Ⅱ	6/6	연출	연출 콘셉트를 무대화하기	무
			프로덕션	장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	
3-2	장막 연출 프로젝트	6/6	연출	공연 양식 이해하기	무
				연출 콘셉트를 무대화하기	
			프로덕션	프로덕션의 마스터 심볼 도출하기	
				장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	

1-1-사. 공연예술스쿨(무대미술전공) 전공과목

학년/학기		교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발 여부
1-1		기초디자인	6/6	공연텍스트 내용분석 [0801030513_16v2]	작품 장면 분석하기 [0801030513_16v2.1]	유
				무대조명 디자인 [0801030201_14v1]	작품분석하기 [0801030201_14v1.1]	무
				무대음향 계획 [0801030401_14v1]	작품분석하기 [0801030401_14v1.1]	유
		기초무대기술	6/6	무대장치, 소품 기초 제작 [0801030813_16v2]	기본틀 제작하기 [0801030813_16v2.2]	무
				무대조명 설치 [0801030203_14v1]	조명기구 설치하기 [0801030203_14v1.4]	유
				음향시스템 설치 [0801030404_14v1]	무대음향시스템 설치하기 [0801030404_14v1.2]	유
		기초무대제도	3/3	무대미술 공연공간 평면 시각화 [0801030517_16v 2]	장면별 도면 작성하기 [0801030517_16v2.3]	유
		스테이지크래프트_기초	1/1	공연제작과정	공연제작의 전체 진행과정 이해하기	무
1/2	무대디자인	텍스트와 이미지	3/3	공연텍스트 내용 분석 [0801030513_16v2]	작품 장면 분석하기 [0801030513_16v2.1]	유
					작품 분위기 분석하기 [0801030513_16v2.2]	
		무대장치 제작	3/3	무대장치 소품 제작 도면의 이해 [0801030810_16v2]	파트별 제작도면 이해하기 [0801030810_16v2.1]	무
				무대장치 소품 본체 제작 [0801030817_16v2]	형태 제작하기 [0801030817_16v2.1]	
					세부 제작하기 [0801030817_16v2.2]	
2/1		극 공간 디자인	6/6	공연텍스트 시각화 분석 [0801030514_16v2]	작품 시공간성 분석하기 [0801030517_16v2.1]	유
					작품의 시각적 형태 분석하기 [0801030517_16v2.2]	
					작품의 디자인 컨셉 분석 및 수립 [0801030517_16v2.3]	
				무대장치 소품 제작 도면의 이해 [0801030810_16v2]	파트별 제작도면 설계하기 [08010 30810_16v2.1]	무
2/2		공간과 시각	4/4	무대미술 공연공간 시각자료 계획 [0801030 515_16v2]	무대디자인 기초자료 수집하기 [0801030515_16v2.1]	무
					시각자료 만들기 [0801030515_16v2.2]	
					시각자료 관련 회의하기 [0801030515_16v2.3]	
		장치설계Ⅱ	4/4	무대장치 소품 제작 도면의 이해 [0801030810_16v2]	파트별 제작도면 설계하기 [0801030810_16v2.1]	무
3/1		무대디자인	6/6	무대미술 공연공간 평면 시각화 [0801030517_16v2]	이미지 스케치하기 [0801030517_16v2.1]	유
					장면별 스케치하기 [0801030517_16v2.2]	

학년/학기		교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발 여부
					장면별 도면 작성하기 [0801030517_16v2.3]	
				무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030518_16v2]	모형 제작하기 [0801030518_16v2.1]	유
					3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030518_16v2.2]	
3/2		Technoprenership을 위한 무대디자인 프로젝트	6/6	무대미술 제작도서 작성 [0801030519_16v2]	무대도면(평면도, 입면도, 단면도 등) 작성하기 [0801030519_16v2.1]	유
					무대제작 도면 작성하기 [0801030519_16v2.2]	
					제작관련 시각자료물 작성하기 [0801030519_16v2.3]	
				무대미술 최종시안 작성 [0801030520_16v2]	무대 제작시방서 작성하기 [0801030520_16v2.1]	유
					무대제작 견적 검토하기 [0801030520_16v2.2]	
1/2	조명디자인	빛과 장면	3/3	무대조명 설치 [0801030203_14v1]	조명기구 설치하기 [0801030203_14v1.4]	유
				무대 조명 빛 맞추기 [0801030204_14v1]	빛 맞추기 하기 [0801030204_14v1.3]	
		조명표현기술	3/3	무대 조명 디자인 [0801030201_14v1]	조명계획도 작성하기 [0801030201_14v1.5]	무
				무대 조명 철수 [0801030208_14v1]	자료 정리하기 [0801030208_14v1.5]	유
2/1		무빙라이트와 아이온콘솔	6/6	무대조명 공연준비 [0801030202_14v1]	조명시스템 구축하기 [0801030202_14v1.3]	유
				무대조명 설치 [0801030203_14v1]	조명컨트롤시스템설치하기 [0801030203_14v1.3]	유
2/2		조명 시뮬레이션	4/4	무대 조명 디자인 [0801030201_14v1]	무대조명 시물레이션하기 [0801030201_14v1.4]	무
		조명콘솔_MA	4/4	무대조명 프로그래밍 [0801030205_14v1]	프로그래밍 사전 입력 작업하기 [0801030205_14v1.1]	무
					큐 입력하기 [0801030205_14v1.2]	
3/1		조명디자인 (비언어·언어)	6/6	무대 조명 디자인 [0801030201_14v1]	작품분석하기 [0801030201_14v1.1]	무
					테크니컬자료 분석하기 [0801030201_14v1.3]	
3/2		Technoprenership을 위한 조명디자인 프로젝트(음악/융합)	6/6	무대조명 공연 [0801030207_14v1]	공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기 [0801030207_14v1.2]	유
					공연 시 기타 오퍼레이팅하기 [0801030207_14v1.3]	
1/2	음향디자인	디지털사운드제작 도구 I	3/3	믹싱 콘솔 운영 [0801030406_14v1]	아날로그·디지털콘솔운용하기 [0801030406_14v1.1]	무
		디지털 음향 기술 I	3/3	믹싱 콘솔 운영 [0801030406_14v1]	아날로그·디지털콘솔운용하기 [0801030406_14v1.1]	무
2/1		디지털사운드제작 도구와 음향기술Ⅱ	6/6	음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	음향 시스템 성능 최적화하기 [0801030405_14v1.2]	유
				믹싱 콘솔 운영	FOH·모니터 콘솔운용하기	무

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발 여부
			[0801030406_14v1]	[0801030406_14v12]	
2/2	극장음향	4/4	음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	음향신호계통조정하기 [0801030405_14v1.2]	유
			음향신호계통 디자인 [0801030403_14v1]	신호 입,출력 계통디자인하기 [0801030403_14v1.2]	유
	텍스트와 소리	4/4	무대음향 계획 [0801030401_14v1]	작품분석하기 [0801030401_14v1.1]	유
				장비운용계획하기 [0801030401_14v1.2]	
3/1	음향디자인	6/6	음향스피커시스템 디자인 [0801030402_14v1]	메인 스피커시스템 디자인하기 [0801030402_14v1.2]	유
				보조 스피커시스템 디자인하기 [0801030402_14v1.3]	
			음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	음향시스템 성능 최적화하기 [0801030405_14v1.2]	
3/2	Technoprenership을 위한 음향디자인프로젝트	6/6	음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	공연리허설진행하기 [0801030405_14v1.3]	유
			음향시스템철수 [0801030409_14v1]	시스템 복원하기 [0801030409_14v12]	
				음향시스템 유지보수하기 [0801030409_14v13]	
1/1	작품연구	1/1	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	무
1/2	영상디자인 기초	2/2	2D 무대영상제작 [0801031017_16v2]	2D그래픽제작하기 [0801031017_16v2.1]	무
1/2	스테이지크래프트	1/1	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기	무
1/2	전공워크샵	3/3	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무
1/2	대본분석(무대)	2/2	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	무
1/2	드로잉	2/2	무대미술 공연공간 평면 시각화 [801030517_16v2]	이미지 스케치 하기 [0801030517_16v2.1]	유
1/2	입체제도	2/2	무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030518_16v2]	3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030518_16v2.2]	유
1/2	컴퓨터응용디자인	2/2	무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030518_16v2]	3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030518_16v2.2]	유
2/1	예술사의 이해	2/2	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	무
2/1	디자이너를 위한 대본분석	2/2	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	무
2/1	극장기술과 역사	2/2	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	무
2/1	표준장치 제작A	2/2	무대장치, 소품 기초제작 [0801030813_16v2]	기본틀 제작하기 [0801030813_16v2.2]	무
			무대장치 . 소품 본체제작 [0801030817_16v2]	형태 제작하기 [0801030817_16v2.1]	
2/1	소품디자인	2/2	무대장치, 소품 제작 도면의 이해 [0801030810_16v2]	파트별 제작도면 설계 하기 [0801030810_16v2.1]	무
			무대장치, 소품 본체 제작 [0801030817_16v2]	형태 제작하기 [0801030817_16v2.1]	
				세부 제작하기 [0801030817_16v2.2]	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발 여부
2/1	무대작화입문	2/2	기초작화 [0801030820_16v2]	설치물 표면 질감작업 방법 결정하기 [0801030820_16v2.1]	무
				기본스케치 및 초벌 칠하기 [0801030820_16v2.2]	
				기본 채색 작업하기 [0801030820_16v2.3.]	
2/1	무대감독개론	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/1	무대영상인터페이스	2/2	무대영상편집 [0801031016_16v2]	영상편집하기 [0801031016_16v2.1]	유
			2D무대영상제작 [0801031017_16v2]	2D 그래픽 제작하기 [0801031017_16v2.1]	무
				모션그래픽제작하기 [0801031017_16v2.2]	
2/2	공연기획개론	2/2	공연제작과정	예산 집행하기	무
2/2	표준장치 제작B	2/2	무대장치 . 소품 기초 제작 [0801030813_16v2]	기본틀 제작하기 [0801030813_16v2.2]	무
			무대장치 . 소품 본체 제작 [0801030817_16v2]	형태 제작하기 [0801030817_16v2.1]	
2/2	매달기	2/2	무대장치 . 소품 설치 [0801030807_16v2]	무대설치 준비하기 [0801030807_16v2.1]	무
				무대 설치하기 [0801030807_16v2.2]	
2/2	무대작화	2/2	기초 작화 [0801030820_16v2]	기본스케치 및 초벌 칠하기 [0801030820_16v2.2]	무
				기본 채색 작업하기 [0801030820_16v2.3]	
2/1	무대감독실습	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/2	무대영상디자인	2/2	무대영상디자인 [0801031013_16v2]	콘셉트 디자인하기 [0801031013_16v2.1]	유
				제작 협의 하기 [0801031013_16v2.3]	
			무대영상운영 [0801031009_14v1]	영상운영하기 [0801031009_14v1.2]	
2/1	공연제작회의 Ⅰ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/2	공연제작회의 Ⅱ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/1	공연제작회의 Ⅲ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/2	공연제작회의 Ⅳ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/1	공연제작 Ⅰ (스타트업)	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	무
				총연습 및 공연 진행과정 수행하기	
2/2	공연제작 Ⅱ (테크노프레너십)	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	무
				총연습 및 공연 진행과정 수행하기	
2/1	공연제작Ⅲ (테크앙트로팔러쉽)	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	무

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발 여부
				총연습 및 공연 진행과정 수행하기	
2/2	공연제작Ⅳ (테크앙트로팔러쉽)	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무
2/1	제작실습 회의 Ⅰ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/2	제작실습 회의 Ⅱ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/1	제작실습 회의 Ⅲ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/2	제작실습 회의 Ⅳ(창업)	2/2	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	무
2/1	제작실습_창업 Ⅰ	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무
2/2	제작실습_창업 Ⅱ	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무
2/1	제작실습_창업 Ⅲ	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무
2/2	제작실습_창업 Ⅳ	6/6	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	무

2 공연예술스쿨의 직무별 교육과정 로드맵

2-1-1. 직무명 : 뮤지컬연기자

구분(능력단위)	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래					
움직임 (자체개발)	재즈댄스 I	재즈댄스 II				
무용 (자체개발)	발레 I	발레 II	재즈댄스 III 발레 III	재즈댄스 IV 발레 IV		
소리 (자체개발)	뮤지컬 보컬 I	뮤지컬 보컬 II				
노래 (자체개발)	시창	위클리 연주 I	뮤지컬 보컬 III	뮤지컬 보컬 IV 위클리연주 II		
분석 (자체개발)	뮤지컬사	대본분석	장면분석 뮤지컬 감상 및 해석			
캐릭터 구축 (자체개발)	연기의 이해	리얼리즘연기실습	코미디연기실습	시대극연기실습	뮤지컬연기실습 I 뮤지컬댄스 I 뮤지컬보컬 V	뮤지컬연기실습 II 뮤지컬댄스 I 뮤지컬보컬 VI
프로덕션 연기 (자체개발)	프로덕션의 이해	공연워크숍	창작프로덕션 I 창작프로덕션 III 창작프로덕션 V 공연제작실습 I - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업 공연제작실습 III - 실험극 프로젝트를 위한 창업 공연제작실습 V - 대중성 있는 작품을 위한 창업 공연제작실습 VII - 예술성 있는 작품을 위한 창업	창작프로덕션 II 창작프로덕션 IV 창작프로덕션 VI 공연제작실습 II - 캡스톤 디자인 공연제작실습 IV - 캡스톤 디자인 공연제작실습 VI - 캡스톤 디자인 공연제작실습 VIII - 캡스톤 디자인		융복합 콘텐츠 창작프로덕션

2-1-2. 직무명 : 연극영상연기자

구분(능력단위)	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래					
움직임 (자체개발)	움직임 Ⅰ 아크로바틱	움직임 Ⅱ			창조적움직임 Ⅰ	창조적움직임 Ⅱ
무용 (자체개발)			한국무용 Ⅰ	한국무용 Ⅱ		
호흡 (자체개발)	호흡과발성 Ⅰ	호흡과발성 Ⅱ				
소리 (자체개발)			호흡과발성 Ⅲ	호흡과발성 Ⅳ		
화술 (자체개발)		화술				
분석 (자체개발)		대본분석	장면분석	연극사		
캐릭터 (자체개발)	기초연기 연극놀이	현대리얼리즘연기	코미디 연기 캐릭터창조		스타일연기 Ⅰ	스타일연기 Ⅱ
			촬영과 편집 Ⅰ	시대극 연기 촬영과 편집 Ⅱ	카메라 연기 Ⅰ 웹드라마 제작기초	카메라 연기 Ⅱ 웹드라마 제작실습
			창작프로덕션 Ⅰ 창작프로덕션 Ⅲ 창작프로덕션 Ⅴ	창작프로덕션 Ⅱ 창작프로덕션 Ⅳ 창작프로덕션 Ⅵ		융복합 콘텐츠 창작프로덕션
프로덕션 연기 (자체개발)	프로덕션의 이해	공연워크숍	공연제작실습 Ⅰ - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업 공연제작실습 Ⅲ - 실험극 프로젝트를 위한 창업 공연제작실습 Ⅴ - 대중성 있는 작품을 위한 창업 공연제작실습 Ⅶ - 예술성 있는 작품을 위한 창업	공연제작실습 Ⅱ - 캡스톤 디자인 공연제작실습 Ⅳ - 캡스톤 디자인 공연제작실습 Ⅵ - 캡스톤 디자인 공연제작실습 Ⅷ - 캡스톤 디자인		

2-1-3-가. 직무명 : 극작가

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래					
분석 (자체개발)	뮤지컬사	대본분석	장면분석	연극사		
장면구성 (자체개발)	창작과 표현	스토리창작	캐릭터창작	장면구성		
장면 및 텍스트 창작 (자체개발)					가사쓰기	뮤지컬 창작
무대조명 빛 맞추기[0801030204_14v1] 무대조명공연준비[0801030202_14v1]		빛과 장면	빛과 시간			
무대영상편집[0801031016_16v2]			무대영상인터페이스			
공연제작과정 (자체개발) 프로덕션 연출 (자체개발)			공연제작실습Ⅰ - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업 공연제작실습Ⅲ - 실험극 프로젝트를 위한 창업 공연제작실습Ⅴ - 대중성 있는 작품을 위한 창업 공연제작실습Ⅶ - 예술성 있는 작품을 위한 창업	공연제작실습Ⅱ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅳ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅵ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅷ - 캡스톤 디자인	무대감독개론	

2-1-3-나. 직무명 : 극연출가

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래					
분석 (자체개발)	뮤지컬사	대본분석	장면분석	연극사		
연출 (자체개발)	연출개론	연출의 텍스트읽기	연출콘셉트와 공연구성			
장면 및 텍스트 창작 (자체개발)				단막연출프로젝트Ⅰ	단막연출프로젝트Ⅱ	장막연출프로젝트
무대조명 빛 맞추기[0801030204_14v1] 무대조명공연준비[0801030202_14v1] 무대조명디자인[0801030201_14v1]		빛과 장면	빛과 시간		조명디자인(비언어,언어)	
무대영상편집[0801031016_16v2]			무대영상인터페이스			
음향시스템 조정[0801030405_14v1] 무대음향 계획[0801030401_14v1]				극장음향 텍스트와 소리	음향디자인	
공연제작과정 (자체개발) 프로덕션 연출 (자체개발)			공연제작실습Ⅰ - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업 공연제작실습Ⅲ - 실험극 프로젝트를 위한 창업 공연제작실습Ⅴ - 대중성 있는 작품을 위한 창업 공연제작실습Ⅶ - 예술성 있는 작품을 위한 창업	공연제작실습Ⅱ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅳ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅵ - 캡스톤 디자인 공연제작실습Ⅷ - 캡스톤 디자인	무대감독개론	

2-1-4-가. 직무명 : 무대디자이너

<table>
<tr><th>구분</th><th>1-1</th><th>1-2</th><th>2-1</th><th>2-2</th><th>3-1</th><th>3-2</th></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력</td><td>CK Pathfinder</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>나의꿈 나의미래</td><td></td><td>프리젠테이션
스킬</td><td></td><td>문제해결능력을
위한
융합프로젝트A</td><td></td></tr>
<tr><td>무대디자인</td><td>기초디자인</td><td>드로잉
텍스트와 이미지</td><td rowspan="2">극 공간 디자인
극장기술과 역사
소품디자인</td><td>공간과 시각</td><td>무대디자인</td><td>Technoprenership을
위한
무대디자인프로젝트</td></tr>
<tr><td>무대기술</td><td>기초무대기술
기초무대제도</td><td>무대장치 제작
입체제도
컴퓨터응용디자인</td><td>장치설계Ⅱ
표준장치제작B
매달기</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>대본 분석
및 이론</td><td></td><td>대본분석(무대)</td><td>디자이너를 위한
대본분석
예술사의 이해</td><td></td><td>뮤지컬사</td><td>연극사
공연기획개론</td></tr>
<tr><td>영상디자인</td><td></td><td></td><td></td><td>영상디자인 기초</td><td>무대영상인터페이스</td><td>무대영상디자인</td></tr>
<tr><td>무대작화</td><td></td><td>드로잉</td><td>무대작화입문</td><td>무대작화</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">공연</td><td rowspan="2">스테이지크래프트_
기초
작품연구</td><td rowspan="2">전공워크숍
스테이지크래프트</td><td rowspan="2">공연제작회의Ⅰ
(창업)
공연제작Ⅰ
(스타트업)
제작실습_창업Ⅰ
제작실습회의Ⅰ(
창업)</td><td rowspan="2">공연제작회의Ⅱ
(창업)
공연제작Ⅱ
(테크노프레너쉽)
제작실습_창업Ⅱ
제작실습회의Ⅱ
(창업)</td><td>공연제작회의Ⅲ
(창업)
공연제작Ⅲ
(테크아트러팔러십)
제작실습_창업Ⅲ
제작실습회의Ⅲ
(창업)</td><td>공연제작회의Ⅳ
(창업)
공연제작Ⅳ
(테크아트러팔러십)
제작실습_창업Ⅳ
제작실습회의Ⅳ
(창업)</td></tr>
<tr><td>창작프로덕션
Ⅰ,Ⅲ,Ⅴ</td><td>창작프로덕션Ⅱ,Ⅳ,Ⅵ
융복합 콘텐츠
창작프로덕션</td></tr>
</table>

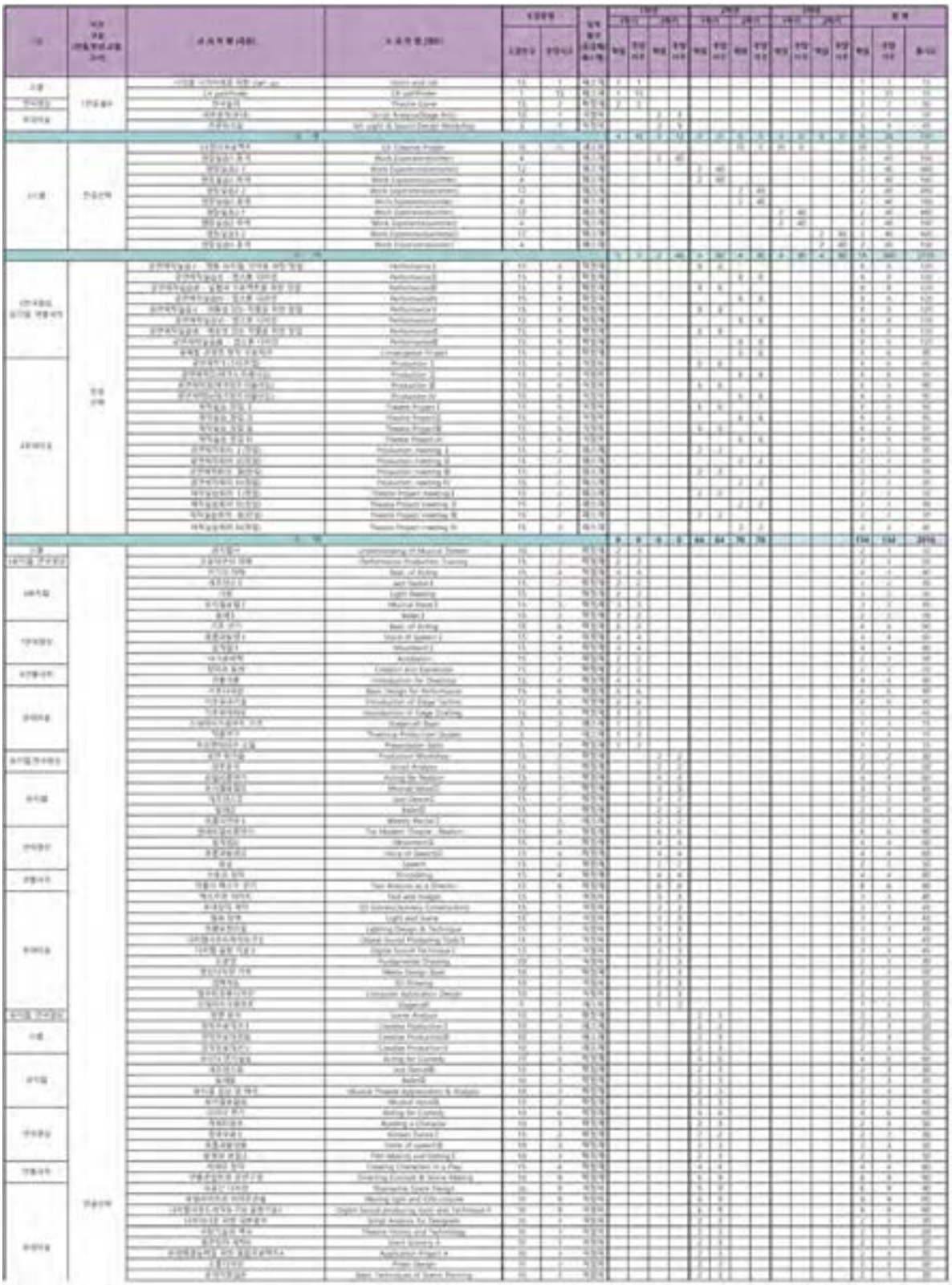
2-1-4-나. 직무명 : 조명디자이너

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래		프리젠테이션 스킬		문제해결능력을 위한 융합프로젝트A	
조명디자인	기초디자인	빛과 장면 드로잉	무빙라이트와 아이온콘솔	조명시물레이션	조명디자인 (비언어.언어)	Technoprenership을 위한 조명디자인프로젝트
조명기술	기초무대기술 기초무대제도	조명표현기술 입체제도 컴퓨터응용디자인		조명콘솔_MA 표준장치제작B 매달기		
대본 분석 및 이론		대본분석(무대)	디자이너를 위한 대본분석 예술사의 이해 극장기술과 역사	연극사	뮤지컬사	공연기획개론
영상디자인				영상디자인 기초	무대영상인터페이스	무대영상디자인
무대감독			무대감독개론	무대감독실습		
공연	스테이지크래프트_기초 작품연구	전공워크숍 스테이지크래프트	공연제작회의Ⅰ (창업) 공연제작Ⅰ (스타트업) 제작실습_창업Ⅰ 제작실습회의Ⅰ(창업)	공연제작회의Ⅱ (창업) 공연제작Ⅱ (테크노프레너쉽) 제작실습_창업Ⅱ 제작실습회의Ⅱ (창업)	공연제작회의Ⅲ (창업) 공연제작Ⅲ (테크아트러팔러십) 제작실습_창업Ⅲ 제작실습회의Ⅲ (창업)	공연제작회의Ⅳ (창업) 공연제작Ⅳ (테크아트러팔러십) 제작실습_창업Ⅳ 제작실습회의Ⅳ (창업)
					창작프로덕션 Ⅰ,Ⅲ,Ⅴ	창작프로덕션Ⅱ,Ⅳ,Ⅵ 융복합 콘텐츠 창작프로덕션

2-1-4-다. 직무명: 음향디자이너

구분	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
직업기초능력	CK Pathfinder					
	나의꿈 나의미래		프리젠테이션 스킬		문제해결능력을 위한 융합프로젝트A	
음향디자인	기초디자인	디지털사운드제작 도구 Ⅰ	디지털사운드제작 도구와 음향기술Ⅱ	텍스트와 소리	음향디자인	Technoprenership을 위한 음향디자인프로젝트
음향기술	기초무대기술 기초무대제도	디지털음향기술Ⅰ 입체제도 컴퓨터응용디자인		극장음향 매달기		
대본 분석 및 이론		대본분석(무대)	디자이너를 위한 대본분석 예술사의 이해	연극사	뮤지컬사 극장기술과 역사	공연기획개론
영상디자인				영상디자인 기초	무대영상인터페이스	무대영상디자인
무대감독			무대감독개론	무대감독실습		
공연	스테이지크래프트_ 기초 작품연구	전공워크숍 스테이지크래프트	공연제작회의Ⅰ (창업) 공연제작Ⅰ (스타트업) 제작실습_창업Ⅰ 제작실습회의Ⅰ(창업)	공연제작회의Ⅱ (창업) 공연제작Ⅱ (테크노프레너쉽) 제작실습_창업Ⅱ 제작실습회의Ⅱ (창업)	공연제작회의Ⅲ (창업) 공연제작Ⅲ (테크아트러팔러십) 제작실습_창업Ⅲ 제작실습회의Ⅲ (창업)	공연제작회의Ⅳ (창업) 공연제작Ⅳ (테크아트러팔러십) 제작실습_창업Ⅳ 제작실습회의Ⅳ (창업)
			창작프로덕션 Ⅰ,Ⅲ,Ⅴ	창작프로덕션 Ⅱ,Ⅳ,Ⅵ	창작프로덕션 Ⅰ,Ⅲ,Ⅴ	창작프로덕션Ⅱ,Ⅳ,Ⅵ 융복합 콘텐츠 창작프로덕션

교육과정표



구분	학습 유형 (이론, 현장실습, 실험 교과)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업운영		강의 용도 (온오프라인 혼합여부)	1학년				2학년				3학년				4학년				합계		
				수업방식	주당시수		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
							학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	정원수
		무대감독개론	Introduction to Stage Management	이론	1	이프라					2	3									2	3	30
		무대영상인터페이스	Media interface in Stage	이론	1	이프라					2	3									2	3	30
		예술사의 이해	Aesthetics Studies	이론	1	이프라					2	3									2	3	30
스튜		연극사	The history of Theatre	이론	1	이프라							3	3							3	3	30
		창작무술기법2	Creative Production II	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
		창작무술기법4	Creative Production IV	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
		창작무술개념2	Creative Practice(Lead)	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
무대업		무대에 연기실습	Acting for Style	이론	3	이프라							4	6							4	6	30
		뮤지컬보컬4	Musical Vocal IV	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
		재즈댄스4	Jazz Dance IV	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
		창작4	Ballet IV	실기	1	이스라							3	3							3	3	30
		위클리리허설	Weekly Rehearsal	실기	2	이스라							3	3							3	3	30
무대영상		시각과 연기	Acting for Style	이론	3	이프라							4	6							4	6	30
		호흡과발성4	Voice of speech IV	이론	1	이프라							3	3							3	3	30
		한국무용2	Korean Dance II	실기	2	이스라							3	3							3	3	30
연출이지		장면과 구성2	Fine Making and Sitting II	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		극작 구성	Writing System	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
		10분 연출 프로젝트 I	10 Minute Directing Project I	이론	6	이프라							6	6							6	6	30
		공간과 시각	Space and View	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
		조명콘솔응용2	Technical Design II	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
		조명콘솔 MA	Light Console MA	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
		조명 시뮬레이션	Light Console Simulation	이론	4	이프라							6	6							6	6	30
		액스트와 소리	Text and Sound	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
무대미술		시각실무	Theater Sound	이론	4	이프라							4	4							4	4	30
		공연기획개론	The Theory of Performance Planning Management	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		무대장치 제작실	Stock Scenery II	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		페인팅	Stage Rigging	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		무대제작	Scenic Painting	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		무대감독 실습	Stage Management Practice	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
		무대영상디자인	Media Design in Stage	이론	3	이프라							3	3							3	3	30
뮤지컬		뮤지컬댄스 I	Musical Dance I	이론	3	이프라									2	3					2	3	30
		뮤지컬 연기실습 I	Acting for Musical I	이론	6	이프라									4	6					4	6	30
		뮤지컬보컬3	Musical Vocal III	이론	3	이프라									3	3					3	3	30
연극영상		카메라연기 I	Acting for Camera I	이론	6	이프라									4	6					4	6	30
		스타일연기 I	Acting for Style I	이론	6	이프라									4	6					4	6	30
		감성적 표현실습	Creative Movement II	이론	3	이프라									2	3					2	3	30
		웹드라마 제작기초	Basic for Web Drama Making	이론	3	이프라									2	3					2	3	30
연출극작		극작 구조	Writing Lyrics	이론	4	이프라									4	4					4	4	30
		10분연출 프로젝트2	10 Minute Directing Project II	이론	6	이프라									6	6					6	6	30
무대미술		무대디자인	Stage Design	이론	6	이프라									6	6					6	6	30
		조명 디자인(이론과 기술)	Lighting Design	이론	6	이프라									6	6					6	6	30
		음향디자인	Sound Design	이론	6	이프라									6	6					6	6	30
음악뮤		뮤지컬보컬3	Musical Dance III	이론	3	이프라											2	3			2	3	30
		뮤지컬 연기실습3	Acting for Musical III	이론	6	이프라											4	6			4	6	30
		뮤지컬보컬4	Musical Vocal IV	이론	3	이프라											3	3			3	3	30
연극영상		카메라연기2	Acting for Camera II	이론	6	이프라											4	6			4	6	30
		스타일연기2	Acting for Style II	이론	6	이프라											4	6			4	6	30
		감성적 표현실습2	Creative Movement II	이론	3	이프라											2	3			2	3	30
연출이지		웹드라마 제작실습	Web Drama Making	이론	3	이프라											2	3			2	3	30
		뮤지컬 창작	Writing a Musical Theatre	이론	6	이프라											6	6			6	6	30
		창작 연출 프로젝트	40 Minute Directing Project	이론	6	이프라											6	6			6	6	30
무대미술		Technologyexercise실습 위한 무대디자인 프로젝트	Stage Design Project	이론	6	이프라											6	6			6	6	30
		Technologyexercise실습 위한 조명디자인프로젝트(음향디자인)	Lighting Design Project	이론	6	이프라											6	6			6	6	30
		Technoexercise실습 위한 음향디자인프로젝트	Sound Design Project	이론	6	이프라											6	6			6	6	30
소 계							57	64	72	76	79	114	77	110	49	70	51	69	283	503	5745				
스튜디오계							61	62	77	128	147	258	131	260	53	130	55	149	544	1030					
		스튜디오합계					0	0	0	0	0	0	0	0	4	4	4	4	8	8					
		전공합계					61	62	77	0	0	0	0	0	53	130	55	149	544	1030					
		교과총계					61	62	77	0	0	0	6	0	53	130	55	149	544	1030					

가. 공연예술스쿨 공통

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나의꿈
나의미래</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Vision and Job</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="4">공동체 윤리</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술스쿨 신입생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">나의 꿈 나의 미래는 신입생이 대학생활을 시작하면서 전담교수와 함께 전공 지식을 습득하고 미래 비전을 찾을 수 있도록 도와주는 교과목으로 강의와 조별토론 그리고 전문가 특강을 통해 학습한다.
전공과 향후 진로를 소개하고 과학적인 검사를 시행하여 흥미와 적성을 발견하고, 이를 바탕으로 전공 분야에 대한 목적의식을 고취하게 하여 보다 효율적으로 수강생의 꿈과 미래를 찾을 수 있도록 도와주는 과목이다. 동시에 전공별 현장 활동 및 창업에 대한 가이드를 병행 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 전공 오리엔테이션을 통해 수업내용을 이해하고 진로를 탐색할 수 있다.
2. 성격 검사와 적성 찾기를 통해 나와 타인, 본인의 적성과 흥미를 이해할 수 있다.
3. 파악된 자기이해와 직업이해를 통하여 목적의식과 자율성을 갖고 목표관리 로드맵과 실행계획을 작성할 수 있다.
4. 자기 목표관리 로드맵을 통하여 전공지식과 직업관을 이해하고 꿈과 비전을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 전공소개와 연구를 통해 동시대적 시각과 공감이 있는 전공수업의 흐름 및 구체적인 수업내용과 진로를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 자신의 흥미와 적성을 알고 이를 바탕으로 수업설계와 대학생활 동안의 학업계획을 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자신의 적성 및 진로를 타인과 토론하며 전공의 특성과 협업의 중요성을 설명할</td></tr>
</table>

		수 있다
	3-1	- 자기이해, 직업이해의 중요성을 인식하고 공감적인 표현방식을 실행할 수 있다.
	3-2	- 파악된 공감적인 표현방식을 통하여 목표관리를 설정하여 로드맵을 작성할 수 있다.
	3-3	- 진로탐색을 통해 로드맵을 실행계획 항목들로 구체화 할 수 있다.
	4-1	- 당당한 자기, 즐거운 전공, 직업의 비전을 발견하고 설명할 수 있다.
	4-2	- 산업체전문가를 만나 전공지식과 직업관을 이해하고 야외활동 및 토론을 통해 적용할 수 있다.
	4-3	- 꿈과 선택의 차이를 알고 자신의 인생목표를 현실성 있게 설계할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 동시대적 시각과 공감이 있는 교육과정에 전체적인 지식 - 성격, 적성검사를 통한 자기, 직업 이해에 관련된 지식
	기능(skill)	- 자신의 성격이나 적성을 올바르게 표현하는 능력 - 현재까지 쌓은 자격 기준을 분명히 설명할 수 있는 능력 - 열린 마음으로 멘토와 대화하며 자신을 설명할 수 있는 능력
	태도(attitude)	- 자신의 역량과 적성을 객관적으로 판단하려는 태도 - 전공의 선택에 대해 진지하게 고려하려는 태도 - 멘토와 함께 미래를 설계하려는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●		●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인별 희망 전공과 졸업 후 진로에 대한 설계서 자신의 희망진로 또는 분야에 대한 선택

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

			주	이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	20	8주	공연 또는 전시회를 관람을 통해 자신의 진로와 연관시키고 과정에 대한 이해	레포트	과제물 평가 토론평가
	2차 평가	40	14주	전공선택고사를 통한 전공선택	테스트	지필평가 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	직업윤리	공동체 윤리	공연이 만들어지는 과정을 이해하고 그 과정에 필요한 자질과 태도에 대한 이해	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발 능력	자아인식능력	자신의 흥미와 성향을 파악하고 트랙의 특성을 이해하여 자신의 트랙 선택	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 대형강의실, 극장
	HW	빔 프로젝터, 각 전공역량을 체험할 수 있는 기자재가 준비되어 있는 환경
	SW	

Class name	Korean	나의꿈 나의미래	Credits	1	Semester /Term	1/1
	English	Vision and Job	Class Hour	1	Type	required course
Class summary	My dream is that you can choose a more appropriate introduction to the future with the introduction of the majors and career interests and aptitudes to know through his examination for discovery to encourage personal development and sense of purpose, etc. Based on this cours					
Learning goal	The major classes that determine the flow of empathy and contemporary visual and concrete instruction and course through the Course Information and Research.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK Pathfinder</td><td>운영방법</td><td colspan="4">(1) 주
대면비대면혼합수업</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td>(15) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="3" colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td></tr>
<tr><td colspan="4">경력개발능력</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에서 대학생활을 시작하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">진단결과를 토대로 지도교수와 상담으로 진로를 설계한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	성격진단결과서, 기초학습능력 평가서, 상담

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	60	3	정해진 문항들을 시간내에 잘 수행하여 자신의 특성과 기초 학습 능력에 대한 점검	성격진단결과서, 기초할습능력 평가서	지필평가
2차 평가	20	5	대학생활에 대한 설계와 전공의 특성에 대해 이해	상담일지	구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력 경력개발능력	자신의 특성과 성향에 대한 파악 기초 학습 능력 상태의 점검	60		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력자아인식능력	자기관리능력	전공에 대한 이해와 자신의 목표에 대한 점검	20	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실, 개인컴퓨터 활용이 가능한 컴퓨터실
	HW	전공별 실습 기자재, 개인 컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	성격진단 프로그램, 기초학습 능력 테스트 프로그램

Class name	Korean	CK pathfinder	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	CK Pathfinder	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.					

Learning goal	1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다. 2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The History of Musical</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="3">동시대적 시각으로 극 공간 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬 역사의 이해를 통해 뮤지컬에 대한 이해도를 높이려는 인재상을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">뮤지컬의 정의, 특성, 시장 현황, 역사를 연대기적, 작품별, 인물별로 살펴봄으로서 뮤지컬산업에 대한 이해와 기본 지식을 쌓도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬의 정의와 개념을 설명할 수 있다.
2. 뮤지컬의 특성을 문화산업의 관점으로 설명할 수 있다.
3. 영국 뮤지컬과 미국 뮤지컬과의 상관관계를 연대기적으로 설명할 수 있다.
4. 1960년 이후의 뮤지컬에 대하여 이해하고 현대 뮤지컬의 창작자, 연출가, 그리고 배우들을 인물사적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬의 탄생과 시대적 흐름을 이해하여 뮤지컬의 정의와 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 오페레타에서부터 현재 뮤지컬까지의 변화를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬의 태동기부터 유럽 대륙의 오페레타까지 뮤지컬의 탄생 배경에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 오페레타에서부터 현재 뮤지컬까지의 흐름을 문화사조의 관점에서 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 뮤지컬을 문화산업적, 사회학적인 관점에서 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 코믹 오페라와 뮤지컬 코미디를 중심으로 영국과 미국 뮤지컬의 생성 단계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 미국 뮤지컬을 중심으로 뮤지컬의 산업화에 대해 역사적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 현대 뮤지컬의 현황과 대표작품들에 대해 이해하고 창작자와 연출가를 인물사적으로 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">뮤지컬의 정의, 개념, 특성에 대한 이해, 뮤지컬의 역사에 대한 이해
뮤지컬의 인문학적 고찰</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자료수집 능력, 문제를 분석하는 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	학습에 대한 적극적인 태도, 관련 자료를 수집하고 이해하는 관찰력과 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뮤지컬 역사에 관한 발표 및 보고서 4건 뮤지컬 관련 인물 조사 보고서 1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	20	8주	뮤지컬사의 한 장면에 대한 에세이 작성	뮤지컬 역사에 관한 발표 및 보고서 4건	과제물평가
	2차 평가	50	15주	기말시험 시행	뮤지컬 관련 인물 조사 보고서 1건	지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	뮤지컬의 탄생과 시대적 흐름을 이해하여 뮤지컬의 정의와 개념을 설명할 수 있다.	20	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	현대 뮤지컬의 현황과 대표작품	50	●	

				들에 대해 이해하고 창작자와 연출가를 인물사적으로 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬사	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	The History Musical Theater	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class consists of theory(100%). To understand the definition and history of the musical					
Learning goal	Learning the history of musical works. Musical director, writer and actor which to be understood through their works.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연극놀이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Theatre game</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터</td><td colspan="4">자극과 충동을 바탕으로 표현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연극 예술의 놀이성을 바탕으로 즉흥적 창의력을 키워 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">연극 예술이 기본적으로 담고 있는 놀이성을 바탕으로 즉흥에 대한 기본 개념을 학습/ 이해/ 실습하고 배우에게 필요한 창의력과 표현력을 개발하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 놀이와 상상력을 바탕으로 연기에 접근하여 연기에 흥미를 일으킬 수 있다.
2. 상상력, 표현력, 신체감각을 즉흥 상황극을 바탕으로 표현할 수 있다.
3. 즉흥 상황극을 통해 발견된 무대 언어를 완결된 형태의 발표로 발전시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 창의적 상상력을 통해 내제된 언어를 가시적으로 표출하며 그 결과를 통해 연기에 대한 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 연극놀이를 통해 연기의 즐거움을 느끼고, 무대공포증에서 벗어나 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 즉흥을 통해 인식하게 되는 표현에 대한 충동을 이용해 살아있는 신체/언어 표현을 찾아나간다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 여러 즉흥 상황극을 반복하여 즉흥성을 키우고, 관습적인 Reaction이 아닌 자극과 충동의 크기에 맞는 Reaction을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 장면 발표를 통해 조화(Harmony)를 이루기 위한 무대 약속에 대한 개념을 찾아 나간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자극과 충동에 대한 이해
드라마의 구성과 전개에 대한 이해/상황 표현에 있어서 인물의 상태에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">이해력, 개념에 대한 해석력, 움직임을 위한 신체 능력
사물과 인물을 관찰하는 능력, 즉흥적인 상황과 인물에 대한 집중력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">긍정적인 수업태도</td></tr>
</table>

		무대에서 만나게 되는 다른 동료들이 심리적 신체적으로 안전하게 느낄 수 있도록 배려하고 포용하기 적극적이고 자유롭게 자신을 표현하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각 세션 종료 후 장면 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	그룹별 장면 발표 및 토론	장면 발표	수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	그룹별 장면 발표 및 토론	장면 발표	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	캐릭터	자극과 충동을 바탕으로 표현하기	창의적 상상력을 통해 내제된 언어를 가시적으로 표출하며 그 결과를 통해 연기에 대한 흥미를 가질 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	움직임	몸의 표현 확장하기	장면 발표를 통해 조화(Harmony)를 이루기 위한 무대 약속에 대한 개념을 찾아나간다. 여러 즉흥 상황극을 반복하여 즉흥성을 키우고, 관습적인 Reaction이 아닌 자극과 충동의 크기에 맞는 Reaction을 할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼, 큐브, 음향기자재, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	연극놀이	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Theatre Game	Class Hour	2	Type	requied course
Class summary	This class is designed to learn / understand / practice basic concepts of improvisation and develop the creativity and expression necessary for actors based on the playability contained in theatrical arts.					
Learning goal	1. Based on play and imagination, you can approach acting and inspire acting. 2. Can express imagination, expression, and physical senses based on improvisational situational drama. 3. Develop the stage language found through improvisations into a complete presentation.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">대본분석(무대)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Script Analysis
(Stage Arts)</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3시간</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">다양한 텍스트들을 접하여 양식적, 구조적으로 분석하고 이해하여 디자이너가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다.
대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 고전희곡, 현대극, 뮤지컬 대본, 영상매체용 대본 등 다양한 극 텍스트를 읽고 양식적 특징을 설명할 수 있다.
2. 텍스트에서 인물과 사건을 분석하여 극적행동을 정리하고 극적행동에 대하여 설명할 수 있다.
3. 텍스트에서 플롯을 정리하고, 스토리와 플롯을 구분하여 설명할 수 있다.
4. 극 텍스트 형식의 시간성과 공간성을 이해하고 행간의 콘텍스트를 찾아내는 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 대사와 지문이 주는 정보의 차이와 공통점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면의 중심사건을 중심으로 극적행동을 문장화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 대사와 지문을 통해 장면의 단일 서사를 이해하고 요약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 플롯과 스토리의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 장면과 장면의 연결에서 오는 서사를 분석하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 극 텍스트 형식의 특징을 이해하고 전체 플롯을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 장간 및 행간이란 용어를 이해하고 텍스트에서 찾아 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극 텍스트 형식의 이해, 인물, 사건, 플롯의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인물 분석 기능, 장면 분석 기능</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">극 관련 전공 분야에 대한 자신감, 대본형식의 텍스트를 대하는 호기심</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	5개 대본의 요약표, 수업일지, 한 개 대본의 장면구성표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	다양한 대본을 꾸준히 읽고 이를 이해하여 분석한 것을 정리할 수 있다.	대본분석표와 수업일지	과제물 평가
2차 평가	40	10주	대본을 읽고 분석한 내용에 대한 이해도 측정	테스트	지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	텍스트를 읽고 이를 이해하여 각자의 언어로 표현한 분석표와 일지를 작성	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	작품별로 중요한 분석 요소에 대한 이해도 점검	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	마이크, 스피커, 빔프로젝터, 칠판
	SW	

Class name	Korean	대본분석(무대)	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Script Analysis(Stage Arts)	Class Hour	3	Type	reqired course
Class summary	It is to identify the type of script to understand its features, read instruction comparison part and the various poles Text. The subjects to imagine the stage to bring the power of enemy space-time configurations and scenarios to identify and understand the components.					
Learning goal	Describe the stylistic features classic text and read a variety of extreme drama, contemporary theater, musical script, the script for the video medium.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전공워크샵</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Set, Light & Sound Design Workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
5주 / 9시간</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="3">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">프로덕션 과정에 대해 배우고 협업과정을 통해 실습하고 싶어하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">짧은 작품을 통해 기본적인 공연 매뉴얼을 이해하는 과정이다.
공연제작실습을 위한 전체과정과 기초적 기술능력을 향상시키기 위한 전공별 수업으로 타전공과 협력하여 일정한 제작과정에 따라 기초를 실습하는 교과목이다.
자신의 전공 분야의 정해진 역할에 따라 실습하는 공연제작 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 전공 관련 수업에서 익힌 지식과 기술을 실제 공연제작에 적용, 실습하여 현장에서의 문제 해결능력을 습득할 수 있다.
2. 제작 및 공연을 만드는 과정을 경험한다.
3. 정해진 일저에 따라 셋업 과정을 통해 공연에 필요한 요소들을 직접 실습한다.
4. 작품의 완성도를 높이는 리허설과 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-공연제작을 위한 디자인 프레젠테이션 후 제작규모를 확정한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-캐스팅후 연습을 시작하고 스태프들은 연습 과정을 숙지한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-제작 및 예산 회의에서 결정된 디자인의 규모에 따라 각 분야별로 실제로 만든다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-무대와 소품은 필요한 작업으로 결과물을 제작하고, 조명과 음향도 설치에 필요한 준비 및 작업을 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-정해진 일정에 따라 무대, 조명, 음향 등 필요한 공연 요소를 설치한다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-발표에 필요한 기타 기술적인 요소들 간의 약속을 중심으로 연습한다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-장면전환(cue) 연습, 장면(scene) 중심 연습, 연결 연습(run through)의 세단계로 나눠 진행후 각 팀별로 발표를 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">무대제작 관련, 조명관련, 음향관련, 공연제작 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">무대제작 기술, 조명 기술, 음향 기술, 원활하고 분명한 의사소통 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	인내심, 끈기, 독립심, 자율성, 열정, 적극성, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-장면 분석표, 개별제작보고서 -공연, 발표 후기 1건, 1시간 내외의 공연,발표물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	작품의 장면 분석 및 공연 제작 과정에 대한 이해도 평가	분석표와 일지	과제물평가
	2차 평가	60	5주	작품을 실현해내어 완성된 결과물의 도출수준	공연 또는 전시물등의 발표물	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	공연의 과정을 이해하고 협동하여 작품을 발전시켰는지에 대한 점검	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	공연또는 전시물 형태로 전체 작품을 표현하려 했던 방향과 의도에 맞게 표현하기	60		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	공연이 진행되는 공연장				
	HW	무대제작, 조명, 음향장비 시설, 프린터(A4)				
	SW					

Class name	Korean	전공워크샵	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Set, Light & Sound Design Workshop	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Trying to put together all the knowledge that students have learned and apply to the real production. This is the class about planing, implementing, participating, collaborating, and problem solving.					
Learning goal	Students are expected to adopt the existing knowledge to the field, solve problems, and specially obtain hands on skill					

나. 공연예술스쿨 전공선택

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현장실습1_동계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Work Experience 1
(winter)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td></td><td>- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력
- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
- 세부전공 업무의 현장 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법)
- 산업체 근무규정 준수 태도
- 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도
- 실습일지를 성실하게 작성하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>현장실습일지 및 현장실습 평가서</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td>현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태</td><td>온라인 기록</td><td>프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td>담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태</td><td>온라인기록</td><td>프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td></td><td></td><td>성실한 출근 및 업무 수행의 성실도</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습1(동계)	Credits	2	Semester /Term	1-2 (winter)
	English	Work Experience 1 (winter)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>현장실습2-1</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience
(semester)2-1</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
- 세부전공 업무의 현장 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법)
- 산업체 근무규정 준수 태도
- 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도
- 실습일지를 성실하게 작성하는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2-1	Credits	12	Semester /Term	2/1
	English	Work Experience(semester) 2-1	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습2_하계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience 2
(summer)</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="9">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력
- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검</td></tr>
</table>

		- 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2(하계)	Credits	2	Semester /Term	2-1 계절학기
	English	Work Experience 2 (summer)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>현장실습2-2</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience
(semester)2-2</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

		- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 - 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2-2	Credits	12	Semester /Term	2/2
	English	Work Experience(semester) 2-2	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현장실습2_동계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience 2
(winter)</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력
- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검</td></tr>
</table>

		- 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습2(동계)	Credits	2	Semester /Term	2-2 계절학기
	English	Work Experience 2 (winter)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습 3-1</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience
(semester)3-1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

		- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 - 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습3-1	Credits	12	Semester /Term	3/1
	English	Work Experience(semester) 3-1	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>현장실습3_하계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience 3
(summer)</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력
- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검</td></tr>
</table>

		- 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습3(하계)	Credits	2	Semester /Term	3-1 계절학기
	English	Work Experience 3 (summer)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습 3-2</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">Work Experience
(semester)3-2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
- 세부전공 업무의 현장 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법)
- 산업체 근무규정 준수 태도
- 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도
- 실습일지를 성실하게 작성하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">현장실습일지 및 현장실습 평가서</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td colspan="2">현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태</td><td>온라인 기록</td><td colspan="3">프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td colspan="2">담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태</td><td>온라인기록</td><td colspan="3">프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td></td><td></td><td>성실한 출근 및 업무 수행의 성실도</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습3-2	Credits	12	Semester /Term	3/2
	English	Work Experience (semester)3-2	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습3_동계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience 3
(winter)</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연예술의 현장 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
- 세부전공 업무의 현장 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법)
- 산업체 근무규정 준수 태도
- 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도
- 실습일지를 성실하게 작성하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">현장실습일지 및 현장실습 평가서</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td>현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태</td><td>온라인 기록</td><td>프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>4주</td><td>담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태</td><td>온라인기록</td><td>프로젝트평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td></td><td></td><td>성실한 출근 및 업무 수행의 성실도</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습3 (동계)	Credits	2	Semester /Term	3-2 계절학기
	English	Work Experience 3 (winter)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

다. 연극영상전공, 뮤지컬전공, 연출극작전공 (전공선택)

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습 I -정통
뮤지컬, 연극을 위한 창업</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Light and Scene</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품 분석과 음악읽기, 대사읽기, 안무 습득을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무의 3요소를 융합하여 웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연을 수행하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업의 기초를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연 연습을 바탕으로 캐릭터를 구축하고 연습계획을 작성할 수 있다.
2. 반복적인 장면 리허설을 통해 음악, 안무, 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
3. 웰 메이드 형식의 작품에서 요구되어지는 목적을 바탕으로 한 액션과 극적언어를 찾고 이를 이용한 장면을 실연할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 창업 프로덕션 관련 매뉴얼 및 관련 법규 사항을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 과정을 리뷰하고, 장면, 음악, 안무 연습 계획을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션의 캐릭터 분석을 바탕으로 인물의 극적행동을 찾고 인물의 다양성을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 연출의 코멘트를 바탕으로 캐릭터 구축을 위한 장면 리허설을 배우 스스로 수행 할 수</td></tr>
</table>

		있다.
	2-1	- 주차별 연습 진행표에 따라 연습을 진행할 수 있다.
	2-2	- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완할 수 있다.
	3-1	- 인물의 목적을 바탕으로 액션과 리액션을 찾아 장면연기를 할 수 있다.
	3-2	- 인물의 목적에 따른 말과 행동을 극적언어로 또는 뮤지컬 안무로 표현할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 웰 메이드 작품의 표현방식에 대한 이해
	기능(skill)	인물의 목적을 파악하는 분석력 노래의 분석에 따라 다이내믹을 표현하는 능력 무대미술적인 요소인 음향, 무대, 조명 등에 대한 이해력
	태도(attitude)	리허설과정에서 다른 배우들의 연기를 적극적으로 참관, 관찰하고 자신의 장면연습을 기다리는 인내심 있는 태도 새로운 기술적인 요소에 빠르게 적응할 수 있는 열린 마음

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면	과정중심평가

					분석자료 평가	
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	프로덕션의 캐릭터 분석을 바탕으로 인물의 극적행동을 찾고 인물의 다양성을 구축할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼
	SW	

Class name						
	Korean	공연제작실습 I - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업	Credits	8	Semester /Term	2/1
	English	Performance I	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to do the standard show based on the convergence of music, acting and choreography					
Learning goal	To build a character based on the practice of the pre-production and make a performing practice schedule. To improve singing, acting and dance skills by the repetitive rehearsal. To find actions and reactions based on the purpose and demonstrate scenes. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅱ-캡스톤 디자인</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Performance Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품 분석과 대사읽기, 캐릭터 구축을 바탕으로 장면을 만들고 연기 중심의 웰 메이드 형식의 스탠다드한 공연을 수행하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업의 기초를 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연 연습을 바탕으로 캐릭터를 구축하고 연습계획을 작성할 수 있다.
2. 반복적인 장면 리허설을 통해 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
3. 웰 메이드 형식의 작품에서 요구되어지는 목적을 바탕으로 한 액션과 극적언어를 찾고 이를 이용한 장면을 실연할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 창업 프로덕션 관련 매뉴얼 및 관련 법규 사항을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 과정을 리뷰하고 연습 계획을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션의 캐릭터 분석을 바탕으로 인물의 극적행동을 찾고 인물의 다양성 구축을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 연출의 코멘트를 바탕으로 캐릭터 구축을 위한 장면 리허설을 배우 스스로 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 주차별 연습 진행표에 따라 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 인물의 목적을 바탕으로 액션과 리액션을 찾아 장면연기를 할 수 있다.
	3-2	- 인물의 목적에 따른 말과 행동을 극적언어로 표현할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 웰 메이드 작품의 표현방식에 대한 이해
	기능(skill)	인물의 목적을 파악하는 분석력 무대미술적인 요소인 음향, 무대, 조명 등에 대한 이해력
	태도(attitude)	리허설과정에서 다른 배우들의 연기를 적극적으로 참관, 관찰하고 자신의 장면연습을 기다리는 인내심 있는 태도 새로운 기술적인 요소에 빠르게 적응할 수 있는 열린 마음

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	프로덕션의 캐릭터 분석을 바탕으로 인물의 극적행동을 찾고 인물의 다양성을 구축할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실					
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼					
	SW						

Class name	Korean	공연제작실습 I - 정통 뮤지컬, 연극을 위한 창업	Credits	8	Semester /Term	2/1
	English	Performance I	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to do the standard show based on the convergence of music, acting and choreography					
Learning goal	To build a character based on the practice of the pre-production and make a performing practice schedule. To improve singing, acting and dance skills by the repetitive rehearsal. To find actions and reactions based on the purpose and demonstrate scenes. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅲ-실험극 프로젝트를 위한 창업</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Performance Ⅱ</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품분석과 텍스트 읽기 능력을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무 3요소를 융합하여 작품의 주제를 동시대적 시각으로 재해석하고, 새로운 극 형식과 양식적 표현으로 실험적인 공연을 수행하는 교과목이다. 이 과정을 통해 프로덕션 모의 창업 과정을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연 연습을 바탕으로 캐릭터를 구축하고 연습계획을 세우고 작성할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 연습을 통해 장면에 필요한 음악, 연기, 안무능력을 활용하여 실연할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 모의 창업을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 연습 계획에 따라 장면, 음악, 안무 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	- 장면 연습을 통해 장면에 필요한 음악, 연기, 안무능력을 활용하여 실연할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능(skill)	음악, 연기, 안무 표현능력 작품 분석력 장면 분석력 인물 분석력
	태도(attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	프로덕션의 캐릭터 분석을 바탕으로 인물의 극적행동을 찾고 인물의 다양성을 구축할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실					
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼					
	SW						

Class name	Korean	공연제작실습Ⅲ - 실험극 프로젝트를 위한 창업	Credits	8	Semester /Term	2/1
	English	Performance Ⅲ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	This course is based on the ability of analyzing works and reading texts, and combining the three elements of music, acting and choreography to reinterpret themes from the contemporary perspective and perform experimental performances with new dramatic and stylistic expressions . Through this process, you can practice the production mock-up process.					
Learning goal	1. To build the character, plan the exercise and write it based on the practice of the performance 2. To analysis of the work can be used to analyze polar patterns and stylistic features and create analysis tables. 3. Through scene practice, the performances can be performed utilizing the music, acting, and choreography skills required for the scene. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances. 5. To practice the mock-up business by constructing and practicing the whole production process of the performance based on the production roadmap					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅳ-캡스톤 디자인</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">PerformanceⅣ</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품분석과 텍스트 읽기 능력을 바탕으로 장면을 만들고 작품의 주제를 동시대적 시각으로 재해석하고, 새로운 극 형식과 양식적 표현으로 실험적인 공연을 수행하는 교과목이다.
이 과정을 통해 프로덕션 모의 창업 과정을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연 연습을 바탕으로 캐릭터를 구축하고 연습계획을 세우고 작성할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 연습을 통해 장면에 필요한 요소를 찾아내고 실연할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 모의 창업을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 연습 계획에 따라 장면, 음악, 안무 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	- 장면 연습을 통해 장면에 필요한 음악, 연기, 안무능력을 활용하여 실연할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능(skill)	작품 분석력 장면 분석력 인물 분석력 신체의 표현력
	태도(attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실					
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼					
	SW						

Class name	Korean	공연제작실습Ⅳ - 캡스톤 디자인	Credits	8	Semester /Term	2/2
	English	Performance Ⅳ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	It is a curriculum that creates scenes based on the analysis of works and ability to read texts, reinterprets the themes of the works from a contemporary perspective, and performs experimental performances with new dramatic and stylistic expressions. Through this process, you can practice the production mock-up process.					
Learning goal	1. To build the character, plan the exercise and write it based on the practice of the performance. 2. To analysis of the work can be used to analyze polar patterns and stylistic features and create analysis tables. 3. Scene practice allows you to identify and demonstrate the elements you need in your scene. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances. 5. To practice the mock-up business by constructing and practicing the whole production process of the performance based on the production roadmap,					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작실습Ⅴ-대중성 있는 작품을 위한 창업</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Performance Ⅴ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품분석과 음악읽기, 대사읽기, 안무 습득을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무의 3요소를 융합하여 현대적이면서 대중적인 라이선스 작품을 공연하는 교과목이다.
또한, 창업 프로덕션을 구성하여 모의 창업 과정을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연연습을 바탕으로 캐릭터를 구축할 수 있다.
2. 현대적인 배경에 따른 환경과 상황, 인물관계 등을 분석하여 연기적으로 표현할 수 있다.
3. 반복적인 장면 리허설을 통해 음악, 안무, 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 모의 창업을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 대중적인 작품에서 드러나는 특징적인 인물군상에 대해 분석하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 상투적인 캐릭터의 언어적 특징과 호흡, 템포를 분석하여 다양성을 지닌 인물로 재창조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트와 컨텍스트를 읽고 요약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 작품의 탄생 배경과 작품내의 주어진 상황, 인물간의 관계 등을 분석하고 정리하여 인물구축에 활용할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 주차별 연습 진행표에 따라 연습을 진행할 수 있다.
	3-2	- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-2	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 프로덕션 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여, 모의 창업을 실습하고 결과를 PPT로 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	진부하거나 상투적일 수 있는 인물을 복합적 인물로 창조하는 인물구축에 관한 이해 및 적용기술, 대중적인 작품의 등장인물에 대한 이해
	기능(skill)	인물의 목적에 따라 액션과 리액션을 구축하는 능력 노래의 분석에 따라 다이내믹을 표현하는 능력 안무를 인물화 하여 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	복합적이며 입체적인 인물을 만들어내려는 창조적인 작업태도 주어진 안무와 뮤지컬 넘버의 완성도를 높이려는 끈기와 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결

	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼
	SW	

Class name						
	Korean	공연제작실습Ⅴ- 대중성 있는 작품을 위한 창업	Credits	8	Semester /Term	2/1
	English	Performance Ⅴ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	It is a curriculum that creates a scene based on analyzing works, reading music, reading chorus and choreography, and integrating the three elements of music, acting, and choreography to perform modern and popular licensed works. In addition, you can practice the mock-up process by forming a start-up production.					
Learning goal	1. To build a character based on performance exercises. 2. To be analyzed in terms of environment, situation, person relationship and so on according to modern background. 3. Through rehearsal scene rehearsal, music, choreography and acting ability can be developed and scene completeness can be improved. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances. 5. To practice the mock-up business by constructing and practicing the whole production process of the performance based on the production roadmap.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅵ-캡스톤 디자인</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">PerformanceⅣ</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품분석과 인물분석을 바탕으로 장면을 만들고 현대적이면서 대중적인 라이선스 작품을 공연하는 교과목이다.
또한, 창업 프로덕션을 구성하여 모의 창업 과정을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연연습을 바탕으로 캐릭터 구축을 완성할 수 있다.
2. 현대적인 배경에 따른 환경과 상황, 인물관계 등을 분석하여 연기적으로 표현할 수 있다.
3. 반복적인 장면 리허설을 통해 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 모의 창업을 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 대중적인 작품에서 드러나는 특징적인 인물군상에 대해 분석하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 일반적인 캐릭터의 언어적 사회적 특징과 호흡, 템포를 분석하여 다양성을 지닌 인물로 재창조 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트와 컨텍스트를 읽고 요약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 작품의 탄생 배경과 작품내의 주어진 상황, 인물간의 관계 등을 분석하고 정리하여 인물구축에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 주차별 연습 진행표에 따라 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-2	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 프로덕션 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여, 모의 창업을 실습하고 결과를 PPT로 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	진부하거나 상투적일 수 있는 인물을 복합적 인물로 창조하는 인물구축에 관한 이해 및 적용기술, 대중적인 작품의 등장인물에 대한 이해
	기능(skill)	인물의 목적에 따라 액션과 리액션을 구축하는 능력 신체를 인물화 하여 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	복합적이며 입체적인 인물을 만들어내려는 창조적인 작업태도 주어진 안무와 뮤지컬 넘버의 완성도를 높이려는 끈기와 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면	과정중심평가

					분석자료 평가	
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼
	SW	

Class name	Korean	공연제작실습Ⅵ - 캡스톤 디자인	Credits	8	Semester /Term	2/2
	English	Performance Ⅵ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to do the popular play based on the convergence of music, acting and choreography					
Learning goal	1. To build a character based on the practice of the pre-production. 2. To act through the analysis of environment, relationship and given circumstances 3. To improve acting skills by the repetitive rehearsal. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances. 5. To practice the mock-up business by constructing and practicing the whole production process of the performance based on the production roadmap,					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅷ-예술성 있는 작품을 위한 창업</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">PerformanceⅣ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품 분석과 음악읽기, 대사읽기, 안무 습득을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무의 3요소를 융합하여 창작 작품을 공연하는 교과목이다.
또한, 공연산업 현장을 분석하고 창작을 통한 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연연습을 바탕으로 구체화된 캐릭터를 구축할 수 있다.
2. 창작품을 통해, 한국적인 언어의 호흡과 리듬감을 표현 할 수 있다.
3. 반복적인 장면 리허설을 통해 음악, 안무, 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 현장성 있는 창작 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.
6. 공연 관련 창업 시 창작자로서 타 창작분야와의 협업 방법을 배우고 사업타당성을 검토, 적용할 수 있는 능력을 키운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 심도 있는 작품 분석을 통해, 캐릭터를 구체화하기 위한 표현을 장면 목적에 맞도록 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 작품내의 주어진 상황, 인물간의 관계 등을 분석하여 인물을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 동시대적 주제를 통해, 사회 문화적 배경을 이해하고 작품을 분석하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 한국말에 맞게 쓰여 진 음악을 통해 전달력이 강한 화술을 구사할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 체계적인 연습 과정(주차별 진행)을 통해, 요구사항을 파악하고 스스로 예・복습을 실행할 수 있다.
	3-2	- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-2	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 공연산업 현장에 대한 자료조사 후 SWOT 분석을 실행하고 프로덕션을 구성하여 모의 프로덕션을 진행할 수 있다. 이 과정을 PPT로 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	사회 문화 전반에 대한 이해 한국 작품의 등장인물에 대한 이해 인문학적 소양
	기능(skill)	대사 전달력 텍스트 분석력과 이해력 음악, 연기, 안무를 복합적으로 수용하고 표현하기 위한 종합사고력
	태도(attitude)	사회 문화 전반에 대한 흐름을 파악하기 위한 사회적 관심 설득력 있는 인물을 만들기 위해 끊임없이 사고하고 표현을 시도해보는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	공연 발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼
	SW	

Class name	Korean	공연제작실습Ⅶ - 예술성 있는 작품을 위한 창업	Credits	8	Semester /Term	2/1
	English	PerformanceⅦ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to do the Korean creative musical & play based on the convergence of music, acting and choreography					
Learning goal	1. To build concrete characters based on performance exercises. 2. To express the breathing and rhythm of Korean language through creative works. 3. Through rehearsal scene rehearsal, music, choreography and acting ability can be developed and scene completeness can be improved. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances. 5. It is possible to make a presentation by designing a creative production that is realistic. 6. Performances related to performance As a creator, he learns how to collaborate with other creative fields and develops his ability to review and apply business feasibility.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작실습Ⅷ-캡스톤 디자인</td><td>학점</td><td>8</td><td>시수</td><td>8</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">PerformanceⅧ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공의 역량을 발휘하여 공연을 실습해보고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">작품 분석과 음악읽기, 대사읽기, 안무 습득을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무의 3요소를 융합하여 창작 작품을 공연하는 교과목이다.
또한, 공연산업 현장을 분석하고 창작을 통한 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연연습을 바탕으로 구체화된 캐릭터를 구축할 수 있다.
2. 창작품을 통해, 한국적인 언어의 호흡과 리듬감을 표현 할 수 있다.
3. 반복적인 장면 리허설을 통해 음악, 안무, 연기의 수행능력을 발달시키고 장면의 완성도를 높일 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 현장성 있는 창작 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.
6. 공연 관련 창업 시 창작자로서 타 창작분야와의 협업 방법을 배우고 사업타당성을 검토, 적용할 수 있는 능력을 키운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 심도 있는 작품 분석을 통해, 캐릭터를 구체화하기 위한 표현을 장면 목적에 맞도록 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 작품내의 주어진 상황, 인물간의 관계 등을 분석하여 인물을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 동시대적 주제를 통해, 사회 문화적 배경을 이해하고 작품을 분석하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 한국말에 맞게 쓰여 진 음악을 통해 전달력이 강한 화술을 구사할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 체계적인 연습 과정(주차별 진행)을 통해, 요구사항을 파악하고 스스로 예・복습을 실행할 수 있다.
	3-2	- 반복적인 리허설 과정을 통해 음악, 안무, 연기를 수정, 보완 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 정해진 큐에 맞추어 움직이고 연기할 수 있다.
	4-2	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 공연산업 현장에 대한 자료조사 후 SWOT 분석을 실행하고 프로덕션을 구성하여 모의 프로덕션을 진행할 수 있다. 이 과정을 PPT로 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.
	6-1	- 다른 창작자와의 협업과 논의를 통해 창작물의 사업성과 예술성을 조율하고 적용할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	사회 문화 전반에 대한 이해 인문학적 소양
	기능(skill)	대사 전달력 텍스트 분석력과 이해력 음악, 연기, 안무를 복합적으로 수용하고 표현하기 위한 종합사고력
	태도(attitude)	사회 문화 전반에 대한 흐름을 파악하기 위한 사회적 관심 설득력 있는 인물을 만들기 위해 끊임없이 사고하고 표현을 시도해보는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●		●		[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>7주</td><td>장면분석표/인물분석표</td><td>작품/장면 분석자료 평가</td><td colspan="3">과정중심평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td>장면 리허설 및 공연발표</td><td>공연 발표</td><td colspan="3">현장작업법</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td>작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기</td><td>공연을 수행할 수 있다.
창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.</td><td>50</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">마루가 있는 강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	공연제작실습Ⅷ - 캡스톤 디자인	Credits	8	Semester /Term	2/2
	English	PerformanceⅧ	Class Hour	8	Type	optional course
Class summary	It is a curriculum that combines the three elements of music, acting, and choreography to create scenes based on analyzing works, reading music, reading chorus, and learning choreography. In addition, it is possible to analyze the performance industry scene and propose the creation of a start-up production through creation.					
Learning goal	1. To build a character based on the practice of the pre-production. 2. To express the emotional and rhythmic features which are based on various culture and environment. 3. To improve singing, acting and dance skills by the repetitive rehearsal. 4. To perform technical rehearsals, dress rehearsals and performances.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">융복합 콘텐츠 창작 프로덕션</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Convergence Project</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">공연 진행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">2, 3학년 공연예술스쿨 전체학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">융합 프로젝트는, 기존 IP를 활용하여, 융복합 콘텐츠를 재생산하는 교과목으로 강의, 토론, 프로젝트형 진행, 전문가 특강등을 통해 학습한다.
이 과목에서는 기존 IP에 대해 창작 과정 및 창작노트를 이해하고, 동시대적 관점에서는 콘텐츠를 재창작하기위한 융복합적 창의력을 학습하는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기존 IP의 창작과정을 이해하고, 발상을 추출하여 발표할 수 있다.
2. 기존 작품의 컨셉 및 컨셉을 구축하기 위한 주어진 환경을 추출하여 발표할 수 있다
3. 동시대적 관점에서 기존IP의 ‘주제’를 재해석하고 동시대적 컨셉을 도출, 구성할 수 있다
4. 구성된 시나리오를 통해, 공연양식의 융합을 시도한 프로젝트를 진행할 수 있다
5. 융복합 컨셈을 바탕으로 프로덕션을 운영하여, 쇼케이스를 진행할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- IP 창작자의 창작의 발상 및 작업과정을 학습하고 토론할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- IP의 주어진 환경을 추출하고, 컨셉을 추출할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 컨셉을 구축하는 플롯을 분석하고, 구성적 특징을 토론할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 필드조사 및 이슈조사를 통해 동시대적 컨셉을 도출할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 컨셉을 구축하는 주어진 환경, 시놉시스를 도출 할 수 있다</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4"></td><td></td><td colspan="6">- 컨셉에 맞는 공연양식을 샘플링하여 발표할 수 있다</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">- 공연양식을 도출하고, 프로젝트를 구성하여 운영할 수 있다</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">- 공연 각 분양의 전문가 특강을 통해 학습하고, 프로젝트별 토론을 진행 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="6">- 융복합 콘텐츠를 결합한 프로덕션을 운영할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">-프로덕션 과정에 대한 이해
-극 형식 및 양식에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">- 텍스트 분석력
- 장면 구성력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">- 새로운 형식에 대한 도전정신
- 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신
- 프로젝트를 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[협동학습]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편</td></tr>
<tr><td>평가계획</td><td colspan="2">항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
</table>

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	15주	장면 리허설 및 공연발표	창작뮤지컬 쇼케이스 발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	스피커, 음향 기자재, 피아노, 큐브, 마루가 있는 강의실, 거울, 커튼
	SW	

Class name	Korean	융복합 콘텐츠 창작 프로덕션	Credits	6	Semester /Term	2/2
	English	Convergence Project	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	Convergence project is a course that reproduces converged contents using existing IP, and is taught through lectures, discussions, project-type progression, and expert lectures. In the contemporary perspective, this course is designed to learn convergent creativity to recreate content.					
Learning goal	1. Understand the creative process of existing IP, extract ideas and present them. 2. We can extract and present the concept of existing works and given environment to build them. 3. Reinterpret the “topic” of existing IP from a contemporary perspective and derive and construct contemporary concepts. 4. Through the configured scenario, it is possible to proceed with a project that attempts to fuse performance styles. 5. You can run the production based on the convergence architecture and showcase.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작프로덕션 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creative Production I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 디자인에 참여하여 교과과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업의 기초를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name	Korean	창작프로덕션 I	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Creative Production I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to compose and operate on a creative production which is based on the analysis of drama and the knowledge of design. Through this process, you learn the foundation of a start-up production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw character analysis by adding the intention of the director based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작프로덕션Ⅲ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creative Production Ⅲ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 디자인에 참여하여 교과과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업의 기초를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name						
	Korean	창작프로덕션Ⅲ	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Creative ProductionⅢ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to compose and operate on a creative production which is based on the analysis of drama and the knowledge of design. Through this process, you learn the foundation of a start-up production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw character analysis by adding the intention of the director based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>창작프로덕션Ⅴ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Creative Production Ⅴ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="5">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 디자인에 참여하여 교과과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업의 기초를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웹 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name						
	Korean	창작프로덕션 Ⅴ	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Creative Production Ⅴ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to compose and operate on a creative production which is based on the analysis of drama and the knowledge of design. Through this process, you learn the foundation of a start-up production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw character analysis by adding the intention of the director based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작프로덕션 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Creative Production Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 각기 맡은 롤에 따라 직무를 수행하고 창작 프로덕션 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업을 준비할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웹 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name	Korean	창작프로덕션 II	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Creative Production II	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course is composed and operated on creative production. It is based on the analysis of creative works.It is a course to apply the knowledge and skills acquired through creative production process and to stage the work according to each role. Through this process, it is the subject which can prepare for the start-up of production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw a acting plan based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작프로덕션Ⅳ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creative Production Ⅳ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 각기 맡은 롤에 따라 직무를 수행하고 창작 프로덕션 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업을 준비할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name	Korean	창작프로덕션Ⅳ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Creative ProductionⅣ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course is composed and operated on creative production. It is based on the analysis of creative works.It is a course to apply the knowledge and skills acquired through creative production process and to stage the work according to each role. Through this process, it is the subject which can prepare for the start-up of production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw a acting plan based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작프로덕션Ⅵ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creative Production Ⅵ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 창작 프로덕션의 구성과 운영의 기초를 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 창작 프로덕션을 구성하고 운영하는 교과목으로 창작 작품 분석을 바탕으로 장면을 만들고 각기 맡은 롤에 따라 직무를 수행하고 창작 프로덕션 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하고 무대화하는 교과목이다.
이 과정을 통해, 프로덕션 창업을 준비할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 무대 등 창작프로덕션 운영 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 텍스트를 바탕으로 연출의 의도를 더하여 캐릭터 분석을 도출해 낼 수 있다.
3. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.
4. 장면 발표 및 무대화를 통한 결과물에 대한 리뷰를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작프로덕션에 참여한 역할에 따라 프로덕션 운영에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 연출을 통한 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 텍스트를 공연양식으로 읽을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 텍스트 분석과 연출의도에 따른 캐릭터 분석을 도출해낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	- 장면 발표 및 공연을 수행 할 수 있다.
	4-2	- 리뷰를 통해, 전 과정을 되돌아보고, 에세이로 정리하여 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법
	기능(skill)	텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 분야별 디자인 역량, 연습을 구성하고 진행하는 능력
	태도(attitude)	적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	웰 메이드 형식의 스탠다드 한 공연 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	5주	장면분석표/인물분석표	작품/장면 분석자료 평가	과정중심평가
	2차 평가	50	10주	장면 리허설 및 공연발표	30분 내외 장면 또는 공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품분석을 바탕으로 캐릭터 구축을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	공연을 수행할 수 있다. 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실
	HW	큐브, 가림막, 스피커 및 음향 기자재
	SW	

Class name	Korean	창작프로덕션Ⅵ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Creative Production Ⅵ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course is composed and operated on creative production. It is based on the analysis of creative works. It is a course to apply the knowledge and skills acquired through creative production process and to stage the work according to each role. Through this process, it is the subject which can prepare for the start-up of production.					
Learning goal	1. To understand and explain roles and functions which are necessary for a creative production. 2. To draw a acting plan based on the text. 3. To organize their own practice plans and perform scene rehearsals. 4. To review the results after the performance on stage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연극사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Creative Production Ⅵ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10수업주수 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td rowspan="2" colspan="3">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극 공간 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연극의 사조와 공연 형식을 배우고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연극사의 연대기적 이해를 통한 다양한 극양식 탐구</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 서양연극사의 주요 흐름을 이해한다.
2. 그리스극에서부터 현대연극까지 주요한 양식을 중점적으로 학습한다.
3. 각 양식들의 탄생과 발전과정을 이해한다.
4. 미래의 극양식을 탐구할 수 있는 바탕을 마련한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 서양연극사의 주된 흐름을 형성하는 양식들에 대한 구체적인 학습을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 그리스비극, 셰익스피어극, 코메디아 델아르떼, 서사극, 사실주의극, 동양 전통극의 주요 텍스트를 공부한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 연극양식의 탄생과 발전과정을 시대흐름과 결부시켜 학습한다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 연극사 학습을 통해 향후 연극이 어떠한 방식으로 나아갈지 예측하고 대비한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">연극양식과 역사에 대한 포괄적인 이해도</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">역사를 보는 관점, 연극양식을 분석하는 태도 배양</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	능동적 학습태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	1. 연극사에 대한 포괄적 이해 2. 연극의 역사 도표 만들기 3. 연극양식 개념에 대한 선이해

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	연극의 역사 도표 만들기	역사 도표 및 시험	서술형 시험
	2차 평가	40	10주	연극양식 개념에 대한 발표	연극의 개념 발표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	그리스비극, 셰익스피어극, 코메디아 델아르떼, 서사극, 사실주의극, 동양 전통극의 주요 텍스트를 공부한다.	40	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	분석	주제에 대해 논리적으로 토론하기	연극사 학습을 통해 향후 연극이 어떠한 방식으로 나아갈지 예측하고 대비한다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	프로젝터, 칠판					
	SW						

Class name	Korean	연극사	Credits	2	Semester /Term	2/2	
	English	The History of Theatre	Class Hour	3	Type	optional course	
Class summary	To Research various modes of Theatre through chronological understanding the Western Theatre						
Learning goal	1. To understand the primary flow of Western Theatre. 2. To study the major modes from ancient Greek dramas to contemporary theatres. 3. To understand the beginning as well as progress pattern of each modes. 4. To make the basic knowledge to imagine the future modes of theatre.						

라. 무대미술전공

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작 I (스타트업)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Production I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다.
연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.
-연출의 작품 및 프로덕션의 주요 메시지, 의도를 공유하여 디자인을 위한 방향성을 도출할</td></tr>
</table>

		수 있다.
	2-3	- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.
	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	전공별 디자인 과정 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 바이블 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	포트폴리오 실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장

Class name	Korean	공연제작 I (스타트업)	Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Production I	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.					
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process, from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작Ⅱ
(테크노프레너십)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Production Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다.
연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.
-연출의 작품 및 프로덕션의 주요 메시지, 의도를 공유하여 디자인을 위한 방향성을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결

	1차 평가	40	7주	전공별 디자인 과정 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 바이블 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	포트폴리오 실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다. 연출의 작품 및 프로덕션의 주요 메시지, 의도를 공유하여 디자인을 위한 방향성을 도출할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장

Class name	Korean	공연제작Ⅱ(테크노프레너십)		Credits	6	Semester /Term	2/2
	English	Production Ⅱ		Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.						
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process, from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작Ⅲ
(테크앙트러팔러십)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Production Ⅲ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다.
연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.
-연출의 작품 및 프로덕션의 주요 메시지, 의도를 공유하여 디자인을 위한 방향성을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결

	1차 평가	40	7주	전공별 디자인 과정 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 바이블 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	포트폴리오 실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	공연을 수행할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장

Class name	Korean	공연제작Ⅲ(테크앙트로팔러쉽)		Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Production Ⅲ		Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.						
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process, from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작IV
(테크앙트러팔러십)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Production IV</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다.
연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.
-연출의 작품 및 프로덕션의 주요 메시지, 의도를 공유하여 디자인을 위한 방향성을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결

	1차 평가	40	7주	전공별 디자인 과정 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 바이블 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	포트폴리오 실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연 준비 과정 수행하기	장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장

Class name	Korean	공연제작Ⅳ(테크앙트로팔러쉽)	Credits	6	Semester /Term	2/2
	English	Production Ⅳ	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.					
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process, from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>제작실습회의 Ⅰ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theatre Project meeting Ⅰ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
프로덕션을 위한 전공간 협업을 중심으로 효율적인 운영안을 마련하고 소통, 조율을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다. -전공간 진행상황을 이해하여 좀 더 효율적인 프로덕션 운영을 위한 협업을 한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴표, 회의록등 평가	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	포트폴리오 실기평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터					

Class name	Korean	제작실습회의 I (창업)	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Theatre Project Meeting I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. Selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>제작실습회의 Ⅱ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theatre Project meeting Ⅱ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
프로덕션을 위한 전공간 협업을 중심으로 효율적인 운영안을 마련하고 소통, 조율을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다. -전공간 진행상황을 이해하여 좀 더 효율적인 프로덕션 운영을 위한 협업을 한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴표, 회의록등 평가	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	포트폴리오 실기평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터					

Class name	Korean	제작실습회의Ⅱ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Theatre Project Meeting Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. Selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>제작실습회의 Ⅲ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theatre Project meeting Ⅲ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
프로덕션을 위한 전공간 협업을 중심으로 효율적인 운영안을 마련하고 소통, 조율을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다. -전공간 진행상황을 이해하여 좀 더 효율적인 프로덕션 운영을 위한 협업을 한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	]				[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴표, 회의록등 평가	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	포트폴리오 실기평가

	합계	100						
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”							
	세부내용							
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거		배점	평가방법	
							과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.				●
	직무역량평가1차 합계							
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.				●
	직무역량평가2차 합계							
수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터						

Class name	Korean	제작실습회의Ⅲ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Theatre Project MeetingⅢ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. Selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>제작실습회의 Ⅳ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theatre Project meeting Ⅳ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
프로덕션을 위한 전공간 협업을 중심으로 효율적인 운영안을 마련하고 소통, 조율을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다. -전공간 진행상황을 이해하여 좀 더 효율적인 프로덕션 운영을 위한 협업을 한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴표, 회의록등 평가	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	포트폴리오 실기평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다. 전공간 진행상황을 이해하여 좀 더 효율적인 프로덕션 운영을 위한 협업을 한다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터					

Class name	Korean	제작실습회의 Ⅳ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Theatre Project MeetingⅢ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. Selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작실습_창업 I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Theatre Project I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다. 공연산업 현장을 분석하고 대극장 규모의 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.
프로덕션을 위한 협업을 기반으로 전공지식을 응용하는 단계의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원 역할 수행과 대극장 규모의 창업 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-3	- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.
	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다. -전공지식을 기반으로 기술적, 예술적 응용단계로 실험적 시도와 도전을 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.대극장 및 대규모의 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해 소극장 및 소규모 창업을 위한 지식
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="7">월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td>전공별 디자인 과정 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>모든 과정이 정리된 바이블 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td colspan="2">포트폴리오
실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법</td><td></td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td>프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td>테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	제작실습_창업 I	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Theatre Project I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.					
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작실습_창업 Ⅱ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Theatre Project Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다. 공연산업 현장을 분석하고 대극장 규모의 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.
프로덕션을 위한 협업을 기반으로 전공지식을 응용하는 단계의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원 역할 수행과 대극장 규모의 창업 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-3	- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.
	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다. -전공지식을 기반으로 기술적, 예술적 응용단계로 실험적 시도와 도전을 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.대극장 및 대규모의 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해 소극장 및 소규모 창업을 위한 지식
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편					
평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	전공별 디자인 과정 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	실기평가
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 바이블 평가	월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편	포트폴리오 실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기	작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장

Class name	Korean	제작실습_창업 Ⅱ		Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Theatre Project Ⅱ		Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.						
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작실습_창업 III</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Theatre ProjectIII</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다. 공연산업 현장을 분석하고 대극장 규모의 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.
프로덕션을 위한 협업을 기반으로 전공지식을 응용하는 단계의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원 역할 수행과 대극장 규모의 창업 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-3	- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.
	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다. -전공지식을 기반으로 기술적, 예술적 응용단계로 실험적 시도와 도전을 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.대극장 및 대규모의 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해 소극장 및 소규모 창업을 위한 지식
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="7">월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td>전공별 디자인 과정 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>모든 과정이 정리된 바이블 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td colspan="2">포트폴리오
실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td>도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td>공연을 수행할 수 있다.</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="6">공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	제작실습_창업 Ⅲ	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Theatre Project Ⅲ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.					
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작실습_창업 Ⅳ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Theatre Project Ⅳ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작의 과정을 실제 공연에 적용하여 실제 실습을 통해 무대미술을 공부하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다. 공연산업 현장을 분석하고 대극장 규모의 창업 프로덕션 구성을 제안할 수 있다.
프로덕션을 위한 협업을 기반으로 전공지식을 응용하는 단계의 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션을 구성하고 전체 프로세스를 PPT로 발표 할 수 있다.
2. 작품 분석을 통해 극형식과 양식적 특징을 분석하고 분석표를 작성할 수 있다.
3. 장면 분석을 통해 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하여 수행할 수 있다.
4. 테크니컬 리허설과 드레스 리허설 및 공연을 수행할 수 있다.
5. 프로덕션의 준비 과정을 위한 프로덕션 과정의 로드맵을 바탕으로, 공연의 제작 전 과정을 구성하고 실습하여 프로덕션의 구성원 역할 수행과 대극장 규모의 창업 프로덕션을 구상하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 구성도를 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션 스케쥴을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 프로덕션내 각 역할에 대한 정의 및 역할 롤을 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 극 형식 및 양식을 분석하고 요약하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 토론을 통해, 작품의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-3	- 중심개념을 동시대적 시각으로 재해석하고 주제를 도출할 수 있다.
	2-4	- 도출된 주제를 바탕으로 작품을 설명할 수 있다.
	3-1	- 작품의 장면나누기를 수행하고 장면 분석표를 작성하여 발표할 수 있다.
	3-2	- 장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다. -전공지식을 기반으로 기술적, 예술적 응용단계로 실험적 시도와 도전을 할 수 있다.
	4-1	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설의 차이점을 파악할 수 있다.
	4-2	- 테크니컬 리허설과 드레스 리허설을 하는 동안 음향, 무대, 조명 등의 기술적인 제반 사항에 대해 이해하고 전공별 역할을 수행할 수 있다.
	4-3	- 공연을 수행할 수 있다.
	5-1	- 응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.대극장 및 대규모의 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 과정에 대한 이해 극 형식 및 양식에 대한 이해 소극장 및 소규모 창업을 위한 지식
	기능 (skill)	작품 분석력 ,장면 분석력, 인물 분석력
	태도 (attitude)	새로운 형식에 대한 도전정신 토론 과정에서 타인에 대한 새로운 생각을 공유하고 통섭하는 정신 공연을 통해 주제를 협업적으로 표현하고자 하는 도전정신.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td>전공별 디자인 과정 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>모든 과정이 정리된 바이블 평가</td><td>월메이드 형식의 스탠다드한 뮤지컬 1편 혹은 연극 1편</td><td>포트폴리오
실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td>장면 분석에 따른 무대, 조명, 음향 디자인을 완성하고 수행할 수 있다.
전공지식을 기반으로 기술적, 예술적 응용단계로 실험적 시도와 도전을 할 수 있다.</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td>응용의 기초 단계를 위한 프로덕션 과정의 구성 및 텍스트 선정, 공연의 기획 및 공연까지의 전 과정을 팀별 프로젝트로 진행하여 프로덕션의 구성원으로서 역할을 수행 할 수 있다.대극장 및 대규모의 창업 프로덕션의 로드맵을 학습하고, 매뉴얼 및 관련 법규를 학습할 수 있다.</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">공연제작환경, 조명, 음향장비, 제작환경, 극장</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	제작실습_창업 Ⅳ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Theatre Project Ⅳ	Class Hour	2	Type	optional course
Class	This course is designed by study new theatrical forms constituting the production and					

summary	reinterpret the theme of contemporary visual work and experiment with new theatrical forms in Set, Light & Sound Design.
Learning goal	Study for Design & Rehearsal Process from technical rehearsal and a dress rehearsal to performances can do.

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작회의 Ⅰ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Production meeting Ⅰ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
전공간 소통을 통해 타전공에 대한 이해를 높이며, 예산에 대한 이해와 실무를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.
	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다. -각 전공별 예산을 작성 및 조율할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴 표 평가	각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표	실기평가
	2차 평가	40	15주	제작회의 및 모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	실기평가
	합계	100				

	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연 창작로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다. 각 전공별 예산을 작성 및 조율할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터					

Class name	Korean	공연제작회의 Ⅰ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Production Meeting I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연제작회의 Ⅱ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Production meeting Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
전공간 소통을 통해 타전공에 대한 이해를 높이며, 예산에 대한 이해와 실무를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연 창작로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다. -각 전공별 예산을 작성 및 조율할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴 표 평가	각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표	실기평가

	2차 평가	40	15주	제작회의 및 모든 과정이 정리된 프론트북 평가	제작회의록	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터

Class name	Korean	공연제작회의 Ⅱ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Production Meeting Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작회의 Ⅲ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Production meeting Ⅲ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
전공간 소통을 통해 타전공에 대한 이해를 높이며, 예산에 대한 이해와 실무를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-공연 창작로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.
	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다. -각 전공별 예산을 작성 및 조율할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 이미지 리서치 각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴 표 평가	각 디자인 이미지 리서치 각 디자인 장면별 스케치	실기평가

	2차 평가	40	15주	제작회의 및 모든 과정이 정리된 프론트북 평가	프로덕션 스케줄표 제작회의록	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터

Class name	Korean	공연제작회의 Ⅲ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Production MeetingⅢ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연제작회의 Ⅳ(창업)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Production meeting Ⅳ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연제작실습과정에서 여러 팀 간의 소통과 협업하는 과정을 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 창작자로서 의사소통능력을 발휘하기 위한 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서 공연제작(창업)환경에서 필요한 과정이다. 연출부, 스태프를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영하기 위한 반복 학습하는 교과목이다.
전공간 소통을 통해 타전공에 대한 이해를 높이며, 예산에 대한 이해와 실무를 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 프로덕션 스케줄에 맞춰 작업을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-작품분석표를 작성해 작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">-장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연 창작로서 의사소통능력을 발휘하기 위해 각 디자인 파트는, 토론,분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	-분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.
	3-3	-마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다. -각 전공별 예산을 작성 및 조율할 수 있다.
	4-1	-연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.
	4-2	-연출부와 프로덕션 스케줄을 협의한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션의 운영 매뉴얼
	기능 (skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도 (attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[협동학습]

산출물 (결과물)	각 디자인 이미지 리서치 각 디자인 장면별 스케치 프로덕션 스케줄표 제작회의록

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	각 디자인 및 예산, 스케쥴 표 평가	각 디자인 이미지 리서치 각 디자인 장면별 스케치	실기평가

	2차 평가	40	15주	제작회의 및 모든 과정이 정리된 프론트북 평가	프로덕션 스케줄표 제작회의록	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	연출부와 무대, 조명, 음향 디자인을 협의한다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	많은 사람을 수용할 수 있는 강의실, 빔프로젝터

Class name	Korean	공연제작회의 Ⅳ(창업)	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Production MeetingⅣ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. Plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">기초디자인</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Basic Design for Performance</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연텍스트내용분석
[0801030513_16v2]</td><td colspan="4">작품 장면 분석하기
[0801030513_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 디자인
[0801030201_14v1]</td><td colspan="4">작품분석하기 [0801030201_14v1.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대음향 계획
[0801030401_14v1]</td><td colspan="4">작품분석하기[0801030401_14v1.1]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대, 조명, 음향디자인의 기초적인 접근 방법에 대해 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연에서 디자인 개념을 이해하기 위해 각 디자인 요소들을 이해할 수 있도록 디자인의 요소들에 대해 연구하고 배운다.
공간, 빛, 음악(소리)의 특성을 알 수 있도록 다양한 작품들의 감상을 통해 각 디자인적 요소들의 특징을 알고 그것들을 표현해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 여러 예술작품(명화, 공간, 건축물.등) 속에서 공간, 빛, 소리를 찾아내서 디자인적 요소를 분석해본다.
2. 공간을 발견해 평면적인 공간의 개념을 하며. 입체적인 공간 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
3. 빛의 특성을 파악하고 평면과 입체를 통해 느낄 수 있는 명암을 빛의 개념으로 이해하고 설명할 수 있다.
4. 음악의 기초이론을 알며, 악보를 통해 공연의 흐름을 알 수 있다. 주어진 공간 안에서 공연의 규모, 특성에 따라 음향기기 계획을 세울 수 있으며 소리의 흐름을 유추할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 명화를 감상해 느낀 점을 에세이로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 명화작품의 배경을 필드조사하고 분석, 토론을 통해 작가의 의도를 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 명화 속에서 각 디자인적 요소들을 찾아내어 이야기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 공간구성을 찾아내고 평면적인 공간 개념을 이해해 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 레이어링 된 평면공간을 분리해 깊이가 표현된 입체적인 공간으로 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 입체적인 공간을 스케치로 표현해 공간을 명확히 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-4	- 공간디자인을 할 수 있다.
	3-1	- 빛의 특성을 이해하고 빛을 분석할 수 있다.
	3-2	- 텍스트를 중심으로 한 단어와 연상된 이미지를 빛과 그림자를 활용하여 이미지화 할 수 있다.
	3-3	- 빛 이미지화 과정을 통해 조명디자인의 개념과 역할을 설명할 수 있다.
	4-1	- 음정과 리듬을 분석할 줄 알며, 화성, 템포, 조표와 각종 악상기호로 음악의 흐름을 이해할 수 있다.
	4-2	- 대본과 주어진 공간에 따라 필요한 음향장비들에 대한 계획을 세울 수 있다.
	4-3	- 극에 필요한 음악적, 음향적 요소를 파악할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	다양한 예술 작품을 이해하는 능력과 공간, 소리에 대한 이해
	기능(skill)	시각화를 위한 작업(그리기, 컴퓨터 기술 등)
	태도(attitude)	창의력, 분석력, 인내력, 협동력, 표현력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	예술작품들을 통해 각각의 디자인적 요소에 대한 분석 리포트 제출 악보 읽기

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	기초적인 예술작품과 기본적인 공간 구성의 이해도 확인에 대한 평가	예술작품들을 통해 각각의 디자인적 요소에 대한 분석 리포트	발표평가 과제물평가

					제출 악보 읽기	
	2차 평가	40	15주	수업을 통해 배운 이론적 지식들에 대한 평가	예술작품들을 통해 각각의 디자인적 요소에 대한 분석 리포트 제출 악보 읽기	발표평가 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연텍스트내용 분석 [0801030513_16v2]	작품 장면 분석하기 [0801030513_16v2.1]	명화작품의 배경을 필드조사하고 분석, 토론을 통해 작가의 의도를 설명할 수 있다			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대조명 디자인 [0801030201_14v1]	작 품 분 석 하 기 [0801030201_14v1.1]	텍스트를 중심으로 한 단어와 연상된 이미지를 빛과 그림자를 활용하여 이미지화 할 수 있다.			●
	무대음향 계획 [0801030401_14v1]	작 품 분 석 하 기 [0801030401_14v1.1]	- 대본과 주어진 공간에 따라 필요한 음향장비들에 대한 계획을 세울 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	빔프로젝터가 있는 강의실, 컴퓨터, 마이크, 전공실습실

Class name	Korean	기초디자인		Credits	6	Semester /Term	1/1
	English	Basic Design for Performance		Class Hour	6	Type	reqired course
Class summary	Trying to put together knowledge of space, light & sound for basic theatrical design that students have learned and study.						
Learning goal	To understand basic design concept for performance.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기초무대기술</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction of Stage Technic</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(0)주
15주중 운영주수</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">무대장치 .소품 기초 제작
[0801030813_16v2]</td><td colspan="4">기본틀 제작하기
[0801030813_16v2.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">무대조명 설치
[0801030203_14v1]</td><td colspan="4">조명기구 설치하기
[0801030203_14v1.4]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">음향시스템 설치
[0801030404_14v1]</td><td colspan="4">무대음향시스템 설치하기
[0801030404_14v1.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대기술의 기초를 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연의 요소인 무대, 조명, 음향의 기술적인 부분을 이해하기 위한 과목으로 각 공간에서의 안전수칙과 공구사용 요령을 학습하는 실기과목이다. 제작소 및 공연장의 환경관리와 공구 및 기구에 관한 안전한 사용요령을 학습하여 무대의 기초기술 수준을 인정받도록 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제작소 및 공연장에서의 작업의 사고예방 수칙과 개인의 안전 수칙을 설명할 수 있다.
2. 제작소의 사용 매뉴얼과 절차를 설명하여 다양한 손공구와 파워공구들을 안전하게 사용할 수 있다.
3. 일반 조명기들의 종류를 익히고, 조명기의 특성을 이해하여 안전하게 설치 할 수 있다.
4. 음향장비 및 음향 장비실의 기계들의 특성을 파악하여 이해하고 안전하게 설치 및 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-제작소 및 공연장의 안전사고 예방 사례와 작업의 안전 수칙을 이해하고 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-개인의 작업 복장과 보호 장비의 필요성을 이해하고 착용하고 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-제작소 사용을 위한 매뉴얼과 사용 절차를 숙지하여 손공구 및 파워공구, 에어공구등을 숙달되게 다룰 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-무대 재료(나무, 철, 천, 종이, PVC류), 접착, 마감재료의 속성을 이해하고 가공할 방법을 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 조명장비들의 운영 체제를 이해하고 사용 절차를 익혀 안전하게 작업 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 다양한 일반 조명기들의 특성을 이해하고 운영 원리를 익혀 안전하게 설치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 음향실의 다양한 장비들의 역할을 이해하고 사용절차를 익혀 안전하게 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 입출력 계통을 이해하며 각 계통의 장치들을 설치하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">제작소 및 공연장 환경의 구성요소와 사용 수칙의 숙달된 이해
여러재료(목재, 철재 등)의 특징과 종류에 대한 이해
전기 및 기계의 기초적 원리와 안전사고 예방에 관한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	도면을 이해하는 독해 능력, 안전한 공구 사용 능력
	태도(attitude)	제작소 및 공연장에서 안전한 행동을 하려는 차분한 자세, 정리정돈과 위생적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제작산출물, 작업일지

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	무대장치 제작의 안전과 목재가공법 실기	제작물	과제물평가
2차 평가	30	10주	조명 시스템의 제원과 조명기기 운용 실기	결과물	과제물평가
3차 평가	20	15주	음향 시스템의 제원과 음향기기 운용 실기	결과물	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치 .소품 기초 제작	기본틀 제작하기	제작소 사용을 위한 매뉴얼과 사용 절차를 숙지하여 손공구 및 파워공구, 에어공구등을 숙달되게 다룰 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대조명 설치	조명기구	조명장비들의 운영 체제를 이해하고	30		●

			설치하기	사용 절차를 익혀 안전하게 작업할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
	3차 평가	음향시스템 설치	무대 음향시스템 설치하기	음향실의 다양한 장비들의 역할을 이해하고 사용절차를 익혀 안전하게 사용할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	제작 실습실, 공연장					
	HW	각종 목공구와 목재 및 관련 소모품,스피커, 음향콘솔, 마이크, 일반조명기(종류별), 조명콘솔, 사다리, 조명작업 도구,					
	SW						

Class name	Korean	기초무대기술	Credits	6	Semester /Term	1/1
	English	Introduction of Stage Technic	Class Hour	6	Type	reqired course
Class summary	This course teaches basic technologies and skills of elementary knowledge regarding tools, construction in the scene shop					
Learning goal	To understand how to scene shop and hand tools, power tools manual, use to tools safetly.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">기초무대제도</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Introduction of
Stage Drafting</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(0)주 15주중 운영주수 짝수주차</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대미술 공연공간 평면 시각화
[0801030517_16v2]</td><td colspan="5">장면별 도면 작성하기
[0801030517_16v2.3]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">컴퓨터설계 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">Autodesk Autocad의 인터페이스와 tool기능을 숙련하는 실습과목이다.
제도 표준에 따라 도면을 작성할 수 있도록 컴퓨터 활용능력을 배양하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 선긋기와 입체도 그리기를 통해 다각 및 입체투상도를 설명 할 수 있다.
2. Autocad의 인터페이스를 이해하고 Tool을 숙지할 수 있다.
3. 투상법을 이해하고 무대제도의 규칙에 따라 도면을 작성할 수 있다.
4. 극장 도면을 작성하고 출력(Plot)하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 투상도에 관한 규칙과 제3각법을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 그리드 제도지 위에 다각투상도와 정투상도를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- Autocad의 인터페이스를 이해하고 Tool과 명령어를 숙지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- Autocad를 활용해 무대제도의 규칙에 따라 도면을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 다양한 예제를 통해 CAD 명령어(그리기, 수정)를 숙지하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 선의 굵기와 형태를 고려해서 레이어를 활용한 도면을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="9">- 공간의 VIEW을 이해하고 평면도와 단면도로 도면을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="9">- 모형(model)에서 작성하고 배치(layout)에서 설정하여 도면출력(Plot)을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">컴퓨터의 OS 및 소프트웨어에 관한 지식,
무대제도의 규칙에 관한 지식
공간의 이해와 정투상도법에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">드로잉 표현 능력, Auto CAD의 명령어 및 단축키 사용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">제도를 이해하려는 끈기 있는 자세, 세밀하게 표현하려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력		●	
	조직이해능력				직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캐드도면, 작업일지

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	조형물 설계	설계도면	과제물평가
	2차 평가	40	15주	공간 설계	설계도면	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무대미술 공연공간 평면 시각화	장면별 도면 작성하기	Autocad를 활용해 무대제도의 규칙에 따라 도면을 작성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 평면 시각화	장면별 도면 작성하기	공간의 VIEW을 이해하고 평면도와 단면도로 도면을 작성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	A3 프린터 or 플로터
	SW	AutoCAD, Acrobat, PhotoShop

Class name	Korean	기초무대제도	Credits	3	Semester /Term	1/1

	English	introduction of Stage Drafting	Class Hour	3	Type	reqired course
Class summary	Introduction to Hands & Autocad drafting. This is an applied class that Autocad skill is adopted to the class 'Mechanical Drawing'.					
Learning goal	To obtain the basic technique of Autocad and establish a fast work flow.					

과목명	한글	**스테이지크래프트 _기초**	학점	1	시수	3	학년-학기	1-1	
			이수구분	교양필수	교양선택	전공필수	전공선택	교직	
							●		
	영문	Stagecraft_Basic	편성기준	역량(현장)중심	NCS	직업기초	기타		
				●					
			운영방법	대면수업(100%대면)		혼합수업중 비대면 수업 비율	(0)주		
			유형기준	취창업					
				캡스톤디자인					
				집중식		●	집중식 수업 수업5주/ 주당3시수		
				융복합					
				해당없음					

스쿨역량	스쿨역량명 (NCS능력단위)	스쿨역량하위요소 명 (NCS능력단위요소)	수준 *(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)*
	공연제작과정	공연제작의 전체 진행과정 이해하기	

수강대상	공연과정에 대한 이해를 지닌 인재가 되고 싶은 학생
선수과목	없음
과목개요	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 극을 이해하는 수업이다. 무대디자인/조명디자인/음향디자인전공을 선택하기에 앞서 공연제작실습의 실제 셋업과정과 리허설 과정에 참여하여 공연을 만드는 실제 과정을 알아가고 실습하는 수업이다.
학습목표	1. 고전희곡, 현대극, 뮤지컬 대본, 영상매체용 대본등 다양한 극 텍스트를 읽고 양식적 특징을 설명할 수 있다. 2. 극 텍스트 형식의 시간성과 공간성을 이해하고 행간의 콘텍스트를 찾아내는 방법을 설명할 수 있다. 3. 무대디자인/조명디자인/음향디자인 전공의 각 역할과 종합된 공연제작과정을 설명할 수 있다. 4. 전공에 대한 직, 간접경험을 통해 무대디자인/조명디자인/음향디자인/전공의 개념과 역할을 이해하고 설명할 수 있다.

세부목표 (학습목표와 연계되도록 작성)	1-1	-다양한 장르의 대본을 읽고 각 장르에 대한 이해를 한다.
	1-2	-텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다
	1-3	-플롯과 스토리의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
	2-1	-극 텍스트 형식의 특징을 이해하고 전체 플롯을 설명할 수 있다.
	2-2	-장간 및 행간이란 용어를 이해하고 텍스트에서 찾아 설명할 수 있다.
	2-3	-극을 읽고 공간과 환경, 시간등을 공감각적으로 이해할 수 있다.

	3-1	-극장투어를 통해 전공간의 관계성과 3전공의 종합된 공연제작과정을 설명할 수 있다.
	3-2	-3개 그룹으로 나눠 무대디자인/조명디자인/음향디자인전공을 현장제작과정 중심으로 순환적-직,간접경험을 할 수 있다.
	3-3	-전공에 대한 사전지식을 이론과 실제적인 경험을 통해 정확한 정보를 설명할 수 있다.
	4-1	-무대디자인/조명디자인/음향디자인전공의 개념이해하고 설명 할 수 있다.
	4-2	-전공별 공연제작과정과 전문가로서 준비할 과정, 역할을 설명할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	무대디자인/조명디자인/음향디자인전공의 이해 공연제작실습의 이해
	기능(skill)	대사 분석과 장면분석의 기술 서사 속에서 플롯을 구분하고 파악하는 기술
	태도(attitude)	긍정적인 수업태도 인과관계로 대본을 분석하는 논리적 태도 적극적인 태도로 다양한 경험을 받아들이려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-대본 분석표(중간고사) -전공체험 일지(기말고사)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	3주	공연 대본의 분석표 구성	대본분석표	과제물평가
	2차 평가	40	5주	공연제작실습의 보조업무 실습	체험일지	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체 진행과정 이해하기	극을 읽고 공간과 환경, 시간등을 공감각적으로 이해할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체 진행과정 이해하기	무대디자인/조명디자인/음향디자인전공의 개념이해하고 설명 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	제작실습실 / 공연장
	HW	무대장치 제작 공구, 조명 및 음향 관련 기기
	SW	

Class name	Korean	스테이지크래프트_기초	Credits	1	Semester /Term	1/1
	English	Stagecraft_Basic	Class Hour	3	Type	required course
Class summary	Each visual production process and performance units a week at the scene to the scene of the expert's that provide a major advance for the confidence of choice for indirect experience as a major guideSo, all subjects.					
Learning goal	To choose the major through the experience of basic techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">작품연구</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
5주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">학기별 실습공연에 대해 분석하고 연구하여 프로덕션의 기초를 세울 수 있는 인재상을 갖춘 무대미술전공 1학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">학기별로 선정된 실습공연작 전반에 대해 학습함으로써 자신이 참여하는 작품 외에 스쿨에서 선정한 작품에 대한 사전지식을 쌓는다. 이를 통해 스쿨의 전체 학습목표와 운영의 방향성 그리고 레퍼토리에 대한 이해를 높임으로써 프로덕션의 기초를 닦는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 실습공연 레퍼토리 선정의 이유를 이해할 수 있다.
2. 각 레퍼토리별 작가연구, 작품분석, 탄생배경, 영향관계 등을 학습할 수 있다.
3. 각 프로덕션의 방향성에 대해 이해하고 전반적인 참여도를 높인다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬, 연극, 영상매체별로 공연화 가능한 작품 리스트를 익힌다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 레퍼토리 선정의 이유를 이해하고 무대화의 방향성을 예측한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 각 작품의 작가와 탄생배경을 조사하고 발표한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 각 작품을 분석하고 해당 작품의 영향관계에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 작품별 프로덕션의 진행 방향성을 논의한다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 작품의 이해를 통한 프로덕션 결과물을 예측하고 참여도를 높인다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">작품 리스트의 심화된 지식 습득</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">공연화 가능한 작품을 인식하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">작품분석을 통한 프로덕션 참여도 심화</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">작품별 분석에 근거한 조별 프리젠테이션</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>3주</td><td colspan="2">중간 평가 시행</td><td>작품 이해도를 보여주는 조별 프리젠테이션</td><td colspan="2">발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>5주</td><td colspan="2">기말 평가 시행</td><td>작품 이해도를 보여주는 조별 프리젠테이션</td><td colspan="2">지필고사</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법
과정 / 결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td colspan="2">공연제작과정</td><td>텍스트 읽고 이해하기</td><td>작품별 프로덕션의 진행 방향성을 논의한다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td colspan="2">공연제작과정</td><td>텍스트 읽고 이해하기</td><td>작품의 이해를 통한 프로덕션 결과물을 예측하고 참여도를 높인다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="6">일반강의실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="6">컴퓨터 시스템, 영상 시스템</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	작품연구	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	Theatrical Production Studies	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	By learning about the entire experimental performance selected for each semester, he/she will build prior knowledge of the works selected by the school in addition to the works he/she participates in. This enhances the understanding of the overall learning goals, direction of operation, and repertoire of schools.					
Learning goal	1. To understand the reasons for selecting the repertoire for the practical performance. 2. To learn how to build up the research of the author, work analysis, birth background, influence relation, etc. 3. To understand the direction of each production and increase overall participation.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">프리젠테이션 스킬</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Presentation Skills</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
5주 / 3시간</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">자신의 의견을 말하는 법을 배우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">프리젠테이션은 목표 대상에게 자료와 정보를 제공하고 설득하여 동기를 부여함으로서 프리젠테이션의 목적을 달성하는 결과를 만들어내는 것이다. 글로벌시대 개인의 PT능력은 비즈니스뿐만 아니라 여러분야에서 중요한 능력으로 자리잡고 있으며, 본교과목에서는 자기관리차원의 프리젠테이션에 대한 스킬과 자신감확보 및 이를 효과적으로 수행하기 위한 대상분석 , 자료작성 , 질의응답 , 전달기술등을 익히고 실전에서와 같은 방법으로 프리젠테이션을 진행하여 프리젠테이션 능력을 향상시키는 것이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 개인 및 팀의 전공 및 진로를 근거로한 주제를 다양하게 설정한다.
2. 프리젠테이션의 준비부터 실행까지 전과정을 진행하는데 필요한 스킬을 습득한다.
3.개인별 팀별 실습수행 및 교수,팀,팀원의 피드백을 통해 역량을 배가한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">-전공, 향후 진로와 연계한 주제를 선정하고 공유한다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">-목적과 목표의 설정, 자료수집 및 가공, 대상분석</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">-PT유형의 결정 (설득PT, 설명PT) - 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">-스토리구성 및 자료작성</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">-프리젠테이션 실행</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">-피드백 - 재실행</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">공연예술산업계에 대한 이해, 주제설정에 필요한 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">문서작성 능력, 창의적 아이디어 도출능력, 의사소통 기술, 대상에 대한 분석능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">발상전환을 위한 창의적 태도, 작성된 본인의 생각을 적극적으로 피칭하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	(중간평가) 주제별 발표자료 (기말평가) 피드백을 통한 재발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	3주	주어진 주제에 맞는 프리젠테이션 자료의 구성과 발표	발표자료	발표평가
	2차 평가	40	5주	피드백에 맞는 수정과 발표 능력 향상	발표자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	주제에 대해 이해하기 프로그램을 활용하여 발표 자료 제작과 발표	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	피드백에 대한 이해 수정을 통해 발표 주제에 대한 이해도 증진과 발표 능력 향상	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	빔프로젝터, 마이크, 카메라, 모니터

	SW	PPT, PDF 파일의 수정 및 재생이 가능한 컴퓨터 프로그램				
Class name	Korean	프리젠테이션 스킬	Credits	1	Semester /Term	1/1
	English	Presentation Skills	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course introduces the basic principles of presentation					
Learning goal	To obtain basic presentation skills and practice them.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">텍스트와 이미지</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Text and Images</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연텍스트 내용 분석
[0801030513_16v2]</td><td colspan="3">작품 장면 분석하기
[0801030513_16v2.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품 분위기 분석하기
[0801030513_16v2.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시각적 표현에 관심있고 텍스트에 대한 내용을 바탕으로 무대디자인의 생각을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 텍스트 중 플롯을 분석하고 토론, 중심개념을 도출해 무대디자인을 할 수 있다.
플롯 안에서 시, 공간이 분석된 내용을 2D 이미지와 재료의 다양한 특성을 살려 3D 모형으로 제작할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트를 정독 후 첫인상 이미지를 토론하고 프레젠테이션 할 수 있다.
2. 중심개념을 도출해 작품분석표를 작성할 수 있다.
3. 스케치 이미지(2D)와 모형(3D)으로 제작할 수 있다.
4. 공간디자인을 하고 프레젠테이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 정독하고 플롯을 분석해 다양한 생각을 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-플롯을 스토리로 구성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-텍스트 안에서의 시, 공간을 분석해 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-중심개념을 도출하여 작품분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-개념스케치에서 장면별 스케치로 발전시켜 작업할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-극 공간에 따른 이미지를 모형으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-공간디자인을 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-2	-장면을 분석한 2D(장면스케치),3D(모형)을 가지고 각 조별 진행과정 등을 프레젠테이션 (2-3 페이지 개념형 PPT) 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	18세기 영국의 드라마와 사실주의 극의 공간 미학 연극제작과 공연의 전반적인 이해, 표준장치제작에 관한 전반적인 지식
	기능 (skill)	아이디어를 구성해 자료 및 환경을 조사하여 분류 선별하는 능력 공간과 입체물을 드로잉으로 시각화하는 능력 본인의 의사를 준비하여 논리적이고 자신 있게 발표하는 능력 디자인한 공간을 입체적인 모형으로 표현하는 제작 능력
	태도 (attitude)	스토리에 대한 호기심과 흥미를 가지고 학습하려는 자세 자유롭게 생각하고 표현하려는 창의적인 자세 형태를 분석하고 완성하려는 끈기 있는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	시각적 표현물에 대한 결과물 제출(스케치. 콜라쥬, 모형, 영상물 등)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 계획 및 진행, 결과에 대한 이해도 측정(개념도출 및 장면분석표)	시각적 표현물에 대한 결과물 제출(스케치. 콜라쥬)	발표평가 과제물평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 시, 공간적 결과물 완성도 측정(2D/3D 공간 디자인 프레젠테이션)	시각적 표현물에 대한 결과물 제출(모형, 영상물)	발표평가 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연텍스트 내용 분석 [0801030513_16v2]	작품 장면 분석하기 [0801030513_16v2.1]	텍스트를 정독하고 플롯을 분석해 다양한 생각을 토론할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연텍스트 내용 분석 [0801030513_16v2]	작품 분위기 분석하기 [0801030513_16v2.2]	텍스트 안에서의 시, 공간을 분석해 중심개념을 도출할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 디자인 조형 실습실(빔 프로젝트 설치된 강의실)					

Class name	Korean	텍스트와 이미지	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Text and Images	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	An analysis of the plot of various texts and discussions, brainstorming is a central concept of stage design					
Learning goal	can read the text presentation and discussion about the figures issued by the image					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">무대장치 제작</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">3D Scenery
(Scenery Construction)</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치 소품 제작 도면의 이해
[0801030810_16v2]</td><td colspan="4">파트별 제작도면 설계하기
[0801030810_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대장치 · 소품 본체 제작
[0801030817_16v2]</td><td colspan="4">형태 제작하기
[0801030817_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">세부 제작하기
[0801030817_16v2.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자이너 및 무대장치의 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초무대기술, 기초무대제도</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">입체 장치의 구조를 이해하고 제작역량을 배양하는 실기 과목이다.
주어진 도면의 제작 계획에 따라 입체 장치 제작 과정의 무대기술 가공 능력을 배양하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 입체 장치의 도면을 이해하고 구조를 설명할 수 있다.
2. 입체장치의 재료의 특성과 하중을 고려한 설계의 역학적 구조를 설명할 수 있다.
3. 재료와 형태에 따른 가공 제작을 수행할 수 있다.
4. 입체장치의 조립을 통해 마감실습을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 입체 구조 건축의 장치 도면을 이해하고 구성요소를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 이해한 도면의 문제해결점을 토론하고 제작방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 입체구조에 따른 하중(정하중, 이동하중 등)의 종류를 이해하고 재료를 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 재료(목재, 철재 등)에 따른 하중의 역학적 구조를 파악하고 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 난간 ,몰딩장식 등의 제작을 위해 스치로폼 재료를 가열 가공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 난간단상, 계단, 기둥 등의 제작을 위해 목재와 철재 및 플라스틱을 가공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 각각의 장치를 유니트화하여 이동, 조립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 제작과정을 기록하여 기술보고서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">안전사고 예방 및 대처 지식, 제작기술에 대한 풍부한 지식
나무 및 철 재료의 특성에 대한 지식, 재료에 따른 하중 구조의 기초적 산술 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">목재 제작가공을 위한 안전한 공구 사용 능력
철재 제작 가공 능력 및 용접(전기, CO2) 사용 능력
플라스틱류의 열가소성 가공 능력, 제작도면 작성 능력, 제작 과정 보고서 작성 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	안전한 행동을 하려는 신중한 자세, 적극적으로 노력하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	그룹별로 주어진 입체제작물, 기술 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	설계도면 해석	기술보고서	수행관찰평가
	2차 평가	40	15주	재료의 이해와 제작 방법	입체제작물	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치 소품 제작 도면의 이해	파트별 제작도면 설계하기	재료(목재, 철재 등)에 따른 하중의 역학적 구조를 파악하고 설계할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치 · 소품 본체 제작	형태 제작하기	난간단상, 계단, 기둥 등의 제작을 위해 목재와 철재 및 플라스틱을 가공할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	제작실습실					
	HW	CNC 라우터, 컴퓨터, 제작실습장비					
	SW						
Class name	Korean	무대장치제작	Credits	3	Semester /Term	1/2	
	English	3D Scenery (Scenery Construction)	Class Hour	3	Type	optional course	
Class summary	The class go through planning, construction, and recording the entire process at the end.						
Learning goal	The experience over the whole procedure gives the solid idea of three dimensional scenery construction.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">빛과 장면</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Light and Scene</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="4">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 설치
[0801030203_14v1]</td><td colspan="3">조명기구 설치하기
[0801030203_14v1.4]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 빛 맞추기
[0801030204_14v1]</td><td colspan="3">빛 맞추기 하기 [0801030204_14v1.3]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">일반 조명기의 원리를 이해하고 기본 콘솔을 조작하여 장면을 만들어 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 무대조명 작업과정을 이해한다.
2. 조명기의 빛의 특성 및 전기 배선에 대한 실습을 통해 장비관리와 단계별 작업방법을 학습하여 전체 조명작업 및 운영과정을 이해한다.
3. 일반 조명장비를 활용해 장면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대조명 작업의 단계별 과정을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 일반 조명장비를 익히고 각각의 조명기-빛의 특성을 이해해 전기배선의 실습을 할 수 있다.
3. 조명기자재의 이해와 조명실에서의 작업수칙, 관리 등을 이해하여 실습 시 활용할 수 있다.
4. 주어진 도면에 맞는 조명기를 설치, 빛을 맞추며 장비를 설치 활용하여 빛으로 장면 이미지를 표현할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-무대 조명 작업 과정을 이해해, 단계별 (계획-설치-수정-메모리-공연) 작업의 특수성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-무대조명 작업 전체 프로세스의 운영기술과정 및 흐름을 이해하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-무대조명장비를 실제로 비교해 익히고, 조명기별로 빛의 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-무대전기 안전 작업수칙과 장비의 배선 작업 실습을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-조명장비와 액세서리를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-조명실에서의 작업수칙과 관리 등을 실습을 통해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-주어진 도면에 맞게 조명기를 선택해 설치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-설치된 조명기를 디자인 의도에 맞게 빛을 맞출 수 있다</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="8">-주제어(단어와 이미지)에 대한 장면을 조명장비를 이용하여 빛 이미지로 구현할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	극장공간의 이해, 프로덕션 팀 구성의 이해, 조명디자인 과정의 이해
	기능(skill)	극장의 조명시스템 활용능력, 일반 무대조명기 활용능력
	태도(attitude)	분석력, 이해력, 적극적인태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	조명기술 기초 지식에 관한 시험 주어진 도면에 맞게 설치 및 운영기술과정에 대한 이해도 점검- 장면 시연

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	50	7주	다양한 조명장비에 대한 이해와 조명 작업 과정에 대한 이해를 테스트	조명기술 기초 지식에 관한 시험	지필평가
	2차 평가	30	15주	이론으로 배운 다양한 이론들을 실습을 통해 실제 행할 수 있는지를 현장실습평가	주어진 도면에 맞게 설치 및 운영기술과정을 장면으로 시연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무대조명 설치	조명기구 설치하기	주어진 도면에 맞게 조명기를			●

				선택해 설치할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대조명 빛 맞추기	빛 맞추기 하기	설치된 조명기를 디자인 의도에 맞게 빛을 맞출 수 있다			●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	조명실습이 가능한 극장환경
	HW	다양한 종류의 일반조명기, 콘솔, 극장환경
	SW	조명악세사리, 칼라필터, 고보

Class name	Korean	빛과 장면	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Light and Scene	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Trying to understand the history of stage lighting design and the process of the lighting design. Students will learn about the basic technical skills to learn and understand the lighting design.					
Learning goal	Students will understand the unique characteristic of the lighting design, the combination of technic and art.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">조명표현기술</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Lighting Design
Technique</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">무대조명디자인
[0801030201_14v1]</td><td colspan="4">조명계획도
작성하기[0801030201_14v1.5]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">무대조명 철수
[0801030208_14v1]</td><td colspan="4">자료 정리하기 [0801030208_14v1.5]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">도면을 그리는 벡터웍스 프로그램을 배우고, 그에 따라 도면과 조명 서류를 만드는 법을 익히고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 조명디자인을 무대와 공간에 구현하기 위해 협업자 들과의 설치 운영을 위한 작업도면과 일정을 포함한 제반서류들을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하는 법을 학습하고, 다양한 조명디자인 페이퍼웍을 이해하고 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조명디자인을 위한 컴퓨터 프로그램을 익힐 수 있다.
2. 주어진 조명디자인을 컴퓨터 프로그램을 활용해 도면 및 서류들(디머훅업, 채널훅업, 인스트루먼트스케줄등)을 작성할 수 있다.
3. 조명의 각도를 이용하여 조명도면을 이해하고 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-조명디자인을 위한 컴퓨터 프로그램(벡터웍스)을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-조명서류 작성을 위해 라이트라이트프로그램을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-벡터웍스와 라이트라이트 프로그램을 활용하여 도면(평면도, 단면도), 스케줄링을 수립하고 Instrument Schedule, Channel Hook-up, Dimmer Hook-up, Color List 등의 조명작업을 위한 문서를 작성하여 조명작업자와 소통 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-조명기 각도를 이해하여 조명 시스템을 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-조명디자인의 목적에 맞는 다양한 조명 시스템들을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조명 시스템의 원리 이해, 컴퓨터 프로그램의 원리 이해, 도면의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">컴퓨터 프로그램의 활용능력, 조명 시스템의 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitud</td><td colspan="8">분석력, 창의력, 응용력, 협의하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="9">e)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">벡터웍스를 활용한 도면과 그에 따른 다양한 조명 서류들</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td colspan="2">산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>13주</td><td colspan="2">벡터웍스의 툴과 기능들의 이해와 숙련도 측정</td><td colspan="2">실기테스트 결과</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td colspan="2">도면을 이해하여 벡터웍스와 라이라이트를 활용한 도면과 서류 작성</td><td colspan="2">벡터웍스를 활용한 도면과 조명 서류</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>무대조명디자인</td><td>조명계획도 작성하기</td><td>벡터웍스내의 기능들을 익히고 활용하여 도면 작성하기</td><td>30</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>무대조명 철수</td><td>자료 정리하기</td><td>조명도면을 이해하여 벡터웍스를 활용하여 도면을 작성하고 조명서류들의 자료들을 정</td><td>50</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

				리하기			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	개인 컴퓨터를 활용할 수 있는 컴퓨터실					
	HW	고사양 그래픽 카드를 내재한 개인별 컴퓨터, 프린터(A3이상), 프로젝터					
	SW	벡터웍스 프로그램, Lightwright 프로그램					

Class name	Korean	조명표현기술	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Lighting Design technique	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Principal of stage lighting design & their application to design problem on stage light working schedule.					
Learning goal	Study for computer program Vectorworks in Lighting Design. Presentation for lighting design process & select for lighting design concept.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디지털사운드제작도구I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Digital Sound Producing ToolsI</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">믹싱 콘솔 운영
[0801030406_14v1]</td><td colspan="4">아날로그·디지털콘솔운용하기
[0801030406_14v1.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">소리를 이해하는데 관심이 있고, 재구성하여 소리디자인을 만들기를 원하는 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">일상의 소리를 생각과 사고를 통해 새롭게 발견하여 의미를 부여하고, 토론 후 음향의 기본 원리와 작동 원리를 활용해 자기 주도적으로 재구성한 소리 디자인을 만들어 내는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일상의 소리를 다양한 생각으로 분석하고 새로운 의미를 부여할 수 있다.
2. 일상의 소리를 재구성된 소리로 개념적 설명할 수 있다.
3. 소리의 물리적 특성과 음향장비를 이해하고 작동원리를 활용할 수 있다.
4. 재구성된 소리디자인을 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-주제에 맞게 일상의 소리를 발견 후 다양한 생각으로 분석하고 토론해 새로운 의미를 부여할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-새로운 개념으로 창출된 소리를 설명하기 위한 필드조사와 재구성된 소리를 개념적 설명을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-소리(음, sound)의 진행과정, 종류, 요소와 소리현상과 음의 지각 등을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-오디오 믹싱 콘솔, 마이크, 스피커, 리버브 등의 음향장비를 이해하고 이들의 용도를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-음향에 사용되는 케이블과 커넥터의 기능과 역할을 이해하고 제작해 장비를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-음향장비를 작동원리에 맞게 연결하여 재구성된 소리를 위한 기본적인 시스템 구성을 해 소리디자인에 반영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-재구성된 소리디자인을 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">소리의 기본 원리를 이해, 각종 음향 장비의 명칭과 역할을 이해, 일상의 소리 발견, 재해석의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">음향 장비의 기본적인 설치, 연결 능력, 필드조사 능력, 토론하는 능력
일상의 소리를 새롭게 보는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">진지한 탐구력 및 인내력, 이해력, 분석력, 발표력, 해석력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	그룹별 - 일상의 소리분석표(에세이) PPT/10장 이내(중간고사) - 각종 장비 작동원리에 맞는 운용, 제작 테스트 개인별 - 재해석한 소리 디자인 포트폴리오 및 프레젠테이션(기말고사)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	소리를 관찰하여 이해하기 장비를 활용하여 소리 수집하기	소리분석표와 소리운영제작물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	프로그램을 활용하여 소리의 편집과 운영	재해석한 소리 디자인 포트폴리오	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	믹싱 콘솔 운영	아날로그·디지털콘솔운용하기	일상의 소리에 대해 관찰하고 이해하여 분석하기 관찰한 소리를 바탕으로 프로그램 활용하여 소리 구성하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	믹싱 콘솔 운영	아날로그·디지털콘솔운용하기	재해석한 소리들을 구성하고 편집하고 활용하여 작품으로 만들어 발표하기	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간				
	HW	오디오 믹싱 콘솔, 마이크, 스피커, 케이블, 프로젝터				
	SW	protool, cue lab				
Class name	Korean	디지털사운드제작도구I	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Digital Sound Producing ToolsI	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Through an accident of everyday sounds, thoughts and findings, and discuss the meaning, and then works with principle, Use to create sound design, with self-led course.					
Learning goal	Reconstructed sound design can give a presentation					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털 음향 기술 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Digital Sound Technique I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">믹싱 콘솔 운영
[0801030406_14v1]</td><td colspan="4">아날로그·디지털콘솔운용하기
[0801030406_14v1.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">음향을 이해하는 학생중에 디지털 음향기술을 배우고자 하는 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">최근의 뮤지컬에서 많이 사용되는 디지털 기술의 기본을 학습하고 공연에 적용할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디지털의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 녹음기술을 학습하고 녹음, 편집, 재생 등 공연에 필요한 작업을 할 수 있다.
3. 디지털 콘솔과 연계하여 공연 오퍼레이팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-아날로그와 디지털의 차이를 이해하고 디지털의 개념을 학습해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-녹음기술(Pro Tools, Nuendo 등)을 학습하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-녹음기술(Pro Tools, Nuendo)편집, 재생 전용기기 CD Player, MD(Mini Disk Player), 또는 MIDI의 기능을 이해, Q-Lab 으로 재생해 공연에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-각종 프로세서의 기능을 이해하고 공연에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-디지털 콘솔 및 프로세서와 연계하여 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">디지털의 개념과 녹음기술 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">디지털 장비를 공연에 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 인내력, 탐구력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	공연실황 멀티 트랙 레코딩 테스트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	디지털 장비를 활용하여 녹음, 편집, 재생하는 프로그램의 이해도 측정	공연실황 멀티 트랙 레코딩 테스트	지필평가
	2차 평가	40	10주	프로그램을 이해하고 활용하여 운영하기	공연실황 멀티 트랙 레코딩	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	믹싱 콘솔 운영	음향 시스템 성능 최적화하기	디지털 장비의 원리와 개념익히기 프로그램의 다양한 기능을 이해하여 녹음, 편집하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	믹싱 콘솔 운영	음향 시스템 성능 최적화하기	멀티트랙킹 파일을 콘솔과 연계하여 운영하기	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간
	HW	오디오 믹싱 콘솔, 마이크, 스피커, 케이블, 프로젝터
	SW	protool, cue lab

Class name	Korean	디지털 음향 기술 I	Credits	3	Semester	1/2

					/Term	
	English	Digital Sound Technique I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	The concept of sound design and sound technology to identify and explain the processes and areas, the role of the sound designer and sound can know staff majors and career can be found for the course is exactly the vision.					
Learning goal	Stage sound design and technology concepts, roles, work processes, sound equipment, specialty areas, and understand, the vision to find job.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">드로잉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Fundamental Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대미술 공연공간 평면 시각화
[0801030517_16v2]</td><td colspan="4">이미지 스케치 하기
[0801030517_16v2.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">기초드로잉 방법을 습득하여 무대디자이너 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공간을 시각화하기 위한 기초 드로잉표현방법을 익히고 실습하는 과목이다.
드로잉을 하기 위해서 사물과 공간을 보는법, 그리는법을 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 빛과 사물을 보는 방법을 익힐 수 있다.
2. 원근법, 투시도를 이해하여, 공간을 드로잉으로 표현할 수 있다.
3. 보이는 것을 그림으로 이해할 수 있게 표현할 수 있다.
4. 공간을 입체로 그리는 도면을 이해하고 기본적인 도면을 손으로 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-빛에 따라 사물이 입체로 보이는 것을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-빛에 따라 사물이 입체로 보이는 것을 그림으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-1점,2점, 3점 투시를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-투시도를 이용하여 공간을 드로잉으로 입체적으로 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-눈에 보이는 것을 그림으로 표현하는 기본적인 드로잉 법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-기본적인 드로잉 법으로 보이는 사물을 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-공간을 보고 입체적으로 표현하는 도면을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-기본적인 도면을 손으로 그릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">드로잉에 관한 지식,
극장 공간의 이해와 투시도법에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">드로잉 표현능력, 회화적 도면 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사물과 공간에 대한 세심한 관찰력, 창의적이고 끈기있게 노력하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 2점 투시도 드로잉 (중간평가) - 투시도를 이용한 선택된 공간 드로잉와 기본 도면(기말평가)

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	소실점을 활용한 가구 표현	드로잉과제물	과제물평가
	2차 평가	40	10주	원근법을 활용한 공간 표현	드로잉과제물 & 도면	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대미술 공연공간 평면 시각화	이미지 스케치하기	투시도를 이용하여 공간을 드로잉으로 입체적으로 그릴 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대미술 공연공간 평면 시각화	이미지 스케치하기	공간을 보고 입체적으로 표현하는 도면을 이해할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	드로잉테이블
	SW	

Class name						
	Korean	드로잉	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Fundamental Drawing	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course introduces the basic principles of drawing skills and perspective drawings in 3D space.					
Learning goal	To obtain basic drawing skills and to understand perspective drawing in the 3D dimensional space.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">영상디자인 기초</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Media Design Basic</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">2D 무대영상제작
[0801031017_16v2]</td><td colspan="4">2D그래픽 제작하기
[0801031017_16v2.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">기본적인 사진의 이해와 촬영, 기술을 익혀 디자인에 활용하고자 하는 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 종류의 사진을 촬영하기 위해 기본적인 카메라 조작법을 이해할 수 있다.
영상디자인의 기반이 되는 그림/사진/촬영물 등 다양한 요소로 자신의 생각을 표현하는 것을 실습하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 카메라 뷰파인더를 통해 빛과 사물을 보는 방법을 익힐 수 있다.
2. 사진의 색채, 빛의 종류를 이해할 수 있다.
3. 조리개, 셔터 스피드의 조합을 이용하여 사진의 노출을 이해한다.
4. 인간의 가장 기본적인 희로애락을 영상을 매개체로 표현하고 공감을 얻어내는 과정을 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-빛에 따라 사물이 입체로 보이는 것을 이해할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-빛과 각도에 따라 사물이 다르게 보이는 것을 뷰파인더로도 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-인공빛, 태양빛등 빛의 종류에 따라서, 사물이 사진에 다르게 표현됨을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-같은 장면을 사진으로 다르게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-조리개를 통해 사진을 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-셔터 스피드로 원하는 느낌의 사진을 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-사진을 통해서 여러 가지로 표현하는 법을 실습해 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-사진을 보고 사용된 표현법에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">빛을 이해하는 지식, 색채를 구별할 수 있는 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">표현능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">탐구심, 호기심 ,능동적인 자세, 관찰력, 꼼꼼함, 표현력,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력			자기개발능력		●		
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력		●	기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝			
			●					
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타			
	●				[ ]			
산출물 (결과물)	개인 - 작품 과정 발표(중간평가) - 사진 작품 제출(기말평가)							

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	작품의 중간 과정 발표	작품의 과정 소개 PPT	발표평가
	2차 평가	40	10주	사진 작품 제출	개인별 사진작품	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	2D 무대영상제작	2D그래픽 제작하기	카메라의 원리와 툴의 이해 사물을 보는 방법의 이해 주제에 따른 작품 구성하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	2D 무대영상제작	2D그래픽 제작하기	다양한 툴을 활용하여 사진 촬영 이미지들을 조합하여 자신의 작품 만들기	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	강의실/ 컴퓨터실
	HW	빔프로젝터가 있는 강의실, 마이크, 개인별 디지털 카메라, 모니터
	SW	이미지 편집 프로그램

Class name	Korean	영상디자인 기초	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Media Design Basic	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course introduces the basic principles of photography					
Learning goal	To obtain basic photography skills and to understand camera.					

과목명	한글	**입체제도**	학점	2	시수	3	학년-학기	1-2
			이수구분	교양필수	교양선택	전공필수	전공선택	교직
							●	
	영문	3D Drawing	편성기준	역량(현장)중심	NCS	직업기초	기타	
					●			
			운영방법	대면수업(100%대면)		혼합수업중 비대면 수업 비율	( )주	
			유형기준	취창업				
				캡스톤디자인				
				집중식		●	집중식 수업 수업10주 / 주당3시수	
				융복합				
				해당없음				

스쿨역량	스쿨역량명 (NCS능력단위)	스쿨역량하위요소 명 (NCS능력단위요소)	수준 *(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)*
	무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030518_16v2]	3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030518_16v2.2]	

수강대상	컴퓨터 설계 역량을 지닌 무대디자이너 인재가 되고 싶은 학생
선수과목	기초무대제도
과목개요	컴퓨터 프로그램 (Sketch Up)을 활용해 가상공간 상에서 입체적 사물을 표현하는 실기 과목이다. 실제로 사물을 제작하기 전에 시뮬레이션 할 수 있는 프로그램 설계 방법을 학습하는 교과목이다.
학습목표	1. Sketch Up의 인터페이스와 Tool 및 가상공간을 설명할 수 있다. 2. 풀다운 메뉴의 기능을 숙지하여 사물을 표현하는 기술과 설정기능을 설명할 수 있다. 3. 가상의 공간에서 입체 모델링을 애니메이션으로 표현하여 발표할 수 있다. 4. Sketch-up파일을 도면화 하여 모니터 및 출력하여 프레젠테이션 할 수 있다.

세부목표 (학습목표와 연계되도록 작성)	1-1	-Sketch Up의 인터페이스와 설정 메뉴를 설명할 수 있다.
	1-2	-기본 Tool의 기능과 작업 공간을 설명할 수 있다.
	2-1	-풀다운 메뉴의 Tool과 Draw기능을 숙지하여 입체물(책상, 의자 등)을 그릴 수 있다.
	2-2	-풀다운 메뉴의 Window기능을 숙지하여 표현의 고급기능을 설정해 다양한 입체물을

		표현할 수 있다.
	3-1	-카메라 및 시선 기능을 설정하여 사물을 입체적으로 둘러보며 표현하고 설명할 수 있다.
	3-2	-설계된 사물의 애니메이션 기능을 설정해 PPT 발표를 할 수 있다.
	4-1	-Lay-out의 인터페이스와 Tool을 익혀 도면을 작성하고 출력할 수 있다.
	4-2	-스케치업(skp)파일을 Acrobat파일로 모니터 출력해 프레젠테이션 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	컴퓨터의 OS 및 소프트웨어에 관한 지식, 제도 표준규칙에 관한 지식 3-Dimension 공간의 이해와 정투상도법에 관한 지식
	기능(skill)	3D Sketch-Up의 Tool 및 단축키 사용 능력, 컴퓨터의 가상공간 상의 지각능력
	태도(attitude)	끈기 있게 흥미를 유지하려는 자세, 세밀하게 표현하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	단계별 Sketch Up 모델 DATA 및 A3출력물 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	프로그램을 숙지용 예제연습	설계도면	과제물평가
	2차 평가	40	10주	조형물 입체 설계	설계도면	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대미술 공연공간 입체 시각화	3D 프로그램 시각물 제작하기	풀다운 메뉴의 Tool과 Draw기능을 숙지하여 입체물(책상, 의자 등)을 그릴 수 있다.	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 입체 시각화	3D 프로그램 시각물 제작하기	Lay-out의 인터페이스와 Tool을 익혀 도면을 작성하고 출력할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	A3 printer or ploter					
	SW	3D Sketch-Up(with LayOut), Acrobat, PhotoShop					

Class name	Korean	입체제도	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	3D Drawing	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Introduction to SketchUp which is a computer 3d modelling program.					
Learning goal	The class enables students to make 3d model using SketchUp.					

과목명	한글	컴퓨터응용디자인	학점	2	시수	3	학년-학기	1-2
			이수구분	교양필수	교양선택	전공필수	전공선택	교직
							●	
	영문	Computer Application Design	편성기준	역량(현장)중심	NCS	직업기초	기타	
					●			
			운영방법	대면수업(100%대면)		혼합수업중 비대면 수업 비율	( )주 10주중 운영주수 표시	
			유형기준	취창업				
				캡스톤디자인				
				집중식		●	집중식 수업 수업10주 / 주당3시수	
				융복합				
				해당없음				

스쿨역량	스쿨역량명 (NCS능력단위)	스쿨역량하위요소 명 (NCS능력단위요소)	수준 *(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)*
	무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030519_16v2]	3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030519_16v2.2]	
수강대상	무대디자이너의 시각표현 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생		
선수과목	기초무대제도		
과목개요	컴퓨터그래픽과 설계 및 OA S/W을 이용한 Project 과제의 실기 과목이다. 표현하고자하는 공간의 설계와 분위기 표현 방법을 통해 컴퓨터 활용 능력을 배양하는 교과목이다.		
학습목표	1. 극장CAD 도면을 가상공간 상의 입체도면으로 표현할 수 있다. 2. 극적 공간의 분위기에 맞게 표현되도록 그래픽 프로그램을 활용하여 장면 스케치를 할 수 있다. 3. 단위별 입면도를 추출하기 위해 프로그램을 혼환, 활용하여 모형제작에 활용할 수 있다.		

<table>
<tr><td></td><td colspan="6">2. 개별적 과제를 PPT 발표하고 포트폴리오로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="5">-극장의 CAD 도면의 평면도, 단면도(dwg파일)를 이용하여 공간을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="5">-도면을 Sketch-Up(skp파일)로 입체공간을 구성하도록 조건과 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="5">-대극장 원세트를 디자인하여 skp파일로 장면상황을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="5">-Photo shop, 스케치업프로그램을 활용해 표면 질감과 빛의 분위기를 표현하여 투시 채색화 된 장면스케치를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="5">-칼라투시도 skp파일을 dwg파일의 입면도로 전환하여 컬러 입면도로 작성한다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="5">-장면스케치와 입면도를 PDF파일로 출력할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="5">-제작도를 컬러로 출력, 라이싱지에 가공하여 모형으로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="5">-개별적 과제를 구성하여 PPT로 작성, 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="5">제도 표준규칙에 관한 지식, SketchUp, Autocad, V-ray, Lay-Out 설계프로그램 지식
Photo Shop 그래픽 프로그램 지식, Excel, PPT 등 OA프로그램 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="5">컴퓨터그래픽과 설계 및 OA S/W 관련 작업 능력, 회화적 표현과 시각디자인 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="5">창의적 열의를 가지고 집중하는 자세, 세밀하게 표현하려는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">포트폴리오(극장의 전체 평면도(dwg, PDF)파일과 A3출력 도면
장면별 스케치 5점의(skp->jpg)파일과 A3 칼라출력물) / PPT 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>5주</td><td colspan="3">도면해석과 원근 표현</td><td>도면
포트폴리오</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>10주</td><td colspan="3">원근 투시도 및 빛의 표현</td><td>장면별스케치</td><td>과제형평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무대미술 공연공간 입체 시각화	3D 프로그램 시각물 제작하기	프로그램을 활용해 표면 질감과 빛의 분위기를 표현하여 투시 채색화 된 장면스케치를 구성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 입체 시각화	3D 프로그램 시각물 제작하기	개별적 과제를 구성하여 PPT로 작성, 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	칼라프린터
	SW	PhotoShop, Acrobat

Class name	Korean	컴퓨터응용디자인	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Computer Application Design	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	The class explores different, advanced approaches in Autocad drawings. From various projects, students can learn intricate functions of Autocad and the way to connect the application to other programe such as CG and Sketch-up.					
Learning goal	To learn advanced Autocad functions and establish working network with other programs.					

과목명	한글	**스테이지크래프트**	학점	1	시수	3	학년-학기	1-2
			이수구분	교양필수	교양선택	전공필수	전공선택	교직
							●	
	영문	Stagecraft	편성기준	역량(현장)중심	NCS	직업기초	기타	
				●				
			운영방법	대면수업(100%대면)		혼합수업중 비대면 수업 비율	( )주 15주중 운영주수 표시	
			유형기준	취창업				
				캡스톤디자인				
				집중식		●	집중식 수업 수업5주 / 주당3시수	
				융복합				
				해당없음				

스쿨역량	스쿨역량명 (NCS능력단위)	스쿨역량하위요소 명 (NCS능력단위요소)	수준 *(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)*
	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	
수강대상	공연프로덕션 과정을 이해하는 공연예술가 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생		

<table>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="3">스테이지크래프트_기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="3">다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 극을 이해하는 수업이다.
공연제작실습에서 전공별 실제 역할과 셋업 과정, 리허설 과정에 참여하여 공연을 만드는 실제 과정을 알아가는 프로덕션내 전공 기초 실습 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="3">1. 고전희곡, 현대극, 뮤지컬 대본, 영상매체용 대본 등 다양한 극 텍스트를 읽고 양식적 특징을 설명할 수 있다.
2. 극 텍스트 형식의 시간성과 공간성을 이해하고 행간의 콘텍스트를 찾아내는 방법을 설명할 수 있다.
3. 무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인 전공의 각 역할과 전공별 종합된 공연제작과정을 설명할 수 있다.
4. 전공에 대한 직접경험을 통해 무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인/각 전공의 개념과 역할을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="11">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="2">-다양한 장르의 대본을 읽고 각 장르에 대한 이해를 한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="2">-텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="2">-플롯과 스토리의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="2">-극 텍스트 형식의 특징을 이해하고 전체 플롯을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="2">-장간 및 행간이란 용어를 이해하고 텍스트에서 찾아 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="2">-극을 읽고 공간과 환경, 시간 등을 공감각적으로 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="2">-극장투어를 통해 전공간의 관계성과 각 전공의 공연제작과정을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="2">-각 전공인 무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인을 현장제작과정과 전공 내 역할을 중심으로 순환적-직접경험을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="2">-전공에 대한 사전지식을 바탕으로 실제적인 경험을 통해 정확한 정보를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="2">-무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인전공의 개념이해하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="2">-전공별 공연제작과정과 전문가로서 준비할 과정, 역할을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="2">무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인전공의 이해
공연제작실습의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="2">대사 분석과 장면분석의 기술
서사 속에서 플롯을 구분하고 파악하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="2">긍정적인 수업태도
인과관계로 대본을 분석하는 논리적 태도
적극적인 태도로 다양한 경험을 받아들이려는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업 능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-대본 분석표(중간고사) -각 전공, 역할 체험 일지(기말고사)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	3주	작업 프로세스에 대한 이해	대본분석표	과제물평가
	2차 평가	30	5주	셋업에 대한 전공별 업무 이해	체험일지	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

평가계획	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	극을 읽고 공간과 환경, 시간 등을 공감각적으로 이해할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	무대디자인, 제작/조명디자인/음향디자인전공의 개념이해하고 설명 할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	제작실습실 . 공연장
	HW	무대장치 제작 공구와 조명 및 음향 기기
	SW	

Class name						
	Korean	스테이지크래프트	Credits	1	Semester /Term	1/2
	English	Stagecraft	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class reads and compares various polar texts, grasps the format of the script, and understands the play.After selecting the stage design, production / lighting design / sound design major, basically practice the actual process.It is a basic practice course in production to learn the actual process of participating in the rehearsal process and making the performance					
Learning goal	Stage design, production / lighting design / sound design / concept and role of each major I can understand and explain.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">극공간디자인</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>10</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Dramatical Space Design</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
9주/ 10시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">공연텍스트 시각화 분석
[0801030514_16v2]</td><td colspan="4">작품 시공간성 분석하기
[0801030514_16v2.1]</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품의 시각적 형태 분석하기
[0801030514_16v2.2]</td></tr>
<tr><td colspan="4">작품의 디자인 컨셉트 분석 및 수립
[0801030514_16v2.3]</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치, 소품 제작 도면의 이해
[0801030810_16v2]</td><td colspan="4">파트별 제작도면 설계하기
[0801030810_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연과 시각적 표현에 관심이 있고 다양한 공연 형태의 무대디자인을 이해하고 그 기술적 구현을 학습하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">셰익스피어 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석후 규모에 맞는 극장을 선택해 평면장치기술(목공, 평판, 천장치, 덧마루 등)을 적용한 동시대적 양식으로 재구성한 무대디자인을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트를 정독 후 첫인상 이미지를 토론하고 프레젠테이션 할 수 있다.
2. 중심개념을 도출해 작품분석표를 작성할 수 있다.
3. 스케치를 통해 도면을 구상하고 기술적인 방법으로 설계할 수 있다.
4. 공간디자인을 하고 기술적 방법을 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-셰익스피어 작품과 동시대적 작품의 특징을 자료조사 비교해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-다양한 극장형태를 학습해 작품에 맞는 극장을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-텍스트를 분석하고 토론해 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-공간을 재해석해 작품분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-극장과 장치 공간의 극 구성을 스케치하여 현실적으로 요구되는 사항을 도면화 한다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-제시된 각 상황에 적합한 기술적 해법을 구상하고 도면의 형태로 표현할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-1	-아이디어 스케치, 도면(공간, 장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 기술적 장치가 적용된 채색모형을 제작할 수 있다.
	4-2	-시대극을 동시대적 양식으로 재구성한 무대디자인을 할 수 있다
학습내용 구성	지식(knowledge)	공간 개념과 구조적 이해, 무대 장치 및 기계 설계의 이해에 관한 전반적인 지식
	기능 (skill)	작품을 분석하고 언어적 상징성을 추론하고 구사하는 능력 아이디어를 구성해 자료 및 환경을 조사하여 분류 선별하는 능력 공간과 입체물을 드로잉으로 시각화하는 능력 본인의 의사를 준비하여 논리적이고 자신 있게 발표하는 능력 해법 구상 능력, 이론 이해 능력, 도면 작성 능력
	태도 (attitude)	스토리에 대한 호기심과 흥미를 가지고 학습하려는 자세 자유롭게 생각하고 표현하려는 창의적인 자세 형태를 분석하고 완성하려는 끈기 있는 자세 해법을 탐구하는 호기심, 작은 부분도 놓치지 않는 꼼꼼함과 철저함

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	작품 1개에 해당되는 스케치(공간 장면별) A4/ 2장 이상과 기본도면A4/ 4장 이상 아이디어 스케치(공간, 장면별) A4/ 4장 이상, 평면장치 적용된 채색모형 1개 (축척 1:50)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 바이블 작성(프로젝트 과정 일지)	작품 1개에 해당되는 스케치(공간 장면별) A4/ 2장	실기평가

					이상과 기본도면A4/ 4장 이상	
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 스케치와 도면과 채색 모형 제출	아이디어 스케치(공간, 장면별) A4/ 4장 이상, 평면장치 적용된 채색모형 1개 (축척 1:50)	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연텍스트 시각화 분석 [0801030514_16v2]	작품 시공간성 분석하기 [0801030514_16v2.1] 작품의 시각적 형태 분석하기 [0801030514_16v2.2] 작품의 디자인 컨셉트 분석 및 수립 [0801030514_16v2.3]	-극장과 장치 공간의 극 구성을 스케치하여 현실적으로 요구되는 사항을 도면화 한다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치, 소품 제작 도면의 이해 [0801030810_16v2]	파트별 제작도면 설계하기 [0801030810_16v2.1]	-아이디어 스케치, 도면(공간, 장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 기술적 장치가 적용된 채색모형을 제작할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 디자인 실습실(빔 프로젝터가 설치된 강의실)

Class name	Korean	극 공간 디자인	Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Dramatical Space Design	Class Hour	10	Type	optional course
Class summary	Selected as one of shakespeare’s play, text analysis and discussion, reinterpreted and flat-screen devices, technology(Woodworking, flatbed, equipment, floors, etc.) are applied at the same time could be up against the stage design course.					
Learning goal	Study of contemporary forms of custom stage designs and adapt to theatre.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>무빙라이트와아이온콘솔</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>10</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Moving light and ION console</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
9주 / 10시간</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 공연준비
[0801030202_14v1]</td><td colspan="4">조명시스템
구축하기[0801030202_14v1.3]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 설치
[0801030203_14v1]</td><td colspan="4">조명컨트롤시스템
설치하기[0801030203_14v1.3]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무빙라이트의 원리를 이해하고 조명 시스템을 이해하여 아이온콜솔로 운영하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. DMX의 원리 이해와 조명 시스템의 구축
2. 무빙라이트 및 멀티파라미터 장비의 특성과 기능을 학습</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. DMX 및 조명 시스템의 원리를 이해하고, 그 이외의 조명신호체계에 대해 연구할 수 있다.
2. 조명시스템의 원리를 이해하고 DMX 장비를 연결하여 시스템을 구성할 수 있다.
3. 다양한 효과기 및 멀티 파라미터 장치들을 아이온콘솔에 연결, 제어할 수 있다.
4. 무빙라이트의 기능과 특성에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-DMX운영체계를 이해하여 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-다양한 조명 신호체계들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-조명시스템을 이해하고 연결하여 조명기가 작동할 수 있도록 신호를 연결하여 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-조명시스템을 구축하여 설치, 작동할 수 있도록 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-다양한 효과장치들에 운영방법과 작동원리에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-효과장치들을 신호체계에 연결하여 아이온콘솔로 작동할 수 있도록 시스템을 설계한다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-다양한 무빙라이트의 종류와 특성에 대해 알고 활용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-무빙라이트를 선택하여 장면을 구성하여 표현 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">무대기술의 발달이해, 전기의 원리 이해, 조명기의 종류와 효과기의 종류 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">전기조작 능력, 조명기 조작 능력, 무대도면의 이해 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	공동작업과 협업에 대해 이해하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	작업지시 이행능력 - 설치 및 운용 평가와 이론테스트 (개인별) 조명신호 설계도

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	60	8주	무빙라이트의 원리와 신호 체계에 대한 이해도 측정	이론테스트	지필평가
	2차 평가	20	10주	장비의 특성과 콘솔 운영능력과 숙련도	무빙라이트를 활용한 장면 시연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대조명 공연준비	조명시스템 구축하기	무빙라이트의 원리 이해하기 조명신호를 설계하고 연결하여 조명시스템 연결	60		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대조명 설치	조명컨트롤시스템 설치하기	실제 연결된 조명기들을 컨트롤하여 작품구성 구성된 작품을 실제 조명기와	20		●

				콘솔의 활용하여 결과물 도출			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간					
	HW	다양한 종류의 무빙라이트와 조명 신호선, 다양한 효과조명기 무빙라이트 콘솔					
	SW	최신버젼으로 업데이트된 아이온계열 콘솔프로그램					

Class name	Korean	무빙라이트와 아이온콘솔	Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Moving light and ION console	Class Hour	10	Type	optional course
Class summary	Principal of stage intelligent lighting equipment & control system. Understanding of stage lighting Design process & lighting board(ion console)					
Learning goal	Understanding of stage intelligent lighting equipment & control system also study & practice for process and use DMX. protocol to patch the control board.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디지털사운드제작도구와 음향기술II</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>10</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Digital Sound producing tools and Technique II</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
9주 / 10시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">음향시스템 조정
[0801030405_14v1]</td><td colspan="4">음향 시스템 성능 최적화하기
[0801030405_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">믹싱프로그램을 다룰줄 알며 소리디자인을 하기 원하는 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">디지털 믹싱콘솔을 포함한 각종 디지털 도구들을 이용하여 극에 필요한 모든 음향들을 제작하며, 공연 진행에 필요한 각종 디지털 기술을 심화하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 아날로그-디지털 변환과정에 대해 설명할 수 있으며 원하는 형태로 변환할 수 있다.
2. MIDI개념을 이해하고 각 디지털 기기들간의 상호 연동을 통해 다양한 소리의 변화를 만들어 낼 수 있다.
3. 소리의 합성과 변형을 통해 각 장면에 알맞은 소리를 디자인할 수 있다.
4. Q-Lab과 디지털 콘솔을 이용하여 서라운드효과를 만들어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-각 입출력 단계의 아날로그-디지털 변환, 디지털-아날로그 변환과정을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-샘플레이트와 비트뎁스의 개념을 알며 데이터의 크기에 따른 소리의 품질의 상관관계를 수치로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-미디를 이용하여 대표적인 DAW(Cubase, Logic, Protools 등)를 원격으로 제어할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-미디신호의 변화를 이용하여 각종 파라메터의 오토메이션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연에 필요한 소리를 찾아내고, 디지털 실시간 분석기를 이용하여 소리의 파형을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-DAW의 각종 플러그인들을 이용하여 장면에 알맞게 소리를 합성, 변형할 수 있다</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-Q-Lab의 미디기능을 이용하여 DAW와 연동하여 서라운드시스템을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-각 디지털 콘솔들의 미디차트를 분석하여 Q-Lab과 미디로 연동하여 공연진행을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">소리의 기본 원리를 이해, 각종 음향 장비의 명칭과 역할을 이해, 일상의 소리 발견,
재해석의 이해,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">음향 장비의 기본적인 설치, 연결 능력, 필드조사 능력, 토론하는 능력
일상의 소리를 새롭게 보는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">진지한 탐구력 및 인내력, 이해력, 분석력, 발표력, 해석력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력			●	자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력			●	기술능력			●	
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 미디 오토메이션 파일 제출 - 디지털 장비를 활용한 음향제작 및 운용 프로젝트 발표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	미디 시스템 운영체계의 이해하여 활요하기	미디 오토메이션 파일	과제물평가
2차 평가	40	10주	미디와 Q-lab을 연동하여 만들어진 작품을 운영하기	디지털 장비를 활용한 음향제작 및 운용 프로젝트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	음향시스템 조정	음향 시스템 성능 최적화하기	프로그램의 툴을 이해하고 활용하기 미디 신호 체계의 운영 원리 이해하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	음향시스템 조정	음향 시스템 성능 최적화하기	DAW활용하여 소리를 합성, 변형하기 서라운드 시스템을 만들어 운영하기	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간				
	HW	컴퓨터, 디지털 믹싱콘솔, 입력장비(마이크, 플레이어), 스피커, 프로젝터				
	SW	음향녹음, 믹싱, 레코딩, 편집이 가능한 프로그램(DAW 프로그램)				
Class name	Korean	디지털사운드제작도구와 음향기술II	Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Digital Sound producing tools and Technique II	Class Hour	10	Type	optional course
Class summary	Through an accident of everyday sounds, thoughts and findings, and discuss the meaning, and then works with principle, Use to create sound design, with self-led course.					
Learning goal	Reconstructed sound design can give a presentation					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디자이너를 위한
대본분석</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Script Analysis
for stage designer</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 10주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업10주/ 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트 이해력이 좋은 공여예술 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초디자인</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다.
대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 고전희곡, 현대극, 뮤지컬 대본, 영상매체용 대본 등 다양한 극 텍스트를 읽고 양식적 특징을 설명할 수 있다.
2. 텍스트에서 인물과 사건을 분석하여 극적행동을 정리하고 극적행동에 대하여 설명할 수 있다.
3. 텍스트에서 플롯을 정리하고, 스토리와 플롯을 구분하여 설명할 수 있다.
4. 극 텍스트 형식의 시간성과 공간성을 이해하고 행간의 콘텍스트를 찾아내는 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 대사와 지문이 주는 정보의 차이와 공통점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면의 중심사건을 중심으로 극적행동을 문장화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 대사와 지문을 통해 장면의 단일 서사를 이해하고 요약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 플롯과 스토리의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 장면과 장면의 연결에서 오는 서사를 분석하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 극 텍스트 형식의 특징을 이해하고 전체 플롯을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 장간 및 행간이란 용어를 이해하고 텍스트에서 찾아 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극 텍스트 형식의 이해, 인물, 사건, 플롯의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인물 분석 기능, 장면 분석 기능</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">극 관련 전공 분야에 대한 자신감, 대본형식의 텍스트를 대하는 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	5개 대본의 요약표, 수업일지, 한 개 대본의 장면구성표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	대본분석론의 이해	대본분석표	과제물평가
	2차 평가	40	10주	팀 중심의 사례연구 발표	장면구성표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	플롯과 스토리의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	텍스트 읽고 이해하기	극 텍스트 형식의 특징을 이해하고 전체 플롯을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	무대디자이너를 위한 대본 분석	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Script Analysis(Stage Arts)	Class Hour	3	Type	reqired course
Class summary	It is to identify the type of script to understand its features, read instruction comparison part and the various poles Text.					

	The subjects to imagine the stage to bring the power of enemy space-time configurations and scenarios to identify and understand the components.
Learning goal	Describe the stylistic features classic text and read a variety of extreme drama, contemporary theater, musical script, the script for the video medium.

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">극장기술과 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="9">영문</td><td rowspan="9">Theatre History and Technology</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 10주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
수업10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연예술 이해하기</td><td colspan="4">텍스트 읽고 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연장의 역사이론을 이해하는 공연예술 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">고대 그리스 시대부터 현대에 이르기까지의 시대별 극장(공연장)의 특징과 극장의 구조를 통해
시대적 문화와 기술적 변천과정을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 고대 그리스에서 르네상스시대 극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.
2. 18세기~19세기에 이르기까지의 시대별 극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.
3. 국내 극장과 뮤지컬 전용극장의 특징과 무대시설을 설명할 수 있다.
4. 국내 공연장의 상부 및 하부의 무대시설을 견학하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-고대 그리스, 로마, 중세극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-르네상스 시대 극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-엘리자베스, 바로크, 왕정복고시대 극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-19세기의 극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-국내 극장에서 무대의 종류와 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-국내 극장에서 무대의 종류와 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">-국내 대공연장의 상부 및 하부 무대시설을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">-국내 대공연장의 극장시설을 탐방하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">극장(공연장)에 대한 이해, 무대기계의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자료수집 능력, 문제를 분석하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">극장, 무대, 시설 및 용어를 숙지하기 위한 노력, 주의집중과 관찰력 있는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 과거 시대 극장 비교 요약 보고서(A4, 4매 이상, 그림 포함) - 현대 극장 견학 결과보고서(A4, 4매 이상, 사진 포함)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	고대~17.18c 극장 기술에 대한 이해	시험	지필평가
	2차 평가	40	10주	국내 및 서양 현대 극장기술의 이해	시험	지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연예술 이해하기	텍스트 읽고 이해하기	고대 그리스~18c극장의 특징과 구조를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연예술 이해하기	텍스트 읽고 이해하기	국내 대공연장의 상부 및 하부 무대시설을 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	극장기술과 역사	Credits	2	Semester /Term	2/1

	English	Theatre History and Technology	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course provides to understand the characteristics and structure of theater by the times, different kinds of theaters, stage facilities, and the terminologies concerning a theater and a stage.					
Learning goal	To understand the characteristics and structure of theater by the times From the ancient Greek times to the present age, different kinds of theaters, and the classification of theater facilities Can enhance the learning of history, figures of philosophy and the ability to reason.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">표준장치 제작 A</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Stock Scenery</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 10주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
수업10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치 · 소품 기초제작
[0801030813_16v2]</td><td colspan="4">기본틀 제작하기
[0801030813_16v2.2]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치 · 소품 본체제작
[0801030817_16v2]</td><td colspan="4">형태 제작하기
[0801030817_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자인 및 무대장치의 제작역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초무대제도, 기초무대기술</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">무대장치의 벽체로 활용할 평판(Flat)의 표준장치를 이해하는 실기 과목이다.
평판에 문과 창문을 조립한 실내 장치의 도형과 모형 구조를 이해하고, 제작하여 구조물의 조립, 설치 등 구성능력을 배양하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 평면장치의 요소와 기능에 대해 설명할 수 있다.
2. 모형으로 평면장치를 만들어 활용과 기능을 모의 구성할 수 있다.
3. 목재, 철재의 가공방법을 활용하여 평면장치를 제작할 수 있다.
4, 재료에 적합한 연결법으로 조립과 해체 및 보관할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 평면장치(평판, 배경막, 가림막, 배경 등)의 구성요소와 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 평판(Flat)의 무대 표준장치의 구성요소와 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 평판을 1/10 모형으로 만들어 평면제작 형태의 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 구조물의 모형을 조립하여 조합된 장치의 환경을 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 목재, 광목을 활용해 천평판(Flat) 제작기법에 따라 실물로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 합판 평판을 실물 구조로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 평판(Flat)을 표준장치에 맞게 조립하여 홀치기 연결법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 오픈경첩을 이용해 조립과 해체 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">안전사고 예방 및 대처 지식
제작기술에 대한 풍부한 지식
나무 및 철 재료의 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">목재 제작가공을 위한 안전한 공구 사용 능력
철재 제작 가공 능력 및 용접(전기, CO2) 사용 능력
2D 도면 이해 능력, 제작 과정 보고서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">안전한 행동을 하려는 신중한 자세, 적극적으로 노력하는 자세, 협력하는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1/10 축척의 평판, 창 평판, 문 평판의 모형 천 평판, 합판 평판의 실물 제작물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	모형 및 제도의 해석과 규칙 이해	설계도면,모형	과제물평가
	2차 평가	40	10주	제작 결과물의 질적인 평가	과제 제작물	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치 · 소품 기초제작	기본틀 제작하기	평판을 1/10 모형으로 만들어 평면제작 형태의 구조를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치 · 소품 본체제작	형태 제작하기	평판(Flat)을 표준장치에 맞게 조립하여 홀치기 연결법을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실 / 제작 실습실
	HW	장치제작의 각종 공구

	SW					
Class name	Korean	표준장치 제작A	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Stock Scenery A	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class shows the components of a theatrical scenery as a flats and gives the opportunity to construction them in scaled model & real set					
Learning goal	To understand the components of a theatrical scenery as a flats and gives the opportunity to construction them in scaled model & real set					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">문제해결능력을 위한
융합프로젝트A</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Application Project A</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
10주중 운영주
수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연프로덕션의 제작과정을 이해하고 실무를 경험하는 공연예술역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">전공워크샵</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">세부전공(무대디자인, 무대조명, 무대음향)이 협업하여 프로젝트를 진행하는 실기 과목이다.
명화를 중심으로 분석하고 이를 발표하기 위한 논리적인 사고와 극장 및 열린 공간에서 빛과 조명, 그리고 무대장치의 연결성을 개념화 및 창의적인 사고로 전공 간 협업을 통해 표현하고 비판적 사고를 중심으로 문제를 해결하는 능력을 실습하는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 명화의 시대적 , 인물적 배경을 분석하여 설명할 수 있다.
2. 물성과 빛, 소리의 의미와 차원성의 개념을 이해하고 실례를 설명해 특징과 문제인식을 할 수 있다.
3. 조명의 빛을 중심으로 시간과 공간 및 영상의 극적 공간을 구성하는데 문제발생시 대안을 선택 할 수 있다.
4. 음향의 소리를 중심으로 시간과 공간 및 다차원의 극적 공간을 구성하고 문제발생시 대안을 적용할 수 있다.
5. 무대장치 및 소품, 자연물을 중심으로 시간과 공간 및 전환의 극적 공간을 구성하고 문제해결을 위한 대안평가를 할 수 있다. 명화의 해석된 부분을 발표형으로 표현하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-명화를 선정하여 시대적, 인물적, 작가적 등 배경을 분석하여 설명할 수 있다.
-해석된 명화를 통해 메세지를 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-창의적인 사고를 중심으로 물성과 빛, 소리의 의미와 차원성의 개념을 이해하고 자료 조사하여 사례를 발표할 수 있다.
-다양한 표현의 사례를 찾아 특징과 적용 안을 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-조명의 빛을 중심으로 시간과 공간 및 영상의 극적 공간을 텍스트로 구성하고 문제에 대한 대안을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-음향의 소리를 중심으로 시간과 공간 및 다차원의 극적 공간을 텍스트로 구성하고 문제에 대한 대안을 적용할 수 있다.</td></tr>
</table>

	5-1	-무대장치 및 소품, 자연물을 중심으로 시간과 공간 및 전환의 극적 공간을 텍스트로 구성하고 발표를 준비할 수 있다.
	5-2	-비판적인 사고와 전달하려는 메시지가 명확하도록 표현하고 문제해결을 위한 대안 평가와 발표를 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	무대디자인 및 제작의 이해, 음향 전반의 이해, 조명 전반의 이해
	기능(skill)	무대디자인 및 제작의 기술, 음향과 조명 전반의 기술 및 디자인 능력, 창의적인 사고, 논리적인 사고, 비판적인 사고
	태도(attitude)	호기심과 공부에 대한 자기 의지, 협업을 위한 배려와 자세, 문제인식의 태도, 대안을 찾으려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	-실습, 과정 보고서 -협업프로젝트 (30분) 1~2개 작품

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	실습, 과정 보고서	제작일지	포트폴리오
	2차 평가	40	10주	협업프로젝트 (30분) 1~2개 작품	공연,	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	창의적인 사고를 중심으로 물성과 빛, 소리의 의미와 차원성의 개념을 이해하고 자료 조사하여 사례를 발표할 수	20		●

				있다.			
			문제처리능력	비판적인 사고와 전달하려는 메시지가 명확하도록 표현하고 문제해결을 위한 대안 평가와 발표를 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	무대, 음향, 조명 분야 등 팀워크를 통해 협의, 조종하며 공연을 완성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	제작 실습실 / 공연장					
	HW	무대장치 제작도구와 조명 및 음향 기기					
	SW						

Class name	Korean	문제해결능력을 위한 융합프로젝트A		Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Application Project A		Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	You can construct a dramatic space of time, space and transition and make alternative assessments for problem solving. The interpreted part of the painting can be expressed and explained as a presentation.						
Learning goal	The interpreted part of the painting can be expressed and explained as a presentation.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>소품디자인</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Props Design</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 10주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
수업10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치, 소품 제작 도면의 이해[0801030810_16v2]</td><td colspan="4">파트별제작도면설계하기
[0801030810_16v2.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대장치, 소품 본체 제작
[0801030817_16v2]</td><td colspan="4">형태 제작하기
[0801030817_16v2.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">세부 제작하기
[0801030817_16v2.2]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대소품 디자이너의 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">팀별, 개인별 장르, 작품을 선정하여 작품분석을 통해 표현하려는 소품을 선택한다.
필드조사와 소품디자인을 통해 작품에서 필요한 대, 소도구 등 시각적, 심리적, 기능적 속성을 갖춘 무대소품을 제작할 수 있다.특히 소품디자인을 중심으로 하는 과목이다.
공연 등의 행사에서 사용되는 소품들을 직접 디자인하는 과정으로 다양한 재료의 특성과 제작법을 습득하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장르별, 작품별 소품디자인을 숙달되도록 디자인과정을 반복할 수 있다.
2.기초 재료로 사용되는 목재, 철재, PVC, 종이, 천류 등에 대한 소재에 대한 속성을 이해하고 이를 오리고 자르고 붙이는 가공 방법을 통해 재료의 성질을 알 수 있다.
3. 작품 분석 후 디자인되고 제작하는 과정을 통해 디자인의 중요성과 기능적 타당성을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-다양한 장르적 작품을 시각적으로 분석하고 설명할 수 있다.
-필드조사를 통해 소품디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-기초적인 재료의 종류를 조사하여, 이론적 설명과 이해를 할 수 있다.
-다양한 지류, 천류 등을 조사하고, 사용 사례를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-목재(각재, 판재),철재(파이프, 봉),PVC류, 스티로폼, 스폰지의 종류와 특성을 이해하고 사례를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-작품안에서 소품이 어떻게 구조적으로 쓰임에 대한 이해 능력을 키울 수 있다. -작품의 시놉시스를 파악-연출자의 컨셉에 따른 인물성격과 스토리 라인 등 기초 분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-평면제도를 기초로 한 부조, 입체조형물을 계획할 수 있다.</td></tr>
</table>

		-조형성을 바탕으로 다양한 형태를 직접 제작할 수 있다.
	3-3	-색을 통한 입체감의 표현법을 습득할 수 있다.
	3-4	-장르와 작품에 맞는 숙달된 소품 디자인과 제작을 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	디자인에 대한 이해 조형에 대한 이해 색에 대한 이해
	기능(skill)	조형감, 다양한 표현력,
	태도(attitude)	도전하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-주제에 맞는 리서치 및 소품 디자인 제출 A4/5장 이상 (중간고사) -작품 안에서의 다양한 재료로 현실감 있게 표현된 소품디자인 or 조형물 제출/1점 이상 (기말고사)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	5주	디자인 프로세스와 표현력	리서치 및 소품 디자인	발표평가
2차 평가	40	10주	결과물의 창의적 아이디어	소품디자인 or 조형물 제출/1점	포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치, 소품	파트별제작도면설	다양한 장르적 작품을 시각적	40		●

		제작 도면의 이해	계하기	으로 분석하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대장치, 소품 본체 제작	형태 제작하기	조형성을 바탕으로 다양한 형태를 직접 제작할 수 있다.	20		●
			세부 제작하기	색을 통한 입체감의 표현법을 습득할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	제작실습실					
	HW	제작 소품의 각종 도구					
	SW						

Class name	Korean	소품디자인	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Props Design	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course is mainly focused on small product design. It is a course to directly design small items used in events such as performances, and to acquire the characteristics of various materials and how to make them.					
Learning goal	You can repeat the design process so that you become proficient in the design of each item by genre and work. After the analysis of the work, the importance and functional feasibility of the design can be learned through the process of designing and producing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">무대작화입문</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Basic Techniques of Scenic Painting</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">기초 작화
[0801030820_16v2]</td><td colspan="5">설치물 표면 질감작업 방법 결정하기
[0801030820_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">기본스케치 및 초벌칠하기
[0801030820_16v2.2]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">기본 채색 작업하기
[0801030820_16v2.3]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자이너 또는 무대작화 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초디자인, 기초무대기술</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">채색물감을 이용해 평면질감을 표현하는 무대미술의 기초과목이다.
주어지는 단계별 과제에 따라 작화의 재료와 도구 및 스케치, 색채에 대해 이해하고 벽돌, 나뭇결, 대리석 등의 질감표현을 기법 적으로 실습할수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작화실의 사용 수칙과 도구 및 재료의 사용, 관리 요령을 설명할 수 있다.
2. 색상, 명도, 채도를 이용한 색 대비도와 입체도를 작화할 수 있다.
3. 벽돌벽 그리기로 Wet Blending, Spattering, Sponging 기법을 표현할 수 있다.
4. 대리석 그리기로 물의 퍼짐 효과를 이용한 marbling 기법을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 작화실의 사용 수칙과 도구 및 재료의 사용, 관리 요령을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 수성과 유성 페인트의 분류와 기초적인 사용법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 색상, 채도, 명도를 이해하고 작화하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 색의 다양한 대비에 대해 작화하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 벽돌벽 그리기로 Wet Blending, Spattering, Sponging 기법을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 벽돌배경 위에 담쟁이 잎 작화를 위해 Stamping기법으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 대리석 그리기로 물의 퍼짐 효과를 이용한 marbling 기법을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 대리석 위에 액자를 입체적으로 작화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">작화실 사용수칙에 관한 숙지된 지식, 재료의 종류와 특징에 관한 지식
색채의 이해와 사물과 상관하는 빛의 시각적 물리적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">빛을 이해한 회화적 표현 구사 능력, 도학적인 스케치와 드로잉 능력
시각적 이해를 돕는 자료조사 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	세밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 태도와 지구력, 색채 분석력과 침착한 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	캔버스 작화 3점 작업과정을 사진과 글로 기록한 온라인 리포트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	기법에 의한 작화의 세밀한 표현	과제물& 작업일지	과제물평가
	2차 평가	40	10주	입체적 평판작화의 세밀한 표현	과제물& 작업일지	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	기초 작화	설치물 표면 질감작업 방법 결정하기	작화실의 사용 수칙과 도구 및 재료의 사용, 관리 요령을 설명할 수 있다	20		●
		기본스케치 및 초벌칠하기	색상, 채도, 명도를 이해하고 작화하여 설명할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	기초 작화	기본 채색 작업하기	Wet Blending, Spattering,	40		●

				Sponging 기법을 표현할 수 있다			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	제작 실습실					
	HW	작화 도구와 재료					
	SW						

Class name	Korean	무대작화입문	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Basic Techniques of Scenic Painting	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course offers extensive practical experience in scene painting. Wet blending, scattering, sponging, finger brushing, and other practical techniques are also taught.					
Learning goal	To understand how to properly manage and maintain the labs, tools and materials for scene painting, and to master various scene painting techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">무대감독개론</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Stage Management</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대감독의 역할과 공연을 위한 준비 사항 및 과정에 대해 공부하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연제작을 위한 인력의 구성을 이해하고 무대감독의 위치와 역할과 공연제작을 위한 점검사항과 준비사항을 체계적으로 학습하여 프리프로덕션 프로덕션 포스트 프로덕션의 의 단계별 과정을 통해 무대감독의 직무수행과정을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대감독의 역할과 공연제작 스태프진의 구성과 각 분야별 역할을 설명 할 수 있다.
2. 공연공간의 특성을 이해하고 공연제작과 관련된 도면에 대해 기능과 특징을 설명할 수 있다.
3. 공연제작과정을 단계별(pre-production, production, post-production)로 설명 할 수 있다.
4. 공연준비에서부터 총연습까지 진행과정 및 순서를 정리한 공연제작매뉴얼(프로덕션 노트)을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 무대감독의 역할과 그리고 공연제작진과 공연에 대하여 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 공연제작일정과 진행 내용을 점검한 제작일정을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 공연대본을 항목별(막과 장, 등퇴장, 조명, 음향, 의상, 소품 등)로 분석 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 극장의 종류별(프로시니엄식, 블랙박스식 원형극장 등) 특성을 이해하고 무대와 백스테이지를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 각 극장의 특성에 맞게 무대 공간을 구분 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 무대도면과 축척(scale)에 대해 이해하고 공연연습에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 배우오디션과 연습실에서의 준비사항과 연습진행을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 무대장치, 조명 음향, 특수효과의 작업과정을 이해하고 일정을 점검하여 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 공연장에서의 제작일정표 작성과 check point를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="8">- 기술연습 과 총연습 그리고 공연 진행과정을 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 공연 전 점검목록을 작성하여 무대감독의 공연진행 업무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-2	- 공연 후 무대 철거과정에 대해 설명 할 수 있다.
	4-3	- 공연제작매뉴얼(프로덕션 노트)을 작성하여 설명할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	극장구조이해 및 안전에 대한 기본 지식
	기능(skill)	컴퓨터서류작성(워드 엑셀)무대도면의 이해
	태도(attitude)	대본분석 능력의 필수성 인지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	• 공연제작일정표 작성 및 제출 • 무대감독 일지 작성 및 각 부분별 자료 수합- 평면도, 제작도, 조명, 음향도면 • 무대감독대본의 최종본 정리 제출 (3ring Binder)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	공연 과정에 대한 이해 이를 문서화 하는 능력과 필요한 서류들에 대한 이해도	공연제작일정표와 일지	과제물 평가
	2차 평가	40	10주	과정에 대한 이해를 활용할 수 있는지에 대한 평가	무대감독대본	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연제작과정을 순서대로 이해하기 각 파트별로 필요한 사항들에 대한 이해하기		40	●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	프로그램의 활용을 통해 이해한 내용들의 정리와 활용		40	●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	빔프로젝터가 있는 강의실, 마이크, 스피커, 칠판					
	SW						

Class name	Korean	무대감독개론	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Introduction to Stage Management	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Stage manager’s role & duty in the stage production.					
Learning goal	You can do outdoor concert sound design					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">무대영상인터페이스</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Media Interface in Stage</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주차 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대영상 편집 [0801031016_16v2]</td><td colspan="4">영상편집하기[0801031016_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">2D무대영상제작
[0801031017_16v2]</td><td colspan="4">2D 그래픽 제작하기
[0801031017_16v2.1]</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">모션그래픽제작하기[0801031017_16v2.2]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대영상 제작을 위해 컨텐츠 제작프로그램을 배우려는 학생에게 추천하는 과목</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">커뮤니케이션과 표현의 매체인 영상을 무대에 적용하기 위해 촬영, 편집, 그래픽디자인, 이펙트 의 영상 콘텐츠를 제작법을 익히는 과목이다.
기초 영상제작 프로그램을 익히고 자유로운 표현기법으로 창의적인 발상의 근원을 찾는 교과목이다. 기존의 회화 작품을 통해 영상물로의 접근을 시도하는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주제에 맞추어 무대영상을 스토리 보드로 만들 수 있다.
2. 컴퓨터 그래픽 툴의 원리를 이해할 수 있다.
3. 영상 제작, 편집 관련 프로그램을 활용할 수 있다.
4. 사진이나 동영상을 공간과 장면을 고려하여 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-스토리보드에 따라 필요장면을 촬영하기 위한 준비를 하고 촬영된 소스를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-스토리보드를 기준으로 촬영된 소스를 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-촬영된 영상물을 필요한 포맷으로 제작(Rendering) 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-그래픽 툴을 활용하여 비트맵 이미지를 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-그래픽 툴을 활용하여 백터 이미지를 생성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-기초영상제작 프로그램 (디지털 드로잉, 영상편집)을 다룰 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-영상제작프로그램으로 영상 이펙트를 생성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-주제에 맞는 이미지를 장면을 고려, 사진 혹은 동영상으로 제작선택을 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-2	-무대 공간을 고려하여 사진 혹은 동영상으로 이미지를 제작할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	스토리텔링의 이해, 무대영상의 이해, 디자인개론, 영상합성과 포맷에 대한 지식
	기능(skill)	컴퓨터 그래픽 활용기술, 영상 제작 편집 기술
	태도(attitude)	계획적으로 제작을 진행하는 태도, 창의적 영상을 만들려는 도전의식, 효율적으로 데이터를 관리 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 주제에 맞는 5개의 스틸이미지 제작 - 장면을 공간을 고려한 30초짜리 동영상제작

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	주제에 대한 이해도와 작품의 구성	5장의스틸이미지	과제물 평가
	2차 평가	40	10주	장면과 공간을 이해하고 고려하여 작품 구성과 전달	30초짜리 동영상	과제물 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	2D무대영상제작	2D 그래픽 제작하기	주제에 맞는 스틸 이미지 구성하기 스틸이미지 제작을 위한	40		●

				컴퓨터 프로그램의 활용			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대영상 편집	영상편집하기	편집 프로그램의 이해와 툴의 이해와 숙련도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	컴퓨터실					
	HW	개인별 그래픽 고사양 컴퓨터, 프로젝터					
	SW	영상제작 컴퓨터 소프트웨어 및 컴퓨터 (ex. 프리미어,에프터이펙트, Plug in)					

Class name	Korean	무대영상인터페이스	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Media Interface in Stage	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course aims to teach the fundamental computer applications to create still images and videos to be projected on the stage.					
Learning goal	To consider the different venues and scenes when creating media contents. To learn how to make basic video and still image using computer applications.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술사의 이해</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Aesthetics Studies</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">미술사, 미학사에 대한 기초적인 지식을 습득하여 무대미술역량을 높이려는 인재상을 갖춘 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연예술의 인문학적 기초를 쌓는 과목으로서 시대별로 예술의 테마가 탄생하고 발전하는 양상, 구체화되는 풍경, 미래로 뻗어나갈 만한 맥락을 잡아 미학사를 이해한다. 또한 미학사를 예술사 전반의 주요한 동향과 연계시켜 사유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 철학적 문제의식과 사유방식을 이해할 수 있다.
2. 미학사와 인접학문(철학, 언어학, 기호학, 정신분석학, 정보이론 등)과의 연관성을 이해할 수 있다.
3. 미학이 공연예술의 전반적인 영역과 연동될 수 있는 가능성을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 플라톤과 아리스토텔레스의 합리적 주류, 디오게네스에서 니체로 이어지는 비합리주의적 비주류의 대립양상을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 필연/우연, 불변/가변, 보편/개별을 축으로 이어지는 철학적 문제의식을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 미학사를 철학적 프레임으로 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 철학적 프레임을 넘어서는 지점으로 미학사의 지경을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 미학과 무대예술 사이의 관계성을 발견하고 발전시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 무대의 미장센과 연기를 연관시키고 구체화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">예술사, 미학사에 대한 전반적인 지식 습득</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개념에 대한 이해, 확장적 지식 습득</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">지식을 실제와 연결시키는 적용능력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="7">주제에 맞는 리포트 제출</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="7"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>5주</td><td>중간 시험 시행</td><td>제시된 주제에 대한 에세이 제출</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>10주</td><td>기말 시험 시행</td><td>제시된 주제에 대한 에세이 제출</td><td>지필고사</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="7">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="7"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>텍스트 읽고 이해하기</td><td>미학사를 철학적 프레임으로 이해할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>공연제작과정</td><td>텍스트 읽고 이해하기</td><td>미학과 무대예술 사이의 관계성을 발견하고 발전시킬 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가2차 합계</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">컴퓨터 시스템, 영상 송출 시스템</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	예술사의 이해	Credits	2	Semester /Term	2-1
	English	Aesthetics Studies	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	As a subject that builds the humanities foundation of performing arts, it understands aesthetic history by setting the pattern of the creation and development of the theme of art by age, the landscape that embodies and the context that can extend into the future. It is also possible to link aesthetic history with major trends in art history as a whole.					
Learning goal	1. To understand the philosophical problem consciousness and the way of thinking. 2. To understand the connection between aesthetics and adjacent studies (philosophy, linguistics, semiotics, psychoanalysis, information theory, etc.). 3. To explore the possibility that aesthetics can be linked to the overall realm of performing arts.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공간과 시각</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Space & View</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주/ 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">무대미술 공연공간 시각자료계획
[0801030515_16v2]</td><td colspan="4">무대디자인 기초자료 수집하기
[0801030515_16v2.1]</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">시각자료 만들기
[0801030515_16v2.2]</td></tr>
<tr><td colspan="4">시각자료 관련 회의하기
[0801030515_16v2.3]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자인에 관심있고 디자인 프로세스의 표현능력에 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">명화(렘브란트 등)를 선정해 작품의 배경을 조사하고 분석, 토론해 평면적인 공간의 개념을 명화작품의 의도와 배경을 바탕으로 입체적인 공간으로 디자인할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 명화작품의 배경을 조사하고 분석, 토론할 수 있다.
2. 공간을 발견해 평면적인 공간의 개념을 설명할 수 있다.
3. 입체적인 공간 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
4. 명화작품으로 공간을 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-명화를 감상해 느낀 점을 에세이로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-명화작품의 배경을 필드조사하고 분석, 토론을 통해 작가의 의도를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-공간의 다양한 예시를 통해 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-명화작품 안에서 공간구성을 찾아내고 평면적인 공간 개념을 이해해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-레이어링 된 평면공간을 분리해 깊이가 표현된 입체적인 공간으로 디자인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-입체적인 공간을 스케치로 표현해 공간을 명확히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-명화작품으로 공간디자인을 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	이미지와 형태에 관한 공간적 요소와 원리의 이해 이미지의 시각적 요소에 대한 심리적 미학적 지식
	기능 (skill)	아이디어를 구성해 자료 및 환경을 조사하여 분류 선별하는 능력 공간과 입체물을 드로잉으로 시각화하는 능력 본인의 의사를 준비하여 논리적이고 자신 있게 발표하는 능력 입체적인 모형으로 표현하는 제작 능력,
	태도 (attitude)	형태와 상황에 대한 호기심가지고 학습하려는 자세 자유롭게 생각하고 표현하려는 창의적인 자세 형태를 분석하고 완성하려는 끈기 있는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	명화작품 공간분석표(에세이)- PPT/10장 이내 공간디자인

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	명화작품 공간분석에 대한 이해도 평가	명화작품 공간분석표(에세이)- PPT/10장 이내	실기평가 과제물평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 명화작품을 재해석한 공간디자인 결과물 평가	공간디자인	실기평가 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	무대미술 공연공간 시각자료계획 [0801030515_16v2]	무대디자인 기초자료 수집하기 [0801030515_16v2.1]	-공간의 다양한 예시를 통해 개념을 이해하고 설명할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 시각자료계획 [0801030515_16v2]	시각자료 만들기 [0801030515_16v2.2]	-입체적인 공간을 스케치로 표현해 공간을 명확히 설명할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 디자인 실습실(빔 프로젝터가 설치된 강의실)					

Class name	Korean	공간과 시각	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Space and View	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Famous paintings (rembrandt, etc.) to investigate the background of work and by selecting the analysis, discussion and renowned paintings concept of flat work based on three-dimensional space background with the intention of designing a course.					
Learning goal	By analyzing the paintings inside the work area in a variety of visual space can be designed.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">장치설계 II</td><td>학점</td><td></td><td>시수</td><td></td><td>학년-학기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Technical Design II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치, 소품 제작 도면의 이해</td><td colspan="5">파트별 제작도면 설계하기
[0801030810_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자이너와 무대장치 제작의 설계역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">입체제도, 장치설계I, 극공간디자인</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 이론과 실습으로 구성된다.
프로젝트 중심의 워크숍 방식으로 진행하며, 프로젝트 단위로 설계 이론, 공식, 제도의 과정을 통해 설계 능력을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 각 상황에 적합한 기술적 해법을 구상할 수 있다.
2. 구상한 해법을 설계 프로그램을 활용해 최종 도면의 형태로 표현할 수 있다.
3. 3D 모델링과 기술적 모의시험을 기술도면의 완성도를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 주어진 과제에 대한 해법을 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 해법에 사용된 기계 물리적 이론을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 기계 설계용 프로그램(Solidworks, AutoCAD Inventer)을 활용해 작동 기본 개념을 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 부품(parts)과 조립품(assembly)의 도면을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 프로그램 상의 구동 시뮬레이션을 작도하여 물리적인 예측을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 3D 모형을 1/20 축척으로 제작하여 구동장치를 시행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">무대 장치 및 기계 설계의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">해법 구상 능력, 이론 이해 능력, 도면 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">해법을 탐구하는 호기심, 작은 부분도 놓치지 않는 꼼꼼함과 철저함</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	제시된 4가지 프로젝트에 대해 논리적으로 구성한 도면과 작동 모형 작업물

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	5주	부품설계의 완전 정의	설계도면	실기평가
2차 평가	40	10주	2개이상 부품의 조립도면의 완성도	조립도면	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치, 소품 제작 도면의 이해	파트별 제작도면 설계하기	구상한 해법을 설계 프로그램을 활용해 최종 도면의 형태로 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치, 소품 제작 도면의 이해	파트별 제작도면 설계하기	3D 모델링과 기술적 모의시험을 기술도면의 완성도를 설명할 수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	PC실습실 / 실습실
	HW	3D Printer
	SW	Inventor s/w (or Solid Works s/w), Acrobat

Class name	Korean	장치설계 Ⅱ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Technical Design Ⅱ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class includes 4 projects. Students need to provide theoretical analysis and final tech solution with specific mechanical drawings for each project.					
Learning goal	Practising to design technical solutions and training specific skill to express the solution into mechanical drawings.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">조명콘솔_MA</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Light console_MA</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대조명 프로그래밍
[0801030205_14v1]</td><td colspan="4">프로그래밍 사전 입력 작업하기
[0801030205_14v1.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">큐 입력하기
[0801030205_14v1.2]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">복합콘솔을 다루며 중급 이상의 콘솔 운영능력을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">조명콘솔에 컴퓨터 프로그램을 활용해 디자인 의도에 맞게 구현하는 패치, 기능을 숙달하는 실습 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 디지털 조명콘솔의 프로그램을 익혀 조명기구를 작동 시킬 수 있다
2. 디지털 콘솔과 인텔리전트 조명기구를 연결하여 작동시킬 수 있다.
3. 디자인의 의도에 맞는 장비를 콘솔에 연결하여 기능에 맞게 프로그래밍 할 수 있다.
4. 조명디자인 의도에 따른 큐와 메모리를 단계별로 프로그래밍 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-디지털 콘솔(Grand MA2/ MA3D)의 사용 프로그램을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-프로그래밍한 동작 명령어로 조명기구를 제시한 상황과 의도에 맞게 작동시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-디지털 콘솔프로그램(Grand MA2/ MA3D)을 공연상황에 효율적으로 연결 구성(splitter의 활용)하여 조명기구, 무빙라이트 등의 인텔리전트라이트 장비를 작동시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-제시된 디자인에 맞는 효과용 장비(Effect Machine)를 디지털 콘솔의 프로그램을 활용하여 작동 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-patch & controlling 의 기능과 color 와 focus의 palette를 구성, 프로그램 하여 장비를 사용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-제시된 디자인의도에 맞게 큐와 메모리를 장면별 프로그래밍 하여 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-디자인의도에 맞게 Effect 장비를 구성연결하고 Intensity Block & Timing 프로그래밍을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조명 시스템의 원리이해, 컴퓨터 프로그램의 원리이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	컴퓨터 프로그램의 활용능력, 조명 시스템의 활용능력
	태도(attitude)	분석력, 창의력, 응용력, 끈기 있는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	콘솔 메모리 능력의 테스트-장면시연 콘솔기능과 메모리에 대한 이론 테스트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	콘솔의 다양한 기능 및 운영 방법에 대한 테스트	테스트	지필평가
	2차 평가	40	10주	실습을 통해 배운 콘솔 운영능력으로 주어진 문제에 대한 해결(큐입력 및 기능)을 통해 이해도와 숙련도 측정	장면 발표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대조명 프로그래밍	프로그래밍 사전 입력 작업하기	다양한 콘솔의 기능을 익혀서 활용하기	40		●
직무역량평가1차 합계						

	2차 평가	무대조명 프로그래밍	큐 입력하기	콘솔을 이용하여 현장에서 큐를 입력하고 수정하기 장면을 구성하고 콘솔을 활용하여 큐입력하기	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간					
	HW	Grand MA2 콘솔 3개 Grand MA2 wing fader 3개					
	SW	MA om PC 프로그램					

Class name	Korean	조명콘솔_MA	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Light console_MA	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	Principal of digital lighting console operating practice & their application to design on stage lighting works					
Learning goal	Study role of digital lighting board operator & technicians. patch, linking, memory & operating for various equipment of digital lighting console programing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">조명 시뮬레이션</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Light Console Simulation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 디자인
[0801030201_14v1]</td><td colspan="4">무대조명 시뮬레이션하기
[0801030201_14v1.4]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조명시뮬레이션 프로그램을 배워서 실습하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">조명콘솔과 연동 가능한 컴퓨터 프로그램을 활용해 사전에 디자인 의도에 맞게 프로그래밍 기능을 숙달하는 실습 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조명콘솔과 연동하는 시뮬레이터(Light Converse 외)를 학습해 설명할 수 있다.
2. 조명시뮬레이터의 인터페이스를 이해, 셋업 ,작동해 오브젝트에 대한 구성과 계산을 하여 레이어링, 파일 및 데이터 Import/Export에 대해 설명할 수 있다.
3. 시뮬레이터에 조명기 드라이버를 구성 편집하고 DMX 채널을 지정하여 활용할 수 있다.
2. 시뮬레이터 프로그램을 활용하여 사전 장면디자인을 이미지화하고 시연 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-조명 시뮬레이터 프로그램을 이해하고 작동할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-조명시뮬레이터 프로그램의 인터페이스구조를 이해해 디지털 조명콘솔의 셋업(데이터베이스 폴더 생성 및 선택 저장 및 백업,3D-World 내비게이션 나침반(Compass) 룸 메뉴(Room Menu)과 호환되는 프로그램을 작동할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-오브젝트를 구성, 계산을 통해 레이어링과 파일,Import /DXF 및 .X 파일로부터 3D 오브젝트 Import, Export /다중 3D 오브젝트를 새 오브젝트로 Export를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연의 특성에 맞게 다양한 조명기 드라이버를 구성하여 기능에 맞게 편집 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-조명기와 관련한 DMX Channel Destination, Channel DMX Table 편집. DMX Channel Fader 편집과 Macro를 실행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-조명 시뮬레이터를 활용하여 디자인된 장면을 3D로 만들어 실시간 동영상과 장면 이미지로 시연 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조명 시스템의 원리이해, 컴퓨터 프로그램의 원리이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	컴퓨터 프로그램의 활용능력, 조명 시스템의 활용능력
	태도(attitude)	분석력, 창의력, 응용력, 인내심

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	시뮬레이터를 이용한 콘서트 디자인 프로젝트 - 무대 & 조명 디자인 (1작품 이상)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	시뮬레이션 프로그램을 통해 극장 또는 공간만들어서 제출하여 평가	극장과 무대공간 시뮬레이션	과제물평가
	2차 평가	60	10주	시뮬레이션 프로그램을 통해 극장, 무대, 조명디자인의 결과를 작품으로 제출하여 평가	콘서트 조명디자인 시뮬레이션	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대조명 디자인	무대조명 시뮬레이션하기	시뮬레이션 프로그램을 이해하여 자신이 원하는 공간을 툴활용하여 구현하기	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대조명 디자	무대조명	조명콘솔과 연계하여 장면을	60		●

		인	시뮬레이션하기	구성하기 조명콘솔 컨트롤하여 오퍼레이팅하기			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	컴퓨터활용이 가능한 실습실, 프로젝터와 스피커가 설치된 공간					
	HW	개인별 computer system (PC) - 고사양그래픽카드장착					
	SW	L8 시뮬레이션 프로그램 또는 다른 종류의 시뮬레이션 프로그램(개인별)					

Class name	Korean	조명 시뮬레이션	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Light Console Simulation	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	Advanced process of lighting design and digital console operating practice with simulator(Light Converse)& their application to use for design before and after checking on stage lighting works.					
Learning goal	Study role of lighting Designer & digital board operator with simulator (Light Converse) layering, patch, linking, memory & operating for various equipment of digital lighting console programing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">텍스트와 소리</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Text and Sound</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주차 / 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대음향 계획
[0801030401_14v1]</td><td colspan="4">작품분석하기[0801030401_14v1.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장비운용계획하기[0801030401_14v1.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트를 이해하여 음향으로 디자인 하고자 하는 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 텍스트 중 플롯을 분석하고 토론, 중심개념을 도출해 샘플링 된 사운드를 가지고 재구성된 음향디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트를 정독 후 첫인상 이미지를 토론해 프레젠테이션 할 수 있다.
2. 중심개념을 도출해 작품분석표와 보이스(캐릭터) 분석표를 작성할 수 있다.
3. 샘플링을 통한 사운드를 재구성해 콘솔 작동을 할 수 있다.
4. 장면별 재구성된 음향디자인을 시연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 정독하고 플롯을 분석해 다양한 생각을 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-플롯을 스토리로 구성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-텍스트 안에서의 시·공간을 분석해 소리의 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-중심개념을 도출하여 작품분석표와 보이스(캐릭터) 분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-보이스(캐릭터) 샘플링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-아날로그 콘솔과 디지털 콘솔의 특성 및 기능을 학습하여 샘플링을 재생해 작동할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-콘솔을 작동할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-장면별 재구성된 음향디자인을 시연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">작품분석 과정 이해, 시·공간에 대한 이해, 소리에 대한 이해, 보이스 사운드에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">필드조사 능력, 프레젠테이션 능력, 콘솔 작동능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">탐구심, 호기심 ,능동적인 자세, 분석력, 논리력, 관찰력, 꼼꼼함, 표현력, 발표력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력			수리능력					
	문제해결능력			자기개발능력			●		
	자원관리능력			대인관계능력					
	정보능력		●	기술능력					
	조직이해능력			직업윤리					
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●	●					
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
	●				[ ]				
산출물 (결과물)	조별 - 1장면에 해당되는 보이스(캐릭터) 분석표(중간고사) - 콘솔 운영능력 테스트 - 장면별 재구성된 음향디자인 시연(기말고사)								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	작품을 읽고 중심 개념 이해하기 사운드 디자인 개념의 이해	장면에 해당되는 보이스와 장면분석표	과제물평가
	2차 평가	40	10주	계획한 사운드 디자인의 재현 콘솔운영능력 테스트	음향디자인 시연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	무대음향 계획	작품분석하기	작품을 이해하여 중심개념 도출하기 이를 활용하여 사운드 디자인 개념에 적용하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대음향 계획	장비운용계획하기	장면을 구성하여 사운드 만들기 콘솔을 운영하여 시연하기	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간

	HW	음향콘솔, 프로젝트, 마이크, 스피커				
	SW					
Class name	Korean	텍스트와 소리	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Text and Sound	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	An analysis of the plot of various texts and discussions, brainstorming is a central concept of the sampled sound to have reconstructed Sound design course.					
Learning goal	Study of demonstrate the reconstructed sound design					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>극장음향</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theater Sound</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">음향시스템 조정 [0801030405_14v1]</td><td colspan="4">음향신호계통조정하기
[0801030405_14v1.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">음향신호계통 디자인 [0801030403_14v1]</td><td colspan="4">신호 입,출력 계통디자인하기
[0801030403_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극장음향시스템을 이해하기 위해 도면, 문서작성 및 각종 기기들을 배우고자 하는 학생대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">극장의 구조를 이해하고 작품을 분석해 공연에 필요한 음향 도면 및 문서를 작성하며, 각종 프로세서 기기들을 활용하여 음향디자인을 하고 극장공연으로 운영할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 극장의 구조를 이해하고 작품을 분석해 중심개념을 도출할 수 있다.
2. 컴퓨터 프로그램을 활용해 도면 및 음향작업서류(스케줄링, 장비 리스트, 콘솔 운용 플랜, 마이크 운용 플랜, 배선표 등)를 작성할 수 있다
3. 각종 프로세서와 컴퓨터 프로그램(MIDI, Q-Lab 등)을 활용할 수 있다.
4. 극장공연을 위한 음향디자인과 공연 오퍼레이팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-극장의 구조를 이해하고 작품을 분석해 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-극장공연에 맞는 음향디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-음향도면과 음향작업서류(장비 리스트, 콘솔 운용 플랜, 마이크 운용 플랜, 배선표, 스케줄 등)를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-작성된 문서에 의한 음향장비를 설치 및 운용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-각종 프로세서의 기능과 디지털 음향장비를 이해하고 반복, 숙달을 통해 최상의 소리를 전달하는 방법을 학습해 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-컴퓨터 프로그램(MIDI, Q-Lab 등)을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-극장리허설을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-극장공연을 위한 음향디자인과 공연 오퍼레이팅을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음향에 필요한 각종 문서작업, 원활한 공연 운영을 위한 음향플랜 작성을 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">각종 음향장비를 연계하여 작동, 공연에 필요한 녹음 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	예술에 관한 건강한 정신, 인내심, 배려심, 신중함, 능동적인 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- CADD를 활용한 도면, 배선표, 장면 메모리, 공연실황 멀티 트랙 레코딩 - 극장공연 음향디자인과 오퍼레이팅

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	극장을 이해하여 작품 구성하기	음향 시스템 디자인과 운영	발표평가
2차 평가	40	10주	극장을 이해하여 작품 구성하기 (작품과 환경변화 이해하기)	음향 시스템 디자인과 운영	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	음향신호계통 디자인	신호 입,출력 계통디자인하기	음향신호 이해하고 설계하기 작품의 구성 콘솔 오퍼레이팅	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	음향신호계통 디자인	신호 입,출력 계통디자인하기	음향신호 이해하고 설계하기 작품의 구성 콘솔 오퍼레이팅	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	다양한 음향 실습이 가능한 여러 형태의 극장				
	HW	스피커, 콘솔				
	SW	MIDI, Q-Lab s/w, Auto CAD s/w				

Class name	Korean	극장음향	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Theater Sound	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	Understand the structure and work of the theater, analyze performance, creating drawings and documents required to the acoustic, and various processor devices and digital recording technology can operate as a theatre sound design for performances at the course.					
Learning goal	Theatre for performances, sound design and show operating.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연기획개론</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">The Theory of Performance Planning Management</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">예산 집행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연 기획에 관심이 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 기획의 개념 파악과 공연 장르의 이해, 공연 산업 환경 분석, 뮤지컬 시장 현황 파악, 공연 기획의 기초 등을 익혀 공연기획자로서의 가능성과 기본 자질을 배양하도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연 기획의 정의와 개념, 공연 기획자의 자질과 기질, 역할을 설명할 수 있다.
2. 공연 산업 시장 환경 및 현황에 대해 설명할 수 있다.
3. 공연장 및 공연 제작단체에 대해 설명할 수 있다.
4. 공연 기획 전반의 실무 과정에 대한 기초 지식을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-기획의 정의 및 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-문화 산업 환경 및 공연 시장의 동향을 조사하고 분석하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연장, 제작 단체, 관객에 대해 세부적으로 조사, 분석, 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-기획의 전반적인 흐름을 파악하기 위한 기획안 작성법을 익혀서 작성할 수 있고 각 단계별 세부 방법론을 설명하고 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">공연산업에 대한 이해 조사. 분석 방법론</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">기획안 작성 능력, 웹 디자인 능력, 프레젠테이션 능력, 아이디어 도출 능력, 문제 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의적이고 자유로운 아이디어를 생활화하는 기획적인 태도
시장 분석을 위한 관찰력과 인내심, 집중하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	공연 제작 기획서 및 보고서 제출 및 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	공연이 이뤄지는 구성원과 역할에 대한 이해도 공연 기획에 대한 개념 이해	레포트 또는 보고서	과제물 평가
	2차 평가	40	10주	다양한 사례조사를 바탕으로 공연 기회의 전반적인 흐름과 규모 파악	발표자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작과정	예산 집행하기	공연을 기획하는 과정과 개념 이해하기 공연을 구성하는 각 파트별 구성과 역할에 대한 이해하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	공연제작과정	예산 집행하기	다양한 사례 조사들을 조사하여 비교하기	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	빔프로젝터가 있는 강의실, 마이크, 스피커, 칠판
	SW	

Class name	Korean	공연기획개론	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	The Theory of Performance Planning Management	Class Hour	3	Type	optional

						course
Class summary	Understand expansively for entire steps of performance planning management, and learn the detail knowledges. Practice framing performance planning to learn extremely high-quality theory of Performance Planning Management.					
Learning goal	As a performance planning manager, learn entire steps of performance planning management in business field way.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">표준장치제작 B</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Stock Scenery B</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">무대장치 · 소품 기초 제작
[0801030813_16v2]</td><td colspan="4">기본틀 제작하기
[0801030813_16v2.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">무대장치 · 소품 본체 제작
[0801030817_16v2]</td><td colspan="4">형태 제작하기
[0801030817_16v2.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자이너 나 장치제작의 제작기술 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초무대제도, 기초무대기술</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">계단(Flat)과 조립식 덧마루(Platform)의 무대 표준장치를 이해하는 실기 과목이다.
계단과 조립식 덧마루의 도면을 통해 구조를 이해하고 모형 및 실물 제작으로 제작하여 구조물의 조립, 설치 등 구성능력을 배양하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 계단과 덧마루 장치의 요소와 기능에 대해 설명할 수 있다.
2. 도면을 이해하고 1/10 축척의 모형를 만들어 활용과 기능을 모의 구성할 수 있다.
3. 목재, 철재의 가공방법을 활용하여 실물장치를 제작할 수 있다.
4, 이동과 조립 및 해체를 고려하여 유니트화하여 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 계단(발판, 챌판, 디딤판, 난간 등)의 구성요소와 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 조립식 덧마루(Platform)의 구성요소와 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 도면을 이해하여 장치의 구조와 형태를 파악하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 덧마루, 계단을 1/10 모형으로 만들어 평면제작 형태의 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 목재, 철재을 활용해 조립식으로 실물 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 철재를 활용해 CO2, 전기용접으로 가공하여 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 덧마루, 계단을 도면에 맞게 조립하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 해체하고 효과적으로 보관하도록 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">안전사고 예방 및 대처 지식
제작기술에 대한 풍부한 지식
나무 및 철 재료의 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">목재 제작가공을 위한 안전한 공구 사용 능력
철재 제작 가공 능력 및 용접(전기, CO2) 사용 능력
2D 도면 이해 능력, 제작 과정 보고서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">안전한 행동을 하려는 신중한 자세, 적극적으로 노력하는 자세, 협력하는 자세</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력			●	자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
				●					
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)	1/10 축척의 덧마루, 계단 모형 목재, 철재의 실제 장치 제작물								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	도면의 표현과 모형물의 완성도	도면 및 모형제작물	실기평가
	2차 평가	40	10주	물리적인 구조의 견고성	장치제작물	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치 · 소품 기초 제작	기본틀 제작하기	도면을 이해하고 1/10 축척의 모형를 만들어 활용과 기능을 모의 구성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치 · 소품 본체 제작	형태 제작하기	목재, 철재의 가공방법을 활용하여 실물장치를 제작할 수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	제작 실습실
	HW	무대장치 제작 공구들
	SW	

Class name	Korean	표준장치 제작B	Credits	2	Semester /Term	2/2

	English	Stock Scenery B	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class shows the components of a theatrical scenery as a flats and gives the opportunity to construction them in scaled model & real set					
Learning goal	The students can get the idea what is the stage made of and how they are made.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">매달기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Stage Rigging</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대장치 . 소품 설치
[0801030807_16v2]</td><td colspan="4">무대설치 준비하기
[0801030807_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">무대 설치하기
[0801030807_16v2.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대기술에서 안전한 매달기 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">기초무대기술</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연장에서 활용하는 장치의 전환 원리와 매달기 기술의 실제를 학습하는 실기 과목이다. 공간의 제약이 있는 공연장에서 공중에 고정하기 위한 가장 안전한 방법과 장치의 이동, 전환 및 승, 하강 등의 전환 시스템을 이해하고 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 매달기와 도르래 기술의 기초 원리를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 매달기와 매듭의 방법을 숙지하고 수행할 수 있다.
4. 섬유로프의 헴프방식을 전환장치를 설치하고 원리를 설명할 수 있다.
3. 와이어 장치의 이대일방식의 평형추 작동 장치를 설치하고 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 매달기 기술에 적용하는 중력과 힘의 물리법칙을 이해하고 관련 공식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 도르래의 원리를 통해 mechanical advantage를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 와이어 로프, 섬유 로프 등 매달기 재료에 따라 끝단처리, 연결 철물을 이해하고설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 줄을 활용하여 현장에서 손쉽게 사용할 수 있는 다양한 매듭을 숙지하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 섬유로프의 설치재료와 바튼 작동 방식의 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 헴프(Hemp)방식을 핀레일에 고정 및 전환 장치를 설치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 와이어로프를 이용한 전환 재료의 구성과 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 와이어로프를 이용한 전환 재료의 구성과 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중력과 힘의 물리적 법칙에 관한 지식
극장의 기계 시설과 부속의 제원에 관한 지식
매달기 재료의 파단하중 한계치와 안전에 관한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">연결부속의 체결 기술과 응용하는 능력
도르래와 줄의 활용 원리를 숙지한 매달기 능력</td></tr>
</table>

		기계의 원리를 시뮬레이션 하는 모형 제작 능력 컴퓨터를 활용한 제작도면 작성 능력, 제작 과정 보고서 작성 능력
	태도(attitude)	호기심과 학습에 대한 자기 의지, 안전하게 수행하려는 주의력, 안전한 행동을 하려는 신중한 자세, 적극적으로 노력하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	단계별로 주어진 개인 실습 과제를 진행 그룹별 - 전환실습 모형물과 제작물, 기술 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	매달기 부속의 제원에 대한 이해	작업과제물	실기평가
	2차 평가	40	9주	매달고 전환하는 연결구조의 이해	작업과제물	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	무대장치 . 소품 설치	무대설치 준비하기	매달기와 도르래 기술의 기초 원리를 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치 . 소품 설치	무대 설치하기	와이어 장치의 이대일방식의 평형추 작동 장치를 설치하고 원리를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실 / 제작실습실 / 공연장
	HW	매달기 각종 부속과 연결 줄(섬유로프, 와이어)
	SW	

Class name	Korean	매달기	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Stage Rigging	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Introductory class to stage rigging. Related theory and formular will be handled and the basic rigging set for the proscenium stage will be practiced. This course teaches moving technologies and skills of the rigging of scenery and machinery in the theater					
Learning goal	To understand theater technologies, rigging of scenery and lift jack, revolving deck.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">무대작화</td><td>학점</td><td></td><td>시수</td><td></td><td>학년-학기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Scenic Painting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">기초 작화
[0801030820_16v2]</td><td colspan="4">기본스케치 및 초벌 칠하기
[0801030820_16v2.2</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">기본 채색 작업하기
[0801030820_16v2.3]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">무대디자이너 나 무대작화의 역량을 지닌 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">무대작화입문</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">채색을 통해 무대세트 질감을 표현하는 무대미술의 실습과목이다.
평면세트 위의 질감 및 장식표현를 자료조사하고 회화성있게 입체적 기법을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 그리드 기법으로 스케치 방법을 익히고 반복적으로 복사할 수 있다.
2. 빛의 방향에 의한 질감이 있는 입체화를 기법 적으로 작화할 수 있다.
3. 무대장치의 오래된 상태를 상상하여 묵힘(aging) 작화를 할 수 있다.
4. 장치 세트 위에 질감표현과 입체적 장식을 작화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 그리드 기법으로 좌표를 익혀 스케치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 파운스 휠을 이용한 복사기법을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 톱밥을 이용한 질감배경을 작화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 스케치 위에 빛의 방향을 가정하여 입체적으로 안료 채색을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 물질의 노화현상과 빛에 대한 이해로 색과 질감을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 질감이 준비된 세트 위에 입체장치를 작화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="9">- 톱밥을 이용하여 판재로 된 장치표면 위에 입체질감 작화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="9">- 핸드스프레이를 이용한 표면질감을 작화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">작화실 사용수칙에 관한 숙지된 지식, 재료의 종류와 특징에 관한 지식
색체의 이해와 사물과 상관하는 빛의 시각적 물리적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">빛을 이해한 회화적 표현 구사 능력 , 도학적인 스케치와 드로잉 능력
시각적 이해를 돕는 자료조사 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">세밀한 표현을 위해 집중할 수 있는 태도와 지구력, 색채 분석력과 침착한 태도</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력			수리능력				
	문제해결능력			자기개발능력				
	자원관리능력		●	대인관계능력				
	정보능력			기술능력			●	
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습
		●						
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용		기타
								[ ]
산출물 (결과물)	캔버스 위의 입체화, 세트질감작화(1mx1m) 1점 작업과정을 사진과 글로 기록한 온라인 리포트 1							

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	입체작화의 세밀한 표현	그림과제물과 작업일지	과제물평가
	2차 평가	40	10주	질감작화의 응용된 표현	그림과제물과 작업일지	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	기초 작화	기본스케치 및 초벌칠하기	그리드 기법으로 스케치 방법을 익히고 반복적으로 복사할 수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	기초 작화	기본 채색 작업하기	빛의 방향에 의한 질감이 있는 입체화를 기법 적으로 작화할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	제작 실습실
	HW	작화도구 및 재료

	SW					
Class name	Korean	무대작화	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Scenic Painting	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	As a continuation of Basic Scene Painting, this course deals with the materials and basic skills for scene painting. Topics include a variety of painting techniques ,cloth materials such as cotton cloth, canvas as well as how to create scenery using those materials and skills.					
Learning goal	To be able to take advantage of various techniques and materials to create theatre scenery.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">무대영상디자인</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">운영방법</td><td colspan="3" rowspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2" rowspan="4">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2" rowspan="4">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Media Design in Stage</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td></tr>
<tr><td colspan="3">취창업</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대영상 디자인
[0801031013_16v2]</td><td colspan="3">콘셉트디자인하기
[0801031013_16v2.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대영상 운영 [0801031009_14v1]</td><td colspan="3">제작 협의 하기 [0801031013_16v2.3]</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">영상운영하기 [0801031009_14v1.2]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영상제작의 기본지식을 가진 학생들중에서 무대 영상 디자인을 하기위한 학생 대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">무대영상콘텐츠를 제작하여 콘셉트를 시각적으로 표현하는 과목이다.
표현과 커뮤니케이션 매체로서 영상이 무대에 어떻게 적용되는가를 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 무대영상기획안을 작성하여 효과적인 공연 연출에 부합하는 방향을 설정할 수 있다.
2. 설정된 방향을 바탕으로 무대영상 콘셉트를 도출 할 수 있다.
3 창의적인 생각으로 장면 영상을 제작해 프레젠테이션을 할 수 있다.
4. 입력된 영상 콘텐츠를 공간에 맞게 출력하여 장면에 맞추어 구현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-작품분석을 통해 중심개념을 도출하여 장면별 영상 분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-도출된 콘셉트를 가지고 시각적으로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">-아이디어 및 스케치를 이용하여 콘셉트를 구체적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-조명디자인과의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-음향 디자인과의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-도출된 콘셉트와 분석된 이미지 자료로 장면영상을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-프로그램을 활용하여 장면 영상을 제작해 프레젠테이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">-영상 콘텐츠와 실제 무대와의 부합도를 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">-주어진 공간에 영상이미지를 맵핑 (Mapping) 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">무대영상디자인의 이해, 영상미학과 역사 이해, 공간디자인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">공간 해석력, 작품분석력, 컴퓨터 활용능력, 개성 있는 표현 능력, 자료수집 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	콘셉트를 이해하기 쉽도록 구체적으로 표현하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 영상디자인 제출 (개인별) - 영상 입출력 시스템(와치아웃, 큐랩, 프로젝터)을 이용해 큐를 프로그래밍 하여 장면 영상디자인 프레젠테이션을 주어진 공간에서 구현 (그룹별)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	작품에 대한 디자인 아이디어와 디자인 과정에 대한 이해	영상디자인 패키지	과제물제출
	2차 평가	40	10주	영상입,출력 시스템의 이해와 활용	영상디자인 시연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대영상 디자인	콘셉트 디자인하기	작품 이해하여 영상디자인 컨셉으로 표현하기	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대영상 운영	영상운영하기	영상입,출력시스템에 대한 이해와 콘솔운영하기 공간에 대한 이해하기	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	강의실, 극장환경				
	HW	프로젝터, 콘솔, 컴퓨터				
	SW	영상제작프로그램(ex.프리미어, 에프터 이펙트, Cinema4D, Redgiant Plug in)				
Class name	Korean	무대영상디자인	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Media Design in Stage	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This course aims students to find the core concepts after analyzing the script and to design projection images and videos applied to the stage.					
Learning goal	To discover creative ways of communication through the projected contents. To understand the relationship between lighting, sound, and projection design within the stage.					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">무대감독 실습</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Stage Management Practice</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">공연제작과정</td><td colspan="4">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대감독의 심화과정으로 무대감독의 역할과 과정을 실습해보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연제작에 참여하여 타 분야 스태프와 협력하고 공연제작의 사전제작 과정, 연습과정과 장치, 조명, 음향, 영상, 특수효과소품과 의상의 제작과정을 이해하고, 실제 공연장에서의 셋업과 기술연습 및 총연습 그리고 공연진행까지 전 과정을 무대감독의 직무수행과정을 통해 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연제작의 진행과정을 학습하여 공연제작일정표(Master calendar)를 작성할 수 있다.
2. 공연제작진의 분야별 역할을 학습하고 도면을 이해하고 제작회의에 참여할 수 있다.
3. 오디션부터 연습과정을 진행하고, 기술연습과 총연습 그리고 공연준비 진행과정을 실습한다.
4. 공연장에서 백 스테이지를 구성하고, 공연진행 및 철수작업과정을 지휘 실습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="11">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-공연제작진과 공연제작 진행과정을 이해하여 진행단계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-공연제작일정과 진행 내용을 점검하여 공연제작일정표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-무대장치, 조명 음향, 영상, 특수효과의 작업과정을 이해하고 일정을 점검하며, 제작회의에 참여하여 다음 일정에 대해 준비 계획 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-무대장치도면과 조명, 음향, 영상 도면 등 서류작업들을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-공연에 참여할 배우오디션과 연습 장소에 바닥표시(marking)를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-계획된 일정에 맞게 연습진행을 할 수 있고 제작회의를 통해 일정과 상황을 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">-의상과 소품의 제작진행 상황을 점검하고 공연연습에 맞게 준비 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="8">-Paper tech과 기술연습(배우 없이 혹은 배우와 함께)과 총연습을 진행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-극장을 점검(분장실 통로 사무실 등)하여, 효율적으로 백스테이지를 구성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-공연장에서의 일정표 및 공연 전 점검목록을 작성 할 수 있고, 공연을 진행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>4-3</td><td colspan="8">-공연 후 무대의 철거계획을 작성하여 작업을 계획한 순서대로 지휘 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>4-4</td><td colspan="8">-공연 프롬프트 북을 작성 활용할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	극장구조이해 및 안전에 대한 기본 지식
	기능(skill)	무대 기술인의 작품분석법 및 도면의 이해
	태도(attitude)	사전준비에 의한 공연제작진행

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	
	-Master Calendar작성 및 제출 -제작회의록 작성 및 제출 (3ring Binder) -무대감독 일지 작성 및 각 부분별 자료 수합- 평면도, 제작도, 조명, 음향, 영상도면 -극장점검표 제출(기술자료 정리) -무대감독대본의 최종본 정리 제출 (3ring Binder)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	공연 과정에 대한 이해 이를 문서화 하는 능력과 필요한 서류들에 대한 이해도	Master Calenda, 제작회의록, 일지	과제물평가
	2차 평가	40	10주	과정에 대한 이해를 실제 운영, 활용할 수 있는지에 대한 평가	무대감독 바인더	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연제작과정을 파트별 요구사항과 함께 순서대로 이해하여 정리하기	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연제작과정	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연을 진행해보기(장면) 극장환경 이해하기	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실과 극장					
	HW	빔프로젝터가 있는 강의실, 극장환경					
	SW						

Class name	Korean	무대감독 실습	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Stage Management Practice	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Stage manager’ s role & duty in the stage production.					
Learning goal	Study & Practice for the process of the production from Pre-production to Post-production. Planning for master calendar & collaborate work with member of production staff to during the whole production period.-from set-up, rehearsal & performance to strike process.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">무대디자인</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Stage Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 9시간</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">무대미술 공연공간 평면 시각화
[0801030517_16v2]</td><td colspan="4">이미지 스케치 하기
[0801030517_16v2.1]</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장면별 스케치 하기
[0801030517_16v2.2]</td></tr>
<tr><td colspan="4">장면별 도면 작성하기
[0801030517_16v2.3]</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대미술 공연공간 입체 시각화
[0801030518_16v2]</td><td colspan="4">모형 제작하기
[0801030518_16v2.1]</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">3D 프로그램 시각물 제작하기
[0801030518_16v2.2]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자인에 대한 기본적인 경험과 관심이 있고 디자인적 사고와 경험이 필요한 무대디자인을 학습하려는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">동시대 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 다양한 공간을 선택 후
입체장치기술(계단, 트러스, 조형, 철공, 용접 등)이 적용한 19세기 평면장치 무대디자인을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 동시대 작품을 중세시대 양식과 접목하여 최적의 공간을 조사하여 제시할 수 있다.
2. 텍스트를 분석하고 토론해 중심개념을 도출해 재해석하여 발표할 수 있다.
3. 입체장치기술(계단, 트러스, 조형, 철공, 용접 등)을 이해하고 설명할 수 있다.
4. 동시대극을 19세기 양식으로 재구성한 무대디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-동시대 작품을 중세시대 양식으로 적용해 필드조사를 통해 비교, 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-작품에 맞는 다양한 공간을 조사해 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-텍스트를 분석하고 토론해 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-공간을 재해석해 작품분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-숙달된 제작 입체장치기술(계단, 트러스, 조형, 철공, 용접 등)을 디자인에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-장치의 매달고 구조화된 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-아이디어 스케치, 도면(공간.장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 기술적 장치가 적용된 채색모형을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-동시대극을 19세기 양식으로 재구성한 무대디자인을 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	극장구조 이해, 동시대극, 중세시대극 이해, 연극의 이해 평면장치기술 이해, 다양한 공간 이해
	기능(skill)	컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력, 모형제작 능력 공간해석 능력, 모형 기술 장치 능력
	태도(attitude)	자유롭게 생각하고 표현하려는 창의적인 자세 형태를 분석하고 섬세하게 표현하려는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
				●	
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	디자인 과정에 대한 기록일지 및 디자인 컨셉 리서치 자료 무대디자인의 결과물(스케치, 도면, 모형 등)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 무대 디자인 과정에 대한 이해도 평가(과정 및 결과)	디자인 과정에 대한 기록일지 및 디자인 컨셉 리서치 자료	실기평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 무대디자인 스케치, 도면, 모형의 결과물 완성도 평가	무대디자인의 결과물(스케치, 도면, 모형 등)	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무대미술 공연공간 평면 시각화 [0801030517_16v2]	이미지 스케치 하기 [0801030517_16v2.1]	텍스트를 분석하고 토론해 중심개념을 도출할 수 있다.			●
			장면별 스케치 하기 [0801030517_16v2.2]				
			장면별 도면 작성하기 [0801030517_16v2.3]				
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 입체 시각화 [0801030518_16v2]	모형 제작하기 [0801030518_16v2.1]	아이디어 스케치, 도면(공간.장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 기술적 장치가 적용된 채색모형을 제작할 수 있다.			●
			3D 프로그램 시각물 제작하기 [0801030518_16v2.2]				
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 디자인 실습실					

Class name	Korean	무대디자인	Credits	6	Semester /Term	3/1
	English	Stage Design	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Contemporary works selected text after the analysis and discussions, reinterpreted to fit a variety of spaces on the scale after selecting Stereoscopic device technology (stairs, trusses, moulding, iron ball, welding, etc.) are applied in medieval times could do the stage design of course.					
Learning goal	At the same time for the Poles in the middle ages in the form of a custom stage designs can.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">조명 디자인(비언어・언어)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Lighting Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주차 / 9시간</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대조명 디자인
[0801030201_14v1]</td><td colspan="4">작품분석하기 [0801030201_14v1.1]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">테크니컬자료 분석하기
[0801030201_14v1.3]</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조명디자인의 과정에 대해 연구하고 배우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">조명디자이너로서 작품을 선택해 분석하고 시각화, 도면화 과정을 통해 조명 디자인을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조명디자인을 위한 기본요소를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 선택한 작품을 분석하여 조명의 흐름과 관련된 요인을 설명할 수 있다.
3. 조명디자인을 위한 자료조사 후 시각적으로 표현하여 디자인 의도에 맞게 구성 할 수 있다.
4. 장면별 시각화와 도면화 과정을 통해 조명 디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-조명디자인을 위한 필요한 기능과 특징을 분석 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-움직임이 주가 되는 비언어 공연의 특징을 파악하여 주제를 분석하여 조명의 흐름과 연관된 요인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-대사가 주가 되는 공연의 특징을 파악하여 주제를 분석하여 조명의 흐름과 연관된 요인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-조명디자인을 위한 (역사, 시각 자료, 이미지, 경험, 기술자료 등)자료조사를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-자료조사를 바탕으로 디자인 의도에 맞게 시각적으로 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-분석, 조사된 자료를 이미지로 표현 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-시각화 자료를 컴퓨터 프로그램을 활용해 도면화 과정을 통해 조명디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">작품 분석법, 시각자료 및 이미지 자료의 시각화, 기술자료(최신 조명관련기술, 무대 기술, 시각화 자료 등) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">시각화를 위한 작업능력(그리기, 컴퓨터 이용하기 등), 조명 계획도 작성능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitud</td><td colspan="8">창의력, 분석력, 인내력, 협동력, 표현력</td></tr>
</table>

	e)								
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력		해당표기	
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력		●	
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습
	자기성찰 학습		문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝
	프로젝트		팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용		기타
	●								[ ]
산출물 (결과물)	- 컴퓨터 프로그램을 활용한 시각적 이미지와 실제 활용을 통한 이미지 - 조명 디자인 계획도 및 조명디자인 서류 제출 (작품별 혹은 표현 특성에 맞게 발표 방법 선택 - 실물 및 컴퓨터 활용가능)								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	작품 분석, 디자인 컨셉안	포트폴리오
	2차 평가	60	10주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	조명도면, 장면 발표	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대조명 디자인	작품분석하기	작품을 이해하고 분석하기 아이디어를 조명디자인 컨셉으로 맞추어 표현하기	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대조명	테크니컬자료	주어진 공간과 조명기를 이해	60		●

		디자인	분석하기	하기 조명기들을 이해하여 도면화 하고 장면 만들어 표현하기			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간					
	HW	다양한 일반, 무빙조명기, 콘솔, 도면을 위한 컴퓨터					
	SW	벡터웍스 프로그램, LIGHTWRIGHT 프로그램					

Class name	Korean	조명 디자인(비언어 · 언어)	Credits	6	Semester /Term	3/1
	English	Lighting Design	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Principle of Stage lighting design and application to design problems.					
Learning goal	Study role of lighting designer, design process & problem solving.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>음향디자인</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Sound Design</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 9시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">음향스피커시스템 디자인
[0801030402_14v1]</td><td colspan="4">메인 스피커시스템 디자인하기
[0801030402_14v1.2]</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">보조 스피커시스템 디자인하기
[0801030402_14v1.3]</td></tr>
<tr><td colspan="3">음향시스템 조정
[0801030405_14v1]</td><td colspan="4">음향시스템성능최적화하기[0801030405_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">음악을 이해하는 학생중에 편집, 재생, 스피커 시스템 적용등 음향디자인을 공부하고자 하는 학생대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연이 가능한 다양한 공간을 중심으로 녹음된 음악으로 공연되는 작품을 선정해 텍스트를 분석 후 보이스(캐릭터) 구성을 이해한 음향 디자인을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연이 가능한 다양한 공간의 특성을 필드조사하고 작품을 분석 후 중심개념을 도출할 수 있다.
2. 녹음된 음악으로 공연되는 작품의 특징적 요소, 캐릭터, 표현방식 등을 이해하고 음향디자인에 반영할 수 있다.
3. 음악의 특징을 이해하여 음원을 공연에 맞게 편집, 재생할 수 있다.
4. 스피커 시스템의 튜닝이 적용된 음향디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-공연이 가능한 다양한 공간의 특성을 필드조사하고 작품을 분석 후 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-녹음된 음악으로 공연되는 작품의 특징적 요소, 캐릭터, 표현방식 등을 이해하고 음향디자인에 반영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-음향디자인을 도면화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-각종 마이크(와이어리스 ,다이내믹, 리본, 콘덴서 등) 스피커(메인 스피커, 모니터 스피커 등) 및 파워앰프을 통해 배우의 목소리와 음악의 밸런스의 조절을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-음악을 편집하고 공연에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-작품에 필요한 효과음들을 제작, 재생하고 적절히 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-스피커 시스템을 이해하고 공연에 적합하도록 튜닝 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">-다양한 공간의 음향디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음향디자인 및 기술의 개념 및 공연 규모와 내용을 이해할 수 있는 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">음향디자인 도면 작성 및 시스템의 이해 및 실행 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	예술에 관한 건강한 정신, 인내심, 상상력, 신중함, 능동적인 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어 개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 각종 프로세서의 활용 테스트(중간고사) - 다양한 공간 음향디자인(기말고사)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	다양한 프로그램들의 활용과 숙련도	각종 프로세서의 활용 테스트	실기평가
	2차 평가	40	10주	주어진 작품과 공간에 대한 해석과 이에 맞는 음향디자인 프로세스	다양한 공간 음향디자인	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	음향스피커시스템 디자인	메인 스피커시스템 디자인하기	여러 프로그램들의 원리와 툴의 이해 프로그램의 활용과 시스템 디자인	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	음향시스템 조정	보조 스피커시스템 디자인하기	공간과 작품을 이해하여 상황에 맞는 전체 시스템의 설계	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간				
	HW	M7CL/48, Galileo 616, 828mk3 hybrid, PCM-91				
	SW					
Class name	Korean	음향디자인	Credits	6	Semester /Term	3/1
	English	Sound Design	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Show centered on a variety of space available for recorded music performances after analyzing the works of selected textBoys (character) can understand the configuration of sound design course.					
Learning goal	Speaker system tuning can be applied with acoustic design.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">Technoprenership을 위한 무대디자인 프로젝트</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Stage Design Project</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주/ 9시간</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">무대미술 제작도서 작성
[0801030519_16v2]</td><td colspan="4">무대도면(평면도, 입면도,단면도등)작성하기
[0801030519_16v2.1]</td><td colspan="2" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">무대제작 도면 작성하기
[0801030519_16v2.2]</td></tr>
<tr><td colspan="4">제작관련 시각자료물 작성하기
[0801030519_16v2.3]</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대미술 최종시안 작성
[0801030520_16v2]</td><td colspan="4">무대 제작시방서 작성하기
[0801030520_16v2.1]</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">무대 제작 견적 검토하기
[0801030520_16v2.2]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대디자인의 경험과 관심이 있고 야외공간을 활용하여 무대디자인으로 표현하고 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 야외 공간을 선택 후
전환장치와 극장기술(회전무대, 스키드, 동작제어, 매달기 등)이 적용된 야외 무대디자인을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중적인 작품의 특징을 알고 작품에 맞는 야외공간을 제시할 수 있다.
2. 텍스트를 분석하고 토론해 중심개념을 도출해 재해석할 수 있다.
3. 전환장치와 극장기술(회전무대, 스키드, 동작제어, 매달기 등)을 이해하고 설명할 수 있다.
4. 야외 무대디자인을 수행할 수 있다.
5. 창업 디자인 프로덕션의 매뉴얼 및 관련 업무와 법규사항을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하여 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
</table>

	3-1	- 각 파트별 디자인을 선정하고, 연습 참관을 통해 검증하며, 제작회의를 통해 수정, 보완하여 제작을 수행할 수 있다.
	4-1	- 디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.
	4-2	- 현장전문가의 역할을 수행해 창작형태의 졸업 작품을 공연할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	야외극 이해, 대중적 작품 이해, 전환장치와 극장기술 이해
	기능 (skill)	컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력, 모형제작 능력, 공간해석 능력, 모형 기술 장치 능력
	태도 (attitude)	창의력, 인내력, 분석력, 발표력, 꼼꼼한, 표현력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	무대디자인의 실제화 된 결과물 제출(아이디어스케치, 장면스케치, 제작도면, 컬러모형 (축척 1:50_)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 무대 디자인 과정에서 무대기술에 대한 이해도 평가(과정 및 결과)	무대디자인의 실제화 된 결과물 제출(아이디어스케치, 장면스케치)	실기평가

	2차 평가	40	15주	프로젝트별 무대디자인 스케치, 도면, 모형의 결과물 완성도 평가	무대디자인의 실제화 된 결과물 제출(제작도면, 컬러모형 (축척 1:50_)	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대미술 제작도서 작성 [0801030519_16v2]	무대도면(평면도, 입면도,단면도등)작성하기 [0801030519_16v2.1]	아이디어 스케치, 도면(공간.장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 기술적 장치가 적용된 채색모형을 제작할 수 있다.			●
		무대제작 도면 작성하기 [0801030519_16v2.2]				
		제작관련 시각자료물 작성하기 [0801030519_16v2.3]				
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대미술 최종시안 작성 [0801030520_16v2]	무대 제작시방서 작성하기 [0801030520_16v2.1]	무대디자인프로덕션 창업실습을 통해 디자인 프로덕션을 진행 할 수 있으며 이과정을 PPT로 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.			●
		무대 제작 견적 검토하기 [0801030520_16v2.2]				
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 디자인 실습실

Class name						
	Korean	Technoprenership을 위한 무대디자인 프로젝트	Credits	6	Semester /Term	3/2
	English	Stage Design Project	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Selected as one of the most popular works in the text after the analysis and discussion, select the scale to fit a new interpretation of the outdoor space after Switching devices and theatre technology (rotation stage, skid, motion control, monthly, etc.) could be applied stage design course.					
Learning goal	Analysis of the most popular works can be an open stage design					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>Technoprenership을 위한 조명디자인프로젝트(음악/융합)</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Lighting Design Project</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 9시간</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대조명 공연
[0801030207_14v1]</td><td colspan="4">공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기
[0801030207_14v1.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 시 기타 오퍼레이팅하기
[0801030207_14v1.3]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">조명디자인의 과정에 대해 연구하고 배우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">음악 및 여러 장르와 융합된 작품을 분석해 조명디자이너로서 영상 및 특수효과와의 상관관계 등을 고려한 조명디자인을 학습할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조명디자이너의 입장에서 선택한 작품을 분석하여 음악의 특징을 고려한 조명의 흐름과 연관된 요인을 설명할 수 있다.
2. 조명디자인을 위한 자료조사 후 시각적 표현요소를 디자인 의도에 맞게 구성 할 수 있다.
3. 다양한 조명장비와 콘솔의 운용기술을 활용해 조명디자인을 할 수 있다.
4. 영상 및 특수효과와의 상관관계 등을 이해하고 적합한 조명디자인을 할 수 있다.
5. 창업 디자인 프로덕션의 매뉴얼 및 관련 업무와 법규사항을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-음악적 흐름이 주가 되는 공연의 특징을 파악하여 주제를 분석하여 조명의 흐름과 연관된 요인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-여러 분야와 융합된 작품의 특징을 파악하여 주제를 분석하여 조명의 흐름과 연관된 요인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-조명디자인을 위한 (역사, 시각 자료, 이미지, 경험, 기술자료 등)자료조사를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-자료조사를 바탕으로 디자인 의도에 맞게 시각적으로 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-디자인 의도와 콘셉트에 맞는 도면을 작성하고 조명장비를 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-조명 콘솔의 고급 기능(follow, link, wait,외 macro와 layer의 편집 구성 등.)을 활용하여 조명디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-작품에 사용할 영상 및 특수효과 디자인의 시각적 특성을 이해하고 고려하여 조명디자인을 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	5-1	-조명디자인 프로덕션 창업실습을 통해 디자인 프로덕션을 진행 할 수 있다. 이과정은 PPT로 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	음악과 조명디자인에 대한 이해, 영상장비의 기술에 대한 지식
	기능(skill)	무빙라이트의 이해, 고급 콘솔 능력
	태도(attitude)	분석력, 이해력, 표현력, 종합적으로 다양한 장르의 특성을 수용할 수 있는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 컴퓨터 프로그램을 활용한 시각적 이미지와 실제 활용을 통한 이미지 - 조명 디자인 계획도 및 조명디자인 서류 제출 (작품별 혹은 표현 특성에 맞게 발표 방법 선택 - 실물 및 컴퓨터 활용가능)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	작품 분석, 디자인 컨셉안	포트폴리오
	2차 평가	60	10주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	조명도면, 장면 발표	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	무대조명 공연	공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기	주어진 공간과 조명기를 이해하여 활용하여 표현하기 콘솔을 활용하여 운영하기	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대조명 공연	공연 시 기타 오퍼레이팅하기	주어진 공간과 조명기와 효과기들을 이해하여 도면화하고 장면 만들어 활용하고 운영하기	60		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간					
	HW	다양한 일반, 무빙조명기, 콘솔, 도면을 위한 컴퓨터					
	SW	벡터웍스 프로그램, LIGHTWRIGHT 프로그램					

Class name	Korean	Technoprenership을 위한 조명디자인프로젝트(음악/융합)	Credits	6	Semester /Term	3/2
	English	Lighting Design Project	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Advanced lighting design and application to design problems in performances..					
Learning goal	Students will understand the structure of design the show. They will understand the advanced console operating and moving light skills with projection & pyrotechnics .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">Technoprenership을 위한 음향디자인프로젝트</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Sound Design Project</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 9시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">음향시스템 조정
[0801030405_14v1]</td><td colspan="4">공연리허설진행하기
[0801030405_14v1.3]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">음향시스템철수
[0801030409_14v1]</td><td colspan="4">시스템 복원하기
[0801030409_14v12]</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">음향시스템 유지보수하기
[0801030409_14v13]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">야외에서 하는 라이브 음향 디자인을 배우고자 하는 학생대상</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 분석해 라이브 음악으로 공연되는 야외 공간을 선택 후 튜닝과 믹싱, 편집이 적용된 야외 공연 음향디자인을 할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론 후 중심개념을 도출할 수 있다.
2. 라이브 음악으로 공연되는 야외 공간을 분석 후 이를 음향 디자인에 반영할 수 있다.
3. 라이브 음악의 특징을 파악하고, 튜닝과 믹싱, 편집을 활용해 음향 디자인에 반영할 수 있다.
4. 야외공연 음향디자인을 할 수 있다.
5. 창업 디자인 프로덕션의 매뉴얼 및 관련 업무와 법규사항을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론 후 중심개념을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-작품에 맞는 다양한 야외 공간을 조사해 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-라이브 음악으로 공연에 적절한 마이크 및 모니터 스피커의 선택을 할 수 있으며 이를 음향 디자인에 반영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-라이브 음악의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-메인 스피커와 Front Fill, Delay, Surround Speaker 등의 필요와 기능을 이해하고 튜닝과 믹싱, 편집을 활용해 음향 디자인에 반영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">-야외공연 음향디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="8">-음향디자인 프로덕션 창업실습을 통해 디자인 프로덕션을 진행 할 수 있다. 이과정은 PPT로 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음향디자인 및 기술의 개념 및 공연 규모와 내용을 이해할 수 있는 지식, 야외극이해,
대중적 작품 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	라이브 음악을 이해하고 이를 디자인에 반영하는 능력
	태도(attitude)	예술에 관한 건강한 정신, 인내심, 상상력, 신중함, 능동적인 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	튜닝, 믹싱, 편집이 적용된 야외공연 음향디자인

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	야외공간에 대한 해석과 이에 맞는 음향디자인 프로세스 이해	야외 공간 음향디자인 패키지	포트폴리오
	2차 평가	40	10주	야외공간에 대한 해석과 이에 맞는 음향디자인 프로세스 숙련도	야외 공간 음향디자인 패키지	포트폴리오
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	음향시스템 조정	공연리허설진행하기	야외극장 환경에 대한 이해 음향 디자인 시스템의 설계와 설치와 운영	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	음향시스템철수	음향시스템 유지보수하기	야외극장 환경에 대한 이해 음향 디자인 시스템의 설계와 설치와 운영과 정리	40		●

	직무역량평가2차 합계					
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간				
	HW	스피커, 콘솔 및 야외공연을 위한 음향장비				
	SW					

Class name	Korean	Technoprenership을 위한 음향디자인프로젝트	Credits	6	Semester /Term	3/2
	English	Sound Design Project	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	Selected as one of the most popular works in the text after the analysis and discussion, analysis of live music performances after the outdoor area is selected Tuning and mixing, editing, you can do outdoors with sound design course.					
Learning goal	You can do outdoor concert sound design					

뮤지컬전공, 연극영상전공 (전공선택)

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">프로덕션의 이해</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Performance
Production Training</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">프로덕션에 대한 이해와 프로덕션 기초 역량이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연의 한 대목을 텍스트로 하여 공연 제작에 필요한 각 분야 별 유기적인 업무 연계와 역할 분담을 실습하고 공연 제작 능력을 배양하여 간단한 장면을 구성/실습/발표하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연기, 연출, 기획 등 공연 제작 전반에 필요한 역할과 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 팀원 스스로 연습 계획을 구성하고, 주제에 맞는 장면 리허설을 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 공연제작에 필요한 역할들에 대해 조사하고 각 역할에 따라 공연 제작 과정에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 배우와 스텝의 상호보완적인 관계에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하고, 연습 계획을 세워 연습을 진행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">공연 제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">텍스트 읽기 능력, 연기 기초 응용 능력, 연습을 구성하고 진행하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적 참여 태도, 분석력, 창조력. 사고능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 공연제작과정의 역할에 대한 리포트 1건
2. 프로덕션 구성표 1건
3. 연습 계획표 1건
4. 15분 장면발표</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>프로덕션 프리젠테이션 혹은 리딩공연</td><td>프리젠테이션/공연</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>15분 이내 장면발표</td><td>공연</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>분석</td><td>주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td>공연제작에 필요한 역할들에 대해 조사하고 각 역할에 따라 공연 제작 과정에서 해야 하는 임무에 대해 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td>장면 리허설을 통해 기본적인 캐릭터 구축과 장면의 주제를 구체화 할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2"></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="6">마루가 있는 대형 실습실</td></tr>
</table>

	HW	빔 프로젝터, 칠판, 큐브, 피아노, 스피커, 거울, 커튼
	SW	

Class name	Korean	프로덕션의 이해	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Performance Production Training	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to configure/practice/perform by learning each roles in the production based in the text.					
Learning goal	1. To understand all the performance features including acting, directing, planning. 2. To select the subject fitting with the scene. 3. To configure the practice plan and rehearse through the scene practice. 4. To perform/ review/ summarize the scene.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">대본분석</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Script Analysis</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="5">텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">동시대적 시각으로 극 공간 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">대본을 이해하고 이를 바탕으로 실제적으로 연기에 사용하려는 해석 역량을 갖춘 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다.
대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 고전희곡, 현대극, 뮤지컬 대본, 영상매체용 대본 등 다양한 극 텍스트를 읽고 양식적 특징을 설명할 수 있다.
2. 텍스트에서 인물과 사건을 분석하여 극적행동을 정리하고 이에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 대사와 지문을 통해 장면의 단일 서사를 이해하고 요약할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 장면의 중심사건을 중심으로 극적행동을 문장화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 장면과 장면의 연결에서 오는 서사를 분석하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">극 텍스트 형식의 이해, 인물, 사건, 플롯의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">극적행동 분석 기능, 장면 분석 기능</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	극 관련 전공 분야에 대한 자신감, 대본형식의 텍스트를 대하는 호기심

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물(결과물)	2개 대본의 요약표, 수업일지, 한 개 대본의 장면구성표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	리포트	실기평가
	2차 평가	40	15주	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	장면구성표	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	- 텍스트에서 주어진 상황을 추출 할 수 있다.	20	●	
			- 대사와 지문을 통해 장면의 단일 서사를 이해하고 요약할	20	●	

				수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	- 장면의 중심사건을 중심으로 극적행동을 문장화 할 수 있다.	20	●	
				- 장면과 장면의 연결에서 오는 서사를 분석하고 토론할 수 있다.	20	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	칠판, 책상, 가림막, 마루가 있는 강의실, 큐브
	SW	

Class name	Korean	대본분석	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Script Analysis	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	It is a class that partially reads and compares various polar texts, grasps the format of the script, and understands its characteristics. It is a course that develops the power to imagine the stage time and space by distinguishing and understanding the composition and components of the script.					
Learning goal	1. To read various types of texts, such as classical plays, modern plays, musical scripts, and video-based scripts, to explain stylistic features. 2. To organize dramatic behavior and explain dramatic behavior by analyzing characters and events in texts.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연 워크숍</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Production
Workshop</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">노래</td><td colspan="4">호흡지지를 바탕으로 노래 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">전공별 기초 지식을 학습하여 공연 제작 과정을 직접 체험하고 미래 비전을 높이려는 인재상을 갖춘 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 배우로서 작품에 들어 있는 대사, 노래, 안무를 익히고 분석하여 표현할 수 있다.
2. 장면 만들기를 통해 작품의 완성도를 높이는 리허설을 할 수 있다.
3. 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 작품과 장면에 대해 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 작품 내의 여러 배역에 대해 인물분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 장면 만들기를 통한 장면 리허설을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 연출 또는 음악 감독 또는 안무 감독의 의도와 요구사항을 파악하고 연습을 통해 수정, 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 주어진 공연장에서 기술적인 요소들이 결합된 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 리뷰를 통해 공연 후기를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">공연 스타일에 대한 이해, 텍스트, 인물, 장면 분석법</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	안무, 보컬, 연기, 연출, 극작 능력
	태도(attitude)	여러 사람과 함께하는 작업에서의 협동심, 주어진 과제를 완수하려는 의지력, 무대 위에 서기 위한 대범함과 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●		●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 공연제작과정의 역할에 대한 리포트 1건 2. 프로덕션 구성표 1건 3. 연습 계획표 1건 4. 15분 장면발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표	15분 장면발표	발표평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표	15분 장면발표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	악보 분석하기	작품과 장면에 대해 분석할 수 있다.	20		●
		텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	작품 내의 여러 배역에 대해 인물분석을 할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	노래	호흡지지를 바탕으로	연출 또는 음악 감독 또는 안	10		●

			노래 발성 구사하기	무 감독의 의도와 요구사항을 파악하고 연습을 통해 수정, 보완할 수 있다.			
			뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	장면 만들기를 통한 장면 리허설을 수행할 수 있다.	10		●
		프로덕션	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	주어진 공연장에서 기술적인 요소들이 결합된 공연을 수행할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	칠판, 큐브, 피아노, 스피커, 마루, 거울, 커튼이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	공연 워크숍	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Production Workshop	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	It is a curriculum that analyzes musicals or theatrical works of about one hour or less as a performer and performs them on the actual stage.					
Learning goal	1. To learn and express the dialogue, songs, and choreographed in your work as an actor. 2. To make a rehearsal that enhances the perfection of the work through scene making. 3. To perform performances					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>장면분석</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Scene Analysis</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">분석</td><td colspan="4" rowspan="2">장면 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="2">캐릭터 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">장면을 분석하여 캐릭터 및 인물의 세계관과 욕망을 해석하는 역량을 가진 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대본분석의 심화 과정으로 고전 및 완성도 높은 동시대의 작품을 분석하여 한 작품의 장면 안에 그려진 세계관을 깊이 있게 읽어내는 수업이다
장면분석, 인물분석, 플롯 파악, 주제 도출의 과정을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 장면을 분석하여 전체 극에 부합하는 중심사건을 분석하고 토론할 수 있다.
2. 장면 내의 캐릭터의 극적행동을 정리하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 장면 분석표를 작성하고 중심사건을 파악하여 장면 토론을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 입체적 인물의 내면을 분석하고 극적행동으로 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극문학의 이해
고전(명작)의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">대사 분석과 장면분석의 기술
서사 속에서 플롯을 구분하고 파악하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">고전 명작의 세계관을 읽어내는 통찰력 있는 태도
인과관계로 대본을 분석하는 논리적 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	2개 대본의 요약표, 수업일지, 한 개 대본의 장면구성표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기	리포트	실기평가
2차 평가	40	15주	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	장면구성표	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	장면 분석하기	- 장면 분석표를 작성하고 중심사건을 파악하여 장면 토론을 할 수 있다.	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	분석	캐릭터 분석하기	- 입체적 인물의 내면을 분석하고 극적행동으로 정리하여 설명할 수 있다.	40	●	
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	일반 강의실				
	HW	칠판, 책상, 가림막, 마루가 있는 강의실, 큐브				
	SW					
Class name	Korean	장면 분석	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Scene Analysis	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	The reading in-depth analysis of the world drawn to the works of classical and contemporary works mature lessons Scene analysis, a course to learn the process of understanding the plot, the themes derived character analysis					
Learning goal	It is possible to analyze and discuss the case to meet the entire pole center by analyzing the scene.					

마. 뮤지컬전공

<table>
<tr><td rowspan="3">과목명</td><td>국문</td><td colspan="2">연기의 이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">Basic for Acting</td><td rowspan="2">시수</td><td rowspan="2">4</td><td>이수구분</td><td>대학교양필수( ), 대학교양선택( )
스쿨교양필수( ), 스쿨교양선택( )
전공필수 ( ), 전공선택 (●)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">유형</td><td>블록식 ( )주 / 주당운영회차 (2)회
NCS( ) 현장중심(●) 직업기초( )</td></tr>
<tr><td rowspan="2">능력단위
및
능력단위
요소</td><td colspan="3" rowspan="2">캐릭터 구축</td><td colspan="2" rowspan="2">학습모듈 : 무</td><td>액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td></tr>
<tr><td>극적행동 표현하기</td></tr>
<tr><td>수강 대상</td><td colspan="7">뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td rowspan="2">선행학습과목</td><td colspan="2">선수지식</td><td colspan="5">없음</td></tr>
<tr><td colspan="2">선수과목</td><td colspan="5">없음</td></tr>
<tr><td>병행추천
과목 (선택)</td><td colspan="7">전공입문</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 시학을 통해 현대 희곡에서의 극적행동을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 희곡 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 실연할 수 있다.
3. 오픈씬을 구성하여 인물의 목적, 방해물, 방법을 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.
4. 짧은 오픈씬을 통해 말과 신체의 표현을 함께 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="11">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡 구성에 기본이 되는 플롯을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡에 쓰여 진 캐릭터의 극적행동을 이해하고 이를 바탕으로 간단한 상황을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">- 현대 희곡 구조 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적과 방해물을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">- 방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">- 극적행동과 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하는 것에서 버릇처럼 완전히 습득 되어 연기적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">- 오픈씬에서 인물의 목적, 방해물, 방법을 분석하고, 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">- 연기에서 신체적 표현의 중요성을 이해하고 오픈씬을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">- 짧은 오픈씬의 실습을 통해 극적언어라 함은 대사(말)와 행동(신체)이 함께 할 때 비로소 완성되는 것임을 이해하고 이를 바탕으로 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">- 자극과 충동에 충실한 Action과 Reaction으로 짧은 오픈씬을 실연할 수 있다.</td></tr>
</table>

관련 K.S.A	지식 (knowledge)	시학에 대한 이해, 서사구조의 이해, 무대언어의 이해, 장면에 대한 이해
	기능 (skill)	자유로운 표현을 위한 신체적인 능력 자극을 충동으로 치환할 수 있는 능력 중립자세를 유지할 수 있는 능력
	태도 (attitude)	파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 발표를 하고자 하는 적극적인 태도 자신의 장단점을 수용하고 인정하는 자세

직업기초능력	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식수업	토론식수업	협동학습	발견학습	프로젝트학습법	캡스톤디자인
		●	●		●	
	문제기반학습법	액션러닝	블랜디드러닝	플립러닝	MOOC	기타

평가방법 *	과정중심평가	선택형시험	서술형시험	논술형시험	구술형시험	토론법
	발표법	프로젝트법	실기시험법	포트폴리오법	현장작업법	관찰평가법
	●		●			
	자기평가법	기타 ( )				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려” ※ 실기시험 : 임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 기초 연기에 대한 이해도를 평가					

산출물 (결과물)	오픈 씬 발표 4회 이상
필요기자재	가림막, 큐브

Class name	Korean	연기의 이해	Credits	4	Semester /Term	1/1
English	English	Basic for Acting	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	This class consists of skills, practice(90%) and theory(10%). This class provides an opportunity to learn a basic concept of action such as obstacles, purpose, tactics and actions.					

Learning goal	1. To understand and explain actions from the modern play 2. To understand play the character's objectives, obstacles and tactics. 3. To make a open scene based on character's objectives, obstacles and tactics. 4. To demonstrate lingual and physical expressions through the open scene.

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연기의 이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="9">영문</td><td rowspan="9">Basic for Acting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">캐릭터 구축</td><td colspan="4">액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">극적행동 표현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기의 기초를 학습하고 트레이닝하여 연기 역량을 향상시키는 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시학을 통해 현대 희곡에서의 극적행동을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 희곡 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 실연할 수 있다.
3. 오픈씬을 구성하여 인물의 목적, 방해물, 방법을 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.
4. 짧은 오픈씬을 통해 말과 신체의 표현을 함께 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡 구성에 기본이 되는 플롯을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡 캐릭터의 극적행동을 이해하고 이를 바탕으로 간단한 상황을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">- 현대 희곡 구조 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적과 방해물을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">- 방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="7">- 극적행동과 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 이를 완전히 습득하여 연기로</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5"></td><td></td><td>표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td>- 오픈씬에서 인물의 목적, 방해물, 방법을 분석하고 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td>- 연기에서 신체적 표현의 중요성을 이해하고 오픈씬을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td>- 짧은 오픈씬의 실습을 통해 극적언어는 대사(말)와 행동(신체)이 함께 할 때 비로소 완성되는 것임을 이해하고 이를 바탕으로 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td>- 자극과 충동에 충실한 Action과 Reaction으로 짧은 오픈씬을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>시학에 대한 이해, 서사구조의 이해, 무대언어의 이해, 장면에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>자유로운 표현을 위한 신체적인 능력
자극을 충동으로 치환할 수 있는 능력
중립자세를 유지할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
발표를 하고자 하는 적극적인 태도
자신의 장단점을 수용하고 인정하는 자세</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>오픈씬 발표 4회 이상</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>중간 발표 시행</td><td>오픈씬 발표</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>기말 발표 시행</td><td>오픈씬 발표</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	캐릭터 구축	액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	현대 희곡 구조 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적과 방해물을 탐색할 수 있다.	20	●	
			극적행동 표현하기	방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가		액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	극적행동과 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 이를 완전히 습득하여 연기로표현할 수 있다.	20	●	
			극적행동 표현하기	연기에서 신체적 표현의 중요성을 이해하고 오픈씬을 연기할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	가림막과 큐브, 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	연기의 이해	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Basic for Acting	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	This class consists of skills, practice(90%) and theory(10%). This class provides an opportunity to learn a basic concept of action such as obstacles, purpose, tactics and actions.					
Learning goal	1. To understand and explain actions of the modern plays 2. To understand the character's objectives, obstacles and tactics 3. To make a open scene based on character's objectives, obstacles and tactics 4. To demonstrate lingual and physical expressions through the open scene					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>발레 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Ballet I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레안무 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를
중립으로 유지하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">월업 시퀀스를 통해 신체를
의지대로 움직이기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무용의 기초인 발레의 기본 규칙을 배워 균형감각을 갖춘 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">무용의 기초 장르인 발레의 규칙을 배우고 발레 기초 동작에 필요한 기술을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무용의 기초 장르인 발레 기술의 규칙과 특성을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 기초 Barre work을 통해 바른 신체정렬과 유연한 상・하체를 만들 수 있다.
3. 기초 Barre work을 통해 균형감각을 기를 수 있다.
4. 기초 Center work을 통해 손과 발의 초보적인 코디네이션을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 발레 기술의 규칙과 특성에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 양손 Barre work을 통해 신체를 바르게 정렬할 수 있다. (발의 포지션: 1번, 2번, 4번, 5번, 손의 포지션: 준비자세, 1번, 3번, 2번)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 기초 Barre stretching을 통해 유연한 상·하체를 만들 수 있다. (Front barre stretching, Side barre stretching, Back barre stretching)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 기초 Barre work을 통해 균형감각을 기를 수 있다. (1. Plié 2. Battement tendu 3.Rond de jambe 4.Battement tendu jeté 5.Demi-pointe relevé 6.Grand Battement jeté)</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 무게중심을 양발의 중앙에 실리도록 하며 체중을 분배할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 기초 Center work을 통해 손과 발의 초보적인 코디네이션을 수행할 수 있다. (Adagio, Tendus, small jump(1번, 2번, 5번))</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">발레용어에 대한 정확한 이해, 발레 기술의 규칙과 특성에 대한 지식, 신체에 대한</td></tr>
</table>

구성		해부학적 지식
	기능(skill)	유연성, 동작을 포착하고 그대로 따라하는 능력
	태도(attitude)	동작을 적극적으로 관찰하고 표현하려는 능동적인 태도, 지구력과 인내심

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	발레 기술의 손발 기본 포지션발표, 기초 Barre & Center Work 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	발레 기술의 손발 기본 포지션 발표	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	기초 Barre & Center Work 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무용	발레안무 구사하기	양손 Barre work을 통해 신체를 바르게 정렬할 수 있다.	20	●	
		발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지	기초 Barre work을 통해 균형감각을 기를 수 있다.	20		●

			하기				
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	기초 Center work을 통해 손과 발의 초보적인 코디네이션을 수행할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	발레 바, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	발레 I	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Ballet I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the basic Techniques of Ballet.					
Learning goal	1. To understand the rules and characteristics of ballet. 2. To cultivate the foundation abilities of ballet through the basics of Barre work. 3. To cultivate the balanced body. 4. To perform the rudimentary coordination between hands and feet through the basics of Center work.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬보컬 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Musical Vocal I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="5">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">노래</td><td colspan="5">두성을 사용하여 공명된 소리내기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">뮤지컬배우로서의 인재가 되고싶은 뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">호흡과 발성의 기본 개념을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 뮤지컬 가창에 필요한 기본적인 호흡과 발성을 이해하고 set-up하여 가창할 수 있다.
2. 두성을 사용하여 공명된 소리를 낼 수 있으며 음역확장을 할 수 있다.
3. 중•고음 영역에서 진가성을 효과적으로 표현하여 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 호흡근육의 움직임을 이해하고 이에 따른 흉・복식호흡을 적절히 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 성문하압과 성대접합과의 연관성을 이해하고 이에 따른 성대의 길이 및 tonus를 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="9">- Appogio, Sostenuto 등의 호흡근육 강화 훈련과 립트릴 및 허밍을 사용하여 발성 훈련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 공명강의 위치에 대한 이해를 통해 음역에 따른 공명강을 변화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 음정의 유지 및 도약 발성(3도, 5도)을 통해 음역확장을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">- 통일된 음색으로 음역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 중・고음이 포함된 뮤지컬곡을 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 짧은 Mix voice 창법을 사용하여 뮤지컬 곡을 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인체 해부학, 기초 호흡과 발성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">복식호흡 능력, 정확한 diction으로 전달하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">자신의 잘못된 근육사용 습관을 바로잡기 위해 끊임없이 노력하는 자세
두강 공명을 곡에 적용하는 새로운 시각</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">호흡과 발성에 관한 이해도를 가질 수 있는 3도 도약 발성 및 5도이하의 스케일 발성테스트
뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 2개 이상 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>개별 넘버를 준비하여 시연</td><td>뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 발표</td><td>실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>개별 넘버를 준비하여 시연</td><td>뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 발표</td><td>실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>소리,노래</td><td>올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td>기초 호흡과 발성훈련을 반복 숙달하여 공명된 소리를 바탕으로 발성할 수 있다.
피치브레이크의 개념을 이해하고 저음, 중음, 고음에 이</td><td>40</td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				르기까지 통일된 음색을 확립시킬 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	소리,노래	두성을 사용하여 공명된 소리내기	다양한 발성스케일을 수행할 수 있다. 빠르기가 다른 곡들을 체득하여 가창할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	피아노, 보면대					
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬보컬 I	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Musical Vocal I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the basic Techniques for singing.					
Learning goal	1. Understand body muscles needed to breathe. 2. Understand the effects of the muscles that affects various sounds. 3. understanding correlation of sound and muscle, and express sound.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>재즈댄스 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Jazz Dance I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">재즈댄스 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">재즈의 기초를 배워 유연한 신체를 바탕으로 감각적인 안무를 구사하는 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">재즈댄스의 개념을 이해하고 워밍업과 isolation 훈련을 바탕으로 기초재즈 동작을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 재즈댄스의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 유연성과 근력을 키울 수 있는 워밍업 동작을 수행할 수 있다.
3. Isolation 훈련을 통해 몸의 분리 운동을 실행할 수 있다.
4. 기초재즈 동작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 재즈댄스의 특징과 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 다양한 스트레칭 워밍업을 통해 유연성을 기르는 훈련을 실행할 수 있다. (body stretching, standing stretching, floor stretching)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- sit-up을 통해 근력과 지구력을 키우는 훈련을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- Isolation 훈련을 통해 팔, 다리, 상체, 하제를 분리시켜 동작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- Isolation 훈련을 통해 허리, 상・하체의 근육을 이완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 기초 재즈 동작을 암기하여 수행할 수 있다. (기본 스텝, 킥, 제자리 점프, 턴의 준비자세)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">재즈댄스의 개념에 대한 이해, 음악에 대한 이해, 재즈 용어에 대한 정확한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">댄스의 기본자세 및 동작 습득 능력, 유연성 및 근지구력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">warm-up의 정확한 자세를 집중해서 익히고 반복 연습하는 성실한 태도</td></tr>
</table>

		올바른 기본자세와 동작을 생활화하는 열정과 지구력							
직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력		●		수리능력				
	문제해결능력		●		자기개발능력		●		
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력		●		
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●			
교수학습방법	강의식	실습식(시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	●	●							
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물(결과물)	재즈 댄스 워밍업과 isolation이 포함된 1분 30초가량의 연결동작 구성 및 발표 기초재즈동작과 워밍업, isolation이 포함된 2분가량의 연결동작 구성 및 발표								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	재즈 댄스 워밍업과 isolation이 포함된 1분 30초가량의 연결동작 구성 및 발표	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	기초재즈동작과 워밍업, isolation이 포함된 2분가량의 연결동작 구성 및 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직	다양한 스트레칭 워밍업을 통해 유연성을 기르는 훈련을	40		●

			이기	실행할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	sit-up을 통해 근력과 지구력을 키우는 훈련을 실행할 수 있다.	20		●
			재즈댄스 구사하기	기초 재즈 동작을 암기하여 수행할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	재즈댄스 I	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Jazz Dance I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to control every part of body through the warm-up and isolation exercises.					
Learning goal	1. To understand the concept of jazz dance. 2. To perform the warm-up exercises for flexibility and muscular strength. 3. To carry out separate movement of the body through the isolation exercises. 4. To perform the basic movement of jazz dance.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">시창</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Sight-Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">노래</td><td colspan="5">기초음악이론을 바탕으로 악보읽기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">시창하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="5">악보 분석하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">음악의 기초 입문과목으로, 악보읽기능력에 관하여 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 악보상의 빠르기표와 나타냄 말, 다양한 악상기호의 기본 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 조와 조표를 이해하고 계명창법을 이용하여 단선율을 시창하며, 음악형식의 기본 구조를 이해하고 설명할 수 있다.
3. 단선율 악보를 통하여 각각의 다른 리듬, 박자, 조성, 음표에 관하여 분석하여 시창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 4박자 계열과(4/4, 4/2 등등) 3박 계열의(3/4, 6/8, 12/8 등등) 강세와 리듬을 구분할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 다양한 박자(4/4, 3/4, 6/8 등)에 따라 빠르기를 적용하는 방법을 익히고 메트로놈에 정확한 박자에 맞추어 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 셈여림(p, mf, Crescendo 등)의 다양한 음악적 표현을 익혀서 텍스트가 원하는 음악적 기능을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">- 여러 가지 기호의 주법(레가토, 스타카토, 액센트, 빠르기)의 의미와 방법을 익혀서 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- Major Scale의 원리를 분석하고 절대음정과 상대음정을 모두 사용하여 계명창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 다양한 조성의 단선율 예제를 이용하여 조성의 차이점을 인지하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 다양한 음악적인 기호(달세뇨, 다카포, 도돌이표)를 익히고 기능을 파악할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-4	- 음악형식(Song Form)을 구분, 분석하여 음악적 기능을 이해하고 설명할 수 있다.
	3-1	- 한 마디 안에 나타난 쉼표와 음표의 박자를 계산하고 노래할 수 있다.
	3-2	- 셋잇단음표, 다섯 잇단음표와 같은 특수한 음표가 악보 안에서 어떻게 표현되는지 익히고 응용할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	기보법에 대한 이해, 악상기호에 대한 이,해 변형박자의 리듬에 이해
	기능(skill)	음계(장조, 단조)표현 능력, 박자치기 능력, 악보기보 능력
	태도(attitude)	악보상의 기호들을 정확히 분석하고 작곡가의 느낌을 표현하기 위해 노력 하는 태도 악상기호들을 정확히 나타내기 위한 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기본 Major scale 악보의 2도~8도까지의 시창 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	기 출제된 악보를 이용, 시창 능력을 평가	기본 Major scale 악보의 음정,박자,리듬 시창 발표	실기시험 : 기 출제된 악보를 이용, 시창 능력을 평가
	2차 평가	40	15주	기 출제된 악보를 이용, 시창 능력을 평가	악상기호를 포함한 기본 Major scale	실기시험 : 기 출제된 악보를 이용, 시창 능력을 평가

				악보의 2도~8도까지의 시창과 발표		
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	노래	단선율 악보를 통하여 각각의 다른 리듬, 박자, 조성, 음표에 관하여 분석하여 시창할 수 있다.	한 마디 안에 나타난 쉼표와 음표의 박자를 계산하고 노래할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	분석	악보상의 빠르기표와 나타냄 말, 다양한 악상기호의 기본 개념을 이해하고 설명할 수 있다.	다양한 음악적인 기호(달세뇨, 다카포, 도돌이표등)를 익히고 기능을 파악하여 노래 할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	대형강의실
	HW	피아노, 칠판
	SW	

Class name	Korean	시창	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Sight-Reading	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the other song genres repertory.					
Learning goal	1. Express character with the song on the stage. 2. The text of a song by analyzing the music. 3. Express character with the song on the stage.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">리얼리즘 연기</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Realism</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="5">장면 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">캐릭터 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터 구축</td><td colspan="5">극적행동 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">극적인 언어로 표현되는 말과 행동의 리얼리티를 익히고 연기의 기본인 주고받기에 유연한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 리얼리즘의 양식적 특성을 이해하고 대본을 분석할 수 있다.
2. 극적행동과 인물의 목적을 찾을 수 있다.
3. 자극과 충동을 통해 2인 및 3인 이상 장면에서 주고받기를 할 수 있다.
4. 극적언어(말과 행동)로 2인 및 3인 이상 장면을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 리얼리즘의 양식적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 갈등과 사건이 분명한 장면을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 각 인물의 목적을 바탕으로 주요 장면 내 갈등과 사건을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 각 인물의 목적을 바탕으로 극적행동을 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">- 일상의 관찰을 통해 축적된 정보 속에서 배역에 맞는 collage를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 인물의 자극과 충동을 바탕으로 주고받기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 인물의 자극과 충동을 바탕으로 액션과 리액션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="9">- 극적 언어(말과 행동)로 2인 및 3인 이상 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="9">- 주어진 대사의 서브텍스트를 분석하고 인물의 내적동기와 의도를 바탕으로 2인 및 3인 이상 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="9">- 3인 이상이 등장하는 장면에서 인물의 관심사에 따른 자극을 바탕으로 극적언어로 장면을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">리얼리즘의 양식적 특성에 대한 이해, 19세기 리얼리즘의 태동에 대한 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td></td><td>리얼리즘 양식 분석법에 대한 이해, Action과 Reaction의 개념 이해
인문학 관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>작품 및 대사 분석력, 극적표현력
장면 분석력, 캐릭터 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
남 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도
충동을 받아들이는 열린 마음</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	2인 및 3인 이상, 5분 이상의 리얼리즘 장면(한국작품 및 외국작품) 3편 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	2인 및 3인 이상, 5분 이상의 리얼리즘 장면 발표	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	2인 및 3인 이상, 5분 이상의 리얼리즘 장면 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	분석	장면 분석하기	각 인물의 목적을 바탕으로 주요 장면 내 갈등과 사건을 분석할 수 있다.	20	●	
			캐릭터 분석하기	각 인물의 목적을 바탕으로 극적행동을 찾아낼 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	캐릭터 구축	극적행동 표현하기	3인 이상이 등장하는 장면에서 인물의 관심사에 따른 자극을 바탕으로 극적언어로 장면을 만들 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	가림막과 큐브, 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	리얼리즘 연기	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Acting for Realism	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	This class provided an opportunity to demonstrate scenes by expressing dramatic language with words and actions, and by understanding actions and reactions based on the realism script.					
Learning goal	1. Analyze the script followed by understanding the characteristics of realism. 2. Find the object and action of a character. 3. Act a scene with two or more people through the impulse and motivation. 4. Demonstrate a scene with two or more people through the dramatic language(words and actions).					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재즈댄스 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Jazz Dance II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">재즈댄스 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">재즈댄스 심화 단계를 익혀 안무의 다양성을 추구하는 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기초재즈 동작을 바탕으로 심화된 기초재즈 동작을 익히고 8비트의 pop jazz, funky jazz 안무를 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. Level 1의 기초 재즈 동작을 반복 숙달하고 교정하여 기초 동작을 정확하게 구사할 수 있다.
2. Level 2의 기초심화 재즈 동작을 구사할 수 있다.
3. 8비트의 Pop jazz 안무를 수행할 수 있다.
4. 8비트의 Funky jazz 안무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 기초 재즈 동작인 기본스텝, 킥, 제자리 점프, 턴의 준비 자세를 반복 숙달하여 정확한 동작을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 기초심화 재즈동작을 암기하고 수행할 수 있다. (single turn, double kick, combination step, side jump, bounce, wave etc.)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 8비트 음악의 성격에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- Pop jazz의 특징을 이해하고 특징적인 동작을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 8 비트 음악에 맞춘 Pop jazz 안무를 암기하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- Funky jazz의 특징을 이해하고 특징적인 동작을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 8비트 음악에 맞춘 Funky jazz 안무를 암기하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">재즈 용어에 대한 정확한 이해, 8비트 음악에 대한 이해, Pop jazz와 funky jazz에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">동작의 연결성을 이해하고 표현하는 능력</td></tr>
</table>

		음악과 움직임, 호흡을 조합하는 능력 안무동작을 빠른 시간 안에 암기하는 능력
	태도(attitude)	다양한 동작을 응용하고 반복 연습하는 성실한 태도 기본동작을 심화 발전시켜 체화시키려는 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●			●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초심화재즈 동작을 포함한 연결동작 2분 30초 구성 및 발표, 2분가량의 8비트 pop jazz, funky jazz 안무

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	기초심화재즈 동작을 포함한 연결동작 2분 30초 구성 및 발표	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	2분가량의 8비트 pop jazz, funky jazz 안무	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직	기초 재즈 동작인 기본스텝, 킥, 제자리 점프, 턴의 준비	40		●

			이기	자세를 반복 숙달하여 정확한 동작을 구사할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	기초심화 재즈동작을 암기하고 수행할 수 있다.	20	●	
			재즈댄스 구사하기	8비트 음악에 맞춘 Funky jazz 안무를 암기하고 수행할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	재즈댄스 II	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Jazz Dance II	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to perform the 8-beat pop jazz and funky jazz choreography based on the basic movement of jazz dance.					
Learning goal	1. To operate the basic movement of jazz dance by repetitive exercises. 2. To perform more skillful movement of jazz dance than level 2 through repetitive exercises. 3. To carry out 8-beat pop jazz dance. 4. To carry out 8-beat funky jazz dance.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>뮤지컬보컬 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Musical Vocal II</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="4">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">노래</td><td colspan="4">두성을 사용하여 공명된 소리내기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">개인별 발성의 취약점을 인지하고 다양한 스케일 발성연습을 통하여 뮤지컬 가창 시 필요한 발성법을 실행할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬 가창에 필요한 기본적인 호흡과 발성을 이해하고 set-up하여 가창할 수 있다.
2. 두성을 사용하여 공명된 소리를 낼 수 있으며 음역확장을 할 수 있다.
3. 중•고음 영역에서 진가성을 효과적으로 표현하여 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 호흡과 발성의 반복 연습을 통해 올바른 공명으로 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 두성발성을 이용한 모음스케일 연습을 통하여 공명된 아름다운 소리를 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 스케일발성을 통한 자신의 피치브레이크 지점을 발견하고 개인의 음역을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 피치브레이크를 해결하는 모음 스케일 훈련을 통해 저음부터 중음, 고음에 이르기까지 통일된 음색으로 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 8도 도약 발성을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 음역이 넓은 스케일을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 자음이 포함된 스케일 발성을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 빠르기가 다른 뮤지컬 곡을 2곡 이상 완창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 다양한 뮤지컬 곡 중에서 자신의 음역과 음색에 맞는 뮤지컬 곡을 선정하여 레퍼토리화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">정확한 diction에 대한 지식, 신체해부학에 대한 지식
근육이 노래에 미치는 영향에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정확한 diction으로 전달력 있게 말하는 능력, 근육조절 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	잘못된 근육습관을 고치려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뮤지컬 넘버 중 빠르기가 다른 1분 30초 내외의 개인 솔로곡 2곡 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 넘버 중 빠르기가 다른 1분 30초 내외의 개인 솔로곡 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	2차 평가	40	15주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 넘버 중 빠르기가 다른 1분 30초 내외의 개인 솔로곡 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	소리,노래	뮤지컬 가창에 필요한 기본적인 호흡과 발성을 이해하고 set-up하여 가창할 수 있다.	호흡과 발성의 반복 연습을 통해 올바른 공명으로 노래할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	소리,노래	두성을 사용하여 공명된 소리를 낼 수 있으며 음역확장을 할 수 있다.	두성발성을 이용한 모음스케일 연습을 통하여 공명된 아름다운 소리를 표현할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	피아노, 보면대
	SW	

Class name	Korean	뮤지컬보컬 II		Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Musical Vocal II		Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the basic vocal technic.						
Learning goal	1. Understand body muscles needed to breathe. 2. Understand the effects of the muscles that affects various sounds. 3. Understand correlation of sound and muscle, and express sound.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">발레 II</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Ballet II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">발레의 심화단계를 학습하여 발레의 기본동작을 자유자재로 구사하는 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 1학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 center동작, 뿌엥뜨, 기본점프, 턴의 기술을 실습하여 발레 기술의 기본동작을 심화 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초심화 barre work을 통해 발레 기술에 필요한 하부신체구조를 만들 수 있다.
2. 빠르기가 다양한 기초심화 center work 기술을 구사할 수 있다.
3. 발등에서 발목의 힘을 강화하여 빠른 발동작을 구사할 수 있다.
4. 기본 턴과 기본점프의 기술을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 기초심화 Barre work를 통해 발레 기술 기본동작에 필요한 다리근육을 만들 수 있다. (1. Plié 2. Battement tendu 3.Battement jeté 4.Rond de jambe pas terre 5.Battement fondus 6.Frappé 7.Petit battement 8.Rond de jambe pas en l’air 9.Adagio developpes 10.Grand Battement)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- Barre stretching을 통해 하체의 180˚스트레칭 동작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 기초심화 Center work를 통해 빠르기가 다양한 center work를 암기하고 기술을 수행할 수 있다. (Fondus, Pirouette, Adagio)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 뿌엥뜨 훈련을 통해 발등, 발목 그리고 발끝의 힘을 강화하여 빠른 발동작 기술을 구사할 수 있다. (Demi-pointe, pointe)</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 기본 점프 기술을 암기하고 수행할 수 있다. (Middle Jump: Sissonne ouverte, Sissonne fermée)</td></tr>
</table>

	4-2	- 시선처리에 의한 기본 턴 기술을 구사할 수 있다. (1.Chane's tours 2.Piqué 3.Pirouette)
학습내용 구성	지식(knowledge)	발레 기술 용어에 대한 정확한 이해, 다양한 리듬과 박자에 대한 지식 발레 기술 동작의 변화와 다양성에 대한 이해
	기능(skill)	음악의 변화에 적응하는 능력, 턴 기술의 시선처리 능력, 점프 기술 구사를 위한 근지구력 보다 아름다운 발레 기술 동작의 구사를 위한 유연성
	태도(attitude)	복잡한 동작을 표현하려는 탐구적인 태도, 유연성을 발전시키기 위한 참을성 있는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	기초심화 Barre Work 발표, 기초심화 Center Work 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	기초심화 Barre Work 발표	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	기초심화 Center Work 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	기초심화 Barre work를 통해 발레 기술 기본동작에 필요한 다리근육을 만들 수 있다.	40	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무용	발레안무 구사하기	뿌엥뜨 훈련을 통해 발등, 발목 그리고 발끝의 힘을 강화하여 빠른 발동작 기술을 구사할 수 있다.	20		●
			발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	기초심화 Center work를 통해 빠르기가 다양한 center work를 암기하고 기술을 수행할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	발레 바, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	발레 II	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	Ballet II	Class Hour	2	Type	optional course	
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to perform the advanced work of ballet including Bar work, center work, turn and various jumps.						
Learning goal	1. To build up a lower body structure by the advanced basic barre work. 2. To perform a variety of the advanced basic center work. 3. To perform the foot exercises quickly by strengthening the power of the foot and ankle. 4. To perform the basic turns and jumps.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">위클리연주 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Weekly Recital I</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">노래</td><td colspan="4">기초음악이론을 바탕으로 악보읽기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">두성을 사용하여 공명된 소리내기</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">뮤지컬 배우로서의 연습습관 및 연주태도를 확립하고, 주차별 일정에 따라 뮤지컬 솔로 곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 연주하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 올바른 자세와 발성으로 관객 앞에서 노래할 수 있다.
2. 곡에 나타난 음정, 리듬, 빠르기를 정확하게 반주에 맞추어 노래할 수 있다.
3. 뮤지컬보컬 II 수업에서 학습한 가창 테크닉을 연주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 반복적인 연주를 통해 과도한 긴장감을 완화하여 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올바른 자세로 관객 앞에 서서 노래를 부를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 뮤지컬 가창에 필요한 호흡, 공명, 발성기관을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 곡에 나타난 음정, 리듬, 박자 등 음악적인 구조를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 음악적 텍스트의 분석을 바탕으로 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 피아노 반주나 MR의 박자에 맞추어 노래할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬보컬 수업에서 습득한 가창 테크닉을 활용하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 반복적인 연주를 통해 가창 테크닉을 수정, 보완하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">기초 발성에 대한 이해, 기초음악이론에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	독보력, 공간을 인지하고 필요한 발성을 할 수 있는 능력
	태도(attitude)	타인 앞에서 노래를 할 때 과도한 긴장을 하지 않는 용기 연주를 위해 지속적으로 연습하는 끈기와 자율성 다른 사람이 연주하는 동안 주의 깊게 청취하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●		●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	뮤지컬보컬 수업에서 학습한 2분 이내의 뮤지컬 편집 넘버 발표 3회 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개별 및 조별 발표 내용 평가	뮤지컬보컬 수업에서 학습한 2분 이내의 뮤지컬 편집 넘버 발표	실기시험 : 개별 및 조별 발표 내용 평가
	2차 평가	40	15주	개별 및 조별 발표 내용 평가	뮤지컬보컬 수업에서 학습한 2분 이내의 뮤지컬 편집 넘버 장면시연	실기시험 : 개별 및 조별 장면 발표 내용 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	노래	올바른 자세와 발성으로 관객 앞에서 노래할 수 있다.	반복적인 연주를 통해 과도한 긴장감을 완화하여 노래할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	곡에 나타난 음정, 리듬, 빠르기를 정확하게 반주에 맞추어 노래할 수 있다	음악적 텍스트의 분석을 바탕으로 장면을 시연하고 노래할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	대형강의실
	HW	음향 기자재, 스피커
	SW	

Class name	Korean	위클리연주 I	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Weekly Recital I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to establish proper attitudes and habits as a musical actor, and to play musical numbers with the accompaniment in front of the audience according to the schedule.					
Learning goal	1. To sing a number with the exact pitch, rhythm, tempo written in the score with the accompaniment. 2. To develop legit and opera singing technique through the preparation process. 3. To share and speak our own thoughts and opinions after listening other people’s					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">발레Ⅲ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Ballet Ⅲ</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레안무 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를
중립으로 유지하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">발레 기술 동작의 정확성을 높여 콤비네이션 동작이 가능한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">반복 숙달과정을 통해 발레 기술 동작의 정확성을 높이고 복잡한 콤비네이션, 다양한 Jump, turn기술을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초심화 Barre work의 숙달을 통해 정확한 발레 기술 동작을 구사하고 Barre에서의 회전동작을 수행할 수 있다.
2. 혼합된 형태의 콤비네이션 동작을 다양한 무게중심 이동에 따라 표현할 수 있다.
3. 공중에서의 발레 기술 표현을 위한 다양한 Jump기술을 구사할 수 있다.
4. 고급 Turn기술을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 기초 동작 심화단계의 Barre work을 반복 숙달하여 발레 기술 동작을 정확하게 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 회전동작을 추가하여 상체를 정확하게 다리 축에 올려놓고 회전할 수 있다.
(90 ° 의 grand rond de jambe en dehors, 90 ° 의 grand rond de jambe en dedans)</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 다양한 무게중심이동에 의한 콤비네이션 동작을 암기하고 표현할 수 있다.
(1.Adagio 2.Tendus 3.Pirourtte 4.Fondus 5.Grand Battement 6.Arabesques 7.Sissonne 8.Cabriole 9.Pas de Bourrée 10.Pas Battu)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 공중에서의 발레 기술 표현을 위한 다양한 Turn 기술을 구사할 수 있다. (Grand jump: Grand assemblé, Grand jeté/Pas de chat, Pas coupé, Sissonne tombée/Small jump: Sauté, Assemblé, Jeté)</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 고급Turn 기술을 구사할 수 있다. (Fouette, Tour en l'air)</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음악과 동작의 속도감 이해, 발레 기술 콤비네이션의 이해, 신체 중심점에 관한 이해와 사용 기술</td></tr>
</table>

	기능(skill)	신체 각 부위 움직임의 연관성을 이해한 콤비네이션 습득 능력, 다양한 동작 습득 능력 빠른 턴 기술 구사를 위한 시선처리 기술, 다양한 점프 기술 구사를 위한 하체의 근력
	태도(attitude)	콤비네이션 구성과 연습에 매진하는 창의적이고 열정적인 자세 음악의 변화에 자유롭게 대처하는 감각과 응용력을 생활화하는 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	2분가량의 턴과 점프 기술이 중심이 되는 개인 & 그룹 combination 구성 및 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	2분가량의 턴과 점프 기술이 중심이 되는 개인 발표	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2분가량의 턴과 점프 기술이 중심이 되는 그룹 combination 구성 및 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무용	발레안무 구사하기	기초동작심화단계의 Barre work을 반복 숙달하여 발레 기술 동작을 정확하게 구사할 수 있다.	20		●
			발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	회전동작을 추가하여 상체를 정확하게 다리 축에 올려놓고 회전할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무용	발레안무 구사하기	다양한 무게중심이동에 의한 콤비네이션 동작을 암기하고 표현할 수 있다.	20	●	
			발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	공중에서의 발레 기술 표현을 위한 다양한 Turn 기술을 구사할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	발레 바, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	발레 III	Credits	2	Semester /Term	2-1
	English	Ballet III	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to perform the complex combinations based on Basis movement of ballet and various jumps and turns.					
Learning goal	1. To perform the accurate ballet movement through the mastery of the advanced basic barre work and operate the rotary motion with the bar. 2. To present the combination of center work with the variety of the center of gravity. 3. To perform the variety of the advanced ballet jumps for expression ballet movement in the air. 4. To perform the variety of the advanced ballet turns.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>뮤지컬보컬Ⅲ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Musical Vocal Ⅲ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">노래</td><td colspan="4">현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 2학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">트웽과 벨팅 음색의 기본 구조를 실습하고 적용하여 뮤지컬 작품의 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬 가창에 필요한 트웽과 벨팅의 음색을 구사할 수 있다.
2. 뮤지컬 넘버를 분석하여 필요에 따라 트웽과 벨팅을 선택, 전환하여 사용할 수 있다.
3. 트웽과 벨팅을 주음색으로 사용하는 뮤지컬 넘버를 개인 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 트웽 음색을 스케일 발성훈련에 적용하여 안정감 있게 운용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 트웽과 벨트를 위한 부위별 신체근육훈련(앵커링 훈련)을 통하여 안정적인 호흡과 소리로 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 트웽과 벨팅의 주요 공명 지점을 파악하고 음색에 따른 조음기관의 운용을 통해 전달력 있는 소리를 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 트웽에서 벨팅으로의 전환에 필요한 기술적 요소를 반복 훈련하고 습득하여 현대 뮤지컬 넘버에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 음악적 텍스트 및 캐릭터를 분석하여 적절한 음색을 선택하고 음색전환의 보컬 테크닉을 사용하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 벨팅 음색이 효과적으로 전달되는 뮤지컬 작품을 선정하여 벨팅 음색의 표현력을 극대화하고 개인 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 트웽이 주로 사용된 뮤지컬 작품을 선정하여 트웽 음색표현으로 소화하는 개인 레퍼토리 곡을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">트웽, 벨팅에 대한 발성 지식
신체 해부학에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	정확한 diction으로 전달력 있게 노래하는 능력
	태도(attitude)	다양한 발성법을 받아들이는 열린 마음 여러 가창법을 자신의 것으로 만들기 위해 꾸준히 연습하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	호흡과 발성에 관한 이해도를 가질 수 있는 3도 도약 발성 및 5도이하의 스케일 발성테스트 뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 2개 이상 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	2차 평가	40	15주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	노래	현대 뮤지컬 넘버에	뮤지컬 가창에 필요한 트웽	40	●	●

			맞는 발성 구사하기	과 벨팅의 음색을 구사할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	음악적 텍스트 및 캐릭터를 분석하여 적절한 음색을 선택하고 음색전환의 보컬 테크닉을 사용하여 가창할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	피아노, 보면대
	SW	

Class name	Korean	뮤지컬보컬Ⅲ	Credits	3	Semester /Term	2/1
	English	Musical VocalⅢ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the modern Techniques of musical vocal.					
Learning goal	1. To understand the rules and technic of modern techniques. 2. Understand the effects of the muscles that affects various sounds. 3. Understand correlation of sound and muscle, and express modern singing sound.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재즈댄스Ⅲ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Jazz DanceⅢ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="4">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">정서와 신체표현 확장하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">재즈댄스 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를
중립으로 유지하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">재즈의 심화 동작을 익히고 콤비네이션이 가능한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기초심화 동작을 바탕으로 combination 동작을 익히고 16비트의 pop jazz, funky jazz안무를 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. Level 2의 기초심화 재즈 동작을 반복 숙달하고 교정하여 기초심화동작을 정확하게 구사할 수 있다.
2. 다양한 Combination 동작을 구사할 수 있다.
3. 16비트의 Pop jazz안무를 수행할 수 있다.
4. 16비트의 Funky jazz 안무를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 기초심화 재즈 동작인 single turn, double kick, combination step, side jump, bounce, wave등을 반복 숙달하여 정확한 동작을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- Combination 동작을 구사할 수 있다. (여러 단계의 step과 각종 kick, jump, turn의 연결)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 16비트 음악의 성격에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 민첩한 동작을 수행하기 위한 신체정렬과 힘의 분배를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 16비트 음악에 맞춘 Pop jazz 안무를 암기하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 16비트 음악에 맞춘 Funky jazz 안무를 암기하고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">다양한 박자의 재즈댄스와 종류에 대한 이해, 16비트 음악에 대한 이해
동작 흐름의 원리에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">복잡한 동작을 빠르게 암기하는 능력, 다양한 재즈 동작의 구사능력, 움직임에 따른 호흡법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">복잡하고 빠른 동작의 암기와 수행을 포기하지 않는 적극적이며 긍정적인 태도</td></tr>
</table>

		음악을 신체 움직임의 관점에서 섭렵하는 열정적인 태도 기본동작을 심화 발전시켜 체화시키려는 의지

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	콤비네이션 3분가량 구성 및 발표, 2분 20초가량의 16비트 pop jazz, funky jazz안무

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	콤비네이션 3분가량 구성 및 발표	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2분 20초가량의 16비트 pop jazz, funky jazz 안무	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	정서와 신체표현 확장하기	민첩한 동작을 수행하기 위한 신체정렬과 힘의 분배를 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무용	재즈댄스 구사하기	기초심화 재즈 동작인 single	20	●	

				turn, double kick, combination step, side jump, bounce, wave등을 반복 숙달하여 정확한 동작을 구사할 수 있다.			
			발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	Combination 동작을 구사할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	재즈댄스Ⅲ	Credits	2	Semester /Term	2-1
	English	Jazz Dance Ⅲ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to perform the 8-beat pop jazz and funky jazz choreography based on the basic movement of jazz dance.					
Learning goal	1. To operate the basic movement of jazz dance by repetitive exercises. 2. To perform more skillful movement of jazz dance than level 2 through repetitive exercises. 3. To carry out 8-beat pop jazz dance. 4. To carry out 8-beat funky jazz dance.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>코미디 연기실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Acting for Comedy</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">캐릭터 구축</td><td colspan="4">액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">희극 연기를 트레이닝하여 희극적 언어에 능숙한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">희극 대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극 양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 희극(코미디)의 양식적 특성을 이해하고 캐릭터를 설명할 수 있다.
2. 희극적 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석할 수 있다.
3. 희극 양식의 표현기법을 연구하고 습득하여 캐릭터를 구축할 수 있다.
4. 희극 양식에 맞는 극적 리얼리티를 바탕으로 정서와 생각을 주고받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 희극의 양식적 특성을 바탕으로 캐릭터를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 희극적인 갈등과 사건, 캐릭터가 분명한 장면을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 캐릭터 분석을 통해 인물의 History를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 인물과 사물(사진, 그림, 만화 등)을 통해 희극적으로 그려진 인물의 collage를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 희극적 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 코메디아 델라르테에서 라찌를 실연할 수 있다.(희극적 캐릭터의 행동)</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 언어의 희극성을 이해하고, 구사할 수 있다. (희극적 캐릭터의 대사)</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 인물의 디테일한 정서적 흐름과 사고, 의식의 흐름을 적용하여 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="8">- 인물과 상황에 맞는 고유한 호흡을 찾고, 분석하여 이를 바탕으로 대사와 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 자신이 맡은 인물만이 할 수 있는 특별한 Tactic을 사용하여 인물의 목적을 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-2	- 강세와 톤, 질감 등을 이용하여 인물의 목소리를 찾아 말하기를 할 수 있다.
	4-3	- 희극적 캐릭터의 리얼리티를 바탕으로 10분 내외의 장면을 실연할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	캐릭터 분석법, 장면분석법에 대한 이해 심리학 및 인문학 관련 지식 코메디아 델 아르떼 관련 지식 연기적인 호흡에 대한 이해 희극의 양식적 특성에 대한 지식
	기능(skill)	극 중 캐릭터를 분석할 수 있는 능력, 작품 분석 능력, 라찌의 활용 능력 비즈니스와 특정 버릇을 신체적으로 표현할 수 있는 능력 Collage작성 방법, 인물을 자기화 하는 능력
	태도(attitude)	파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 남 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도 새로운 양식 연기에 접근하고 받아들이는 열린 마음 배역에 접근하고 받아들이는 열린 마음 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	대본 및 인물분석표, 연기실습일지 2인, 10분이상의 희극작품(한국작품 및 외국작품) 3편 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	2인, 10분이상의 희극작품 발표	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2인, 10분이상의 희극작품 발표	실기평가

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	캐릭터 구축	액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	희극적 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석할 수 있다.	20	●	
			캐릭터 구축하기	언어의 희극성을 이해하고, 구사할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	캐릭터 구축	액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기	인물과 상황에 맞는 고유한 호흡을 찾고, 분석하여 이를 바탕으로 대사와 행동을 할 수 있다.	20	●	
			캐릭터 구축하기	희극적 캐릭터의 리얼리티를 바탕으로 10분 내외의 장면을 실연할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	가림막과 큐브, 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	코미디 연기	Credits	4	Semester /Term	2-1
	English	Acting for Comedy	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of comedy through analysis of relationship, circumstances and tempo.					
Learning goal	1. To understand the style of comedy. 2. To analyze the scene, which is based on relationship, circumstances and tempo. 3. To study and learn the expression of comedy. 4. To act a comic scene based on reality for comedy.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬 감상 및 해석</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Musical Theatre
Appreciation & Analysis</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">노래</td><td colspan="4">기초음악 이론을 바탕으로 악보읽기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 2학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">국내 및 세계적으로 인정받는 다양하고 완성도 높은 해외 뮤지컬 작품들을 소개하여 배우들의 작품에 대한 이해도와 분석력 및 표현력을 높인다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 뮤지컬 장르와 넘버의 특성을 이해한다.
2. 작품 속 넘버들의 특징을 고찰하여 노래 안에서의 캐릭터 표현 및 감정 표현력을 개발한다.
3. 최근에 발표된 국내외 뮤지컬 넘버들을 통해 새로운 트렌드를 익히고 다양한 송모먼트들을 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 영상 자료들을 통해 다양한 뮤지컬 장르의 특성 및 넘버별 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 다양한 종류의 넘버별 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 다양한 스타일의 넘버들을 익히고 실습하여 적용할 수 있다.
(보드빌, 레뷔, 북 뮤지컬, 코미디, 댄스뮤지컬, 락 뮤지컬, 컨셉 뮤지컬, 송스루 뮤지컬, 넌버벌 뮤지컬, 주크박스 뮤지컬 / 오프닝송, 쇼스타퍼, 아이윈트송, 프로덕션 넘버 등)</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 다양한 종류의 뮤지컬 song form들을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- AABA, VC의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- Scene to song 형식을 이해하고 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">- Extend song form 형식을 이해하고 분석할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-5	- 작품 넘버를 통해 캐릭터 분석 및 표현 능력을 개발할 수 있다.
	3-1	- 작곡가가 의도한 송모먼트 (Song moment)를 이해하고 설명할 수 있다.
	3-2	- 드라마 속 음악적 역할을 이해하고 설명할 수 있다.
	3-3	- 최신 뮤지컬 작품들을 통해 새로운 트렌드를 이해하고 설명할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	악상기호, 변형박자 등에 대한 이해 기보법에 대한 이해 (음의 높낮이, 리듬) 피아노 건반에 대한 이해와 오선 노트 표기법에 대한 지식
	기능(skill)	음정과 박자를 구분할 수 있는 능력 가사를 분석하고 표현하는 능력
	태도(attitude)	악상 기호들을 정확히 분석하고 작곡가의 느낌을 표현하기 위해 노력하는 태도 다른 음악들의 다양한 분석을 위한 열린 마음과 창조적인 마인드

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트를 통한 이론 강의 및 테스트 각각의 주제에 따른 다양한 예시들을 제공하는 강의 및 테스트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	40	5주	이론 이해도를 개별 발표를 통해 평가	각각의 주제에 따른 다양한 예시들을 제공하는 강의 및 테스트	실기시험 : 이론 이해도를 개별 발표를 통해 평가
	2차 평가	40	10주	이론 이해도를 개별 발표를 통해 평가	각각의 주제에 따른 다양한 예시들을 제공하는 강의 및 테스트	실기시험 : 이론 이해도를 개별 발표를 통해 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	노래	다양한 뮤지컬 장르와 넘버의 특성을 이해한다.	다양한 스타일의 넘버들을 익히고 실습하여 적용할 수 있다. (보드빌, 레뷔, 북 뮤지컬, 코미디, 댄스뮤지컬, 락 뮤지컬, 컨셉 뮤지컬, 송스루 뮤지컬, 넌버벌 뮤지컬, 주크박스 뮤지컬 / 오프닝송, 쇼스타퍼, 아이원트송, 프로덕션 넘버 등)	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	분석	작품 속 넘버들의 특징을 고찰하여 노래 안에서의 캐릭터 표현 및 감정 표현력을 개발한다.	작품 넘버를 통해 캐릭터 분석 및 표현 능력을 개발할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	음향 기자재, 스피커, 빔 프로젝트
	SW	

Class name	Korean	뮤지컬 감상 및 해석	Credits	2	Semester /Term	2/1

	English	Musical Theatre Appreciation & Analysis	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class is about analysis, appreciating, understanding, and discussing songs from famous overseas musicals. It gives students the opportunity to enhance understanding, analytical and expressive skills of musical works.					
Learning goal	Understand the characteristics of various musical genres and numbers.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">발레Ⅳ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Ballet Ⅳ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="4">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레안무 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를
중립으로 유지하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">발레를 기본으로 한 뮤지컬 안무를 수행할 수 있는 인재가 되려는 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">발레공연이나 발레동작을 기본으로 한 뮤지컬 작품의 안무가 수행 가능하도록 분석/편집/구성/실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 발레위주의 뮤지컬 안무나 발레공연의 안무를 분석할 수 있다.
2. 인물의 동작에 따른 감정선에 따라 안무 분석표를 작성하고 설명할 수 있다.
3. 클래식 발레작품의 솔로안무를 자신의 능력에 맞게 편집하고 구성하여 재창작할 수 있다.
4. 발레동작을 기본으로 한 뮤지컬 작품의 군무를 재구성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 발레 작품을 분석하고 사용된 발레 동작을 해체하여 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 발레 안무에 사용된 음악의 스타일을 이해하고 동작과 연관 지어 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 인물의 감정선을 분석하여 동작의 의도와 느낌을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 감정선에 따른 안무 분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 클래식 발레작품을 분석하여 자신이 할 수 있는 동작을 추출하여 구분동작으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 솔로 발레 안무를 자신의 능력에 맞게 스스로 재구성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 팀원들의 능력을 고려하여 발레 군무를 배분하고 구성하여 재창작 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">뮤지컬 작품과 발레 작품에 대한 이해, 안무동작에 대한 이해
안무에 사용된 음악 스타일에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">작품 스타일에 맞는 안무를 표현하는 능력,
작품을 편집하고 구성하는 종합적 사고 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">군무작업을 위해 서로 돕고 협력하는 자세
자신에게 맞는 동작을 찾고 표현하는 능동적인 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	발레 안무 분석표, 2분-2분 30초가량의 발레군무 조별 안무, 2분-2분 30초가량의 발레 솔로 안무

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	2분-2분 30초가량의 발레 군무 조별 안무	실기평가
2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2분-2분 30초가량의 발레 솔로 안무	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무용	발레안무 구사하기	클래식 발레작품을 분석하여 자신이 할 수 있는 동작을 추출하여 구분동작으로 표현할 수 있다.	20	●	
		발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	솔로 발레 안무를 자신의 능력에 맞게 스스로 재구성하고 발표할 수 있다.	20		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무용	발레안무 구사하기	클래식 발레작품을 분석하여 자신이 할 수 있는 동작을 추출하여 구분동작으로 표현할 수 있다.	20	●	
			발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기	팀원들의 능력을 고려하여 발레 군무를 배분하고 구성하여 재창작 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	발레 바, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	발레Ⅳ	Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Ballet Ⅳ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to perform the ballet-centered choreography in musical and the ballet choreography through carrying out to analyze/edit/configurate.					
Learning goal	1. To analyze the ballet-centered musical choreography and ballet choreography. 2. To explain and make the choreography analysis by the movement of characters. 3. To recreate a sole ballet choreography by editing to suit your own abilities. 4. To recreate a group ballet choreography by editing to suit your own abilities.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>뮤지컬보컬Ⅳ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Musical VocalⅣ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">노래</td><td colspan="4">현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 2학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 현대 가창 테크닉의 이해/ 수행능력을 바탕으로 현대가창법 구사가 필요한 뮤지컬 넘버를 가창할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 음색 (falsetto, speech, cry, opera, twang, belting)의 set up을 발성 스케일을 통해 인지하고, 체계적으로 훈련하여 가창할 수 있다.
2. 텍스트 분석에 따른 음색적 mapping 을 통하여 5가지 이상의 적절한 음색을 선택, 자유롭게 사용할 수 있다.
3. 다양한 음색과 혼합된 형태의 음색이 사용된 현대뮤지컬 넘버를 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬 발성법의 다양한 음색을 만들어내는 6가지 음색의 set-up 방식과 차이를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 반복적 훈련을 통한 음색별 발성 패턴을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트 분석을 통한 입체적인 캐릭터 표현에 가장 잘 어울리는 음색을 mapping할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 뮤지컬 넘버의 감정적, 기술적 표현에 필요한 음색을 사용하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 6가지 음색이 모두 사용된 뮤지컬 곡을 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 자신에게 가장 잘 맞는 음색을 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 트웽이 주로 사용된 뮤지컬 작품을 선정하여 트웽 음색표현으로 소화하는 개인 레퍼토리 곡을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="8">- 현대 뮤지컬 발성이 사용된 뮤지컬 곡을 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">공간 울림에 대한 지식, 인체의 구조에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td></td><td>근육이 노래에 미치는 영향에 대해 이해
신체 해부학에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>발성기관과 공명기관을 이해하는 능력, 현대가창 기법 이해 능력, 근육조절 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>잘못된 근육습관을 고치려는 태도
뮤지컬 솔로 곡을 현대 뮤지컬 테크닉을 이용하여 부르려는 태도
악보를 분석하고 파악하기 위해 집중하고 노력하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">호흡과 발성에 관한 이해도를 가질 수 있는 3도 도약 발성 및 5도이하의 스케일 발성테스트
뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 2개 이상 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="5">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>개별 넘버를 준비하여 시연</td><td>뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 다양한 장르의 곡을 발췌하여 발표</td><td>실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>개별 넘버를 준비하여 시연</td><td>뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 다양한 장르의 곡을 발췌하여 발표</td><td>실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	노래	현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	다양한 음색 (falsetto, speech, cry, opera, twang, belting)의 set up을 발성 스케일을 통해 인지하고, 체계적으로 훈련하여 가창할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	텍스트 분석에 따른 음색적 mapping 을 통하여 5가지 이상의 적절한 음색을 선택, 자유롭게 사용할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	피아노, 보면대					
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬보컬Ⅳ	Credits	3	Semester /Term	2/2
	English	Musical VocalⅣ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the modern Techniques of musical vocal.					
Learning goal	1. To understand the rules and technic of modern techniques. 2. Understand the effects of the muscles that affects various sounds. 3. Understand correlation of sound and muscle, and express modern singing sound.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재즈댄스Ⅳ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Jazz Dance Ⅳ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">재즈댄스 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">상급 난이도의 재즈 댄스를 익혀 뮤지컬 안무에 능숙한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">Lyrical jazz와 modern jazz의 특징을 이해하고 상급 난이도의 동작으로 구성된 안무를 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. Lyrical jazz와 modern jazz의 특징을 이해하고 설명할 수 이싸.
2. 음악이 가진 감정선을 분석하고 자기화(personalization)하여 동작으로 표현할 수 있다.
3. 난이도가 높은 동작을 구성된 lyrical jazz 안무로 표현할 수 있다.
4. 난이도가 높은 동작을 구성된 modern jazz 안무로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- Lyrical jazz가 가진 특징과 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- Modern jazz가 가진 특징과 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 음악이 가진 감정선과 동작과의 관계를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 음악에 따른 동작을 자기화(personalization)하여 개인의 기호에 맞추어 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 서정적이고 느린 발레의 exercises를 수행하여 lyrical jazz에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 난이도가 높은 동작을 구성된 lyrical jazz 안무로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 몸통을 다양하고 기교 있게 움직이는 현대무용의 exercises를 수행하여 modern jazz에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 난이도가 높은 동작을 구성된 modern jazz 안무로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음악에 대한 이해, 안무에 대한 이해, 다양한 재즈종류에 대한 이해
현대무용과 발레에 대한 지식과 소양</td></tr>
</table>

	기능(skill)	신체 연기 표현 능력, 다양한 재즈종류를 구분하고 실행하는 능력, 감정 표현 능력 움직임에 따른 호흡법
	태도(attitude)	본인이 해석한 안무를 적극적으로 표현하려는 태도 연속적인 동작을 이해하고 암기하기 위한 정신적 지구력 새로운 재즈 스타일을 받아들이고 동작을 수행하기 위한 열린 마음

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	2분 30초가량의 lyrical jazz 안무, 2분 30초가량의 modern jazz 안무

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	2분 30초가량의 lyrical jazz 안무	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2분 30초가량의 modern jazz 안무	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무용	발레기술을 바탕으로 신체를 중립으로 유지	서정적이고 느린 발레의 exercises를 수행하여 lyrical	20		●

			하기	jazz에 적용할 수 있다.			
			재즈댄스 구사하기	난이도가 높은 동작을 구성된 lyrical jazz 안무로 표현할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	몸통을 다양하고 기교 있게 움직이는 현대무용의 exercises를 수행하여 modern jazz에 적용할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	재즈댄스Ⅳ	Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Jazz DanceⅣ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to understand lyrical jazz and modern jazz, and to perform high-skilled choreography.					
Learning goal	1. To understand the characteristics of the Lyrical jazz and modern jazz. 2. To analyze the musical text and context resulting to personalization of the music. 3. To represent the lyrical jazz dance consisting of high-skilled techniques. 4. To represent the modern jazz dance consisting of high-skilled techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">위클리연주 II</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Weekly Recital II</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">노래</td><td colspan="4">현대뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 2학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">뮤지컬 작품, 장면, 인물 분석을 바탕으로 동선을 구성하고, 음성적 캐릭터 구축을 위해 다양한 음색을 취사선택하여 뮤지컬 솔로 곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 연주하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 넘버의 음악적 표현요소와 악곡의 구성 원리를 포함한 작곡가의 의도, 소리의 의미를 파악하여 음성적 캐릭터를 구축하고 표현할 수 있다.
2. 뮤지컬 넘버에 나타난 인물의 감정변화를 분석하여 연주 장소와 연주곡에 알맞은 동선을 구성할 수 있다.
3. 반복적인 연주회를 통해 자신감을 키우고 연주회 준비과정에서 연습한 음악적, 연기적인 요소를 모두 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 음악적 표현요소, 악곡의 구성 원리 등을 파악하고 음성적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 가사의 내용과 연관하여 작곡자의 의도와 소리의 의미를 이해하고 음성적 캐릭터를 구축하는 등 여러 측면에서 음악을 어떤 느낌으로 표현할 것인지 연구하고 그 결과물을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">- 뮤지컬 장면의 텍스트와 컨텍스트를 바탕으로 인물의 감정변화를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 등장인물의 감정변화의 표현에 도움을 주는 동선과 적합한 움직임을 구성하여 음악적 텍스트와 함께 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 반복적인 연주과정을 통해 관객 앞에서 자신감 있게 연주할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 연주 준비과정에서 분석한 모든 음악적, 연기적 요소를 무대 위에서 몰입하여 관객 앞에서 표현할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>뮤지컬 창법에 대한 이해, 작곡가가 사용한 표현기법에 대한 이해
작품, 인물, 장면 분석법에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>다양한 음색표현 구사능력, 인물의 감정흐름에 따라 동선을 구성하는 능력
관객의 반응을 인지함과 동시에 노래연기에 몰입할 수 있는 종합적인 사고, 인지, 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>자신감 있게 연주를 하고 즐기는 태도, 연주를 위해 지속적으로 연습하는 끈기와 자율성
자신의 연주태도를 객관적으로 평가하고 수정, 보완하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뮤지컬보컬 Ⅳ수업에서 학습한 3분 이내의 뮤지컬 넘버 1절과 종결부를 포함한 곡 발표 2회 이상</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>개별 및 조별 발표 내용 평가</td><td>뮤지컬보컬 Ⅳ수업에서 학습한 넘버 발표</td><td>실기시험 : 개별 및 조별 발표 내용 평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>개별 및 조별 발표 내용 평가</td><td>뮤지컬보컬 Ⅳ수업에서 학습한 3분</td><td>실기시험 : 개별 및 조별 장면 발표 내용 평가</td></tr>
</table>

					이내의 뮤지컬 편집 넘버 장면시연	
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	노래,분석	넘버의 음악적 표현요소와 악곡의 구성 원리를 포함한 작곡가의 의도, 소리의 의미를 파악하여 음성적 캐릭터를 구축하고 표현할 수 있다.	가사의 내용과 연관하여 작곡자의 의도와 소리의 의미를 이해하고 음성적 캐릭터를 구축하는 등 여러 측면에서 음악을 어떤 느낌으로 표현할 것인지 연구하고 그 결과물을 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로덕션(연기)	뮤지컬 넘버에 나타난 인물의 감정변화를 분석하여 연주장소와 연주곡에 알맞은 동선을 구성할 수 있다.	등장인물의 감정변화의 표현에 도움을 주는 동선과 적합한 움직임을 구성하여 음악적 텍스트와 함께 표현할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경		
	강의실유형	대형강의실
	HW	음향 기자재, 스피커
	SW	

Class name						
	Korean	위클리연주 II	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Weekly Recital II	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to play contemporary musical numbers which are used five voice qualities with accompaniment in front of the audience through character and text analysis.					
Learning goal	1. To represent and build the vocal characteristics by understanding the composer’s intentions and the meaning of the sound. 2. To make an appropriate movement by analyzing the changes in character’s emotion. 3. To perform all element of music and act with confidence which are prepared in the period of practice.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">시대극 연기실습</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Style</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">움직임</td><td colspan="3">정서와 신체표현 확장하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시대극 대본을 바탕으로 신체와 정서 표현의 확장이 가능한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 2학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">시대극(비극) 대본을 바탕으로 신체표현의 확장(enlargement) 및 운문의 대사표현 등의 무대기법을 익혀 인간의 근본적이고 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 포함한 비극장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시대극(비극) 대본을 분석하여 욕망, 사랑, 복수 등 인간의 근본적인 본능을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 자신에게 잠재되어 있는 근본적인 본능과 비교하고 공통점을 발견하고 인물로 연기할 수 있다.
3. 긴 문장의 대사, 운문체 대사로 정서를 확장(enlargement)하여 표현할 수 있다.
4. 시대적 비극적 리얼리티를 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 시대극이 가지고 있는 양식적인 특성을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 시대극(비극) 대본의 분석을 통해 인간의 근본적인 본능(욕정, 사랑, 복수 등)을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고전시대의 문화, 사회적인 배경과 현대의 배경을 비교하여 공통점을 찾고 텍스트의 이질적인 부분을 현대의 관점으로 치환하여 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 시대적인 배경에 따른 인물의 계급적인 관계와 관습적인 행위의 패턴, 관습과 규율 등을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 시대적 환경으로 억압되어 있던 자신의 본능과의 비교를 통해 인물을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 분석을 통해 긴 문장의 대사, 운문체의 대사를 현대의 언어로 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 운문으로 된 긴 문장을, 서브텍스트를 바탕으로 짧은 문장으로 축약하여 자기화하여 대사를 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 운문과 방백의 대사를 내적진실을 바탕으로 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="8">- 정서의 확장(enlargement)을 긴 문장 혹은 운문체의 대사로 구사할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-5	- 인물의 정서 등을 내적진실을 유지한체 신체적, 언어적으로 확장(Enlargement)하여 연기할 수 있다.
	4-1	- 양식적 리얼리티를 바탕으로 정서를 확장하여 비극장면을 실연할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	비극과 희극에 대한 이해와 지식 비극의 표현방식에 대한 이해 극장 공간에 대한 이해 국문학 및 역사 문화 관련 지식 독백과 방백에 대한 이해 무대적 확장에 대한 개념 시대별 연기 양식에 대한 이해
	기능(skill)	캐릭터 및 작품 분석력 극적표현력 응용력 신체적 언어의 표현 능력
	태도(attitude)	정서적인 확장 표현을 하기 위한 적극적인 태도 긴 운문체의 작품을 읽고 연구하려는 인내심 파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	연기실습일지, 대본 및 인물 분석표 2인 이상, 10분 이상의 셰익스피어 장면 2편, 희랍극 장면 1편 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	2인 이상, 10분	실기평가

					이상의 셰익스피어 장면 2편 발표	
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	2인 이상, 10분 이상의 희랍극 장면 1편 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	정서와 신체표현 확장하기	시대적 환경으로 억압되어 있던 자신의 본능과의 비교를 통해 인물을 이해하고 표현할 수 있다.	20	●	
		프로덕션(연기)	양식적 리얼리티를 바탕으로 정서를 확장하여 비극장면을 실연할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	움직임	정서와 신체표현 확장하기	인물의 정서 등을 내적진실을 유지한체 신체적, 언어적으로 확장(Enlargement)하여 연기할 수 있다.	20	●	
		프로덕션(연기)	양식적 리얼리티를 바탕으로 정서를 확장하여 비극장면을 실연할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	가림막과 큐브, 거울이 있는 강의실
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	시대극 연기실습	Credits	4	Semester /Term	2-2
	English	Acting for Style	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of tragedy through the enlargement of physical expression and poetic speech.					
Learning goal	1. To explain and understand the human instinct by the text analysis of tragedy. 2. To understand a character by comparison character’ s inner instinct with ourselves’ s. 3. To express the enlargement using poetic words. 4. To act a tragic scene based on reality of style.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬댄스 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Musical Dance I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 3주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="3">작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">개인 안무 레퍼토리를 구축하여 현장에 적합한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">개인 안무 레퍼토리로 시연 가능한 캐릭터중심의 안무 1작품과 두 가지 이상의 장르를 융합한 뮤지컬 안무 1작품을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작품분석을 통하여 창조된 캐릭터 위주의 안무와 일반적인 재즈, 발레안무 사이의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 캐릭터의 관점에서 안무를 이해하고 안무음악의 음악적인 성향과 장르를 분석할 수 있다.
3. 캐릭터 위주의 안무가 가진 극적요소를 분석/표현하여 개인 레퍼토리로 만들 수 있다.
4. 두 가지 이상의 장르를 융합한 난이도 높은 뮤지컬 안무를 개인 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 작품분석을 통하여 창조된 캐릭터 위주의 안무와 일반적인 재즈, 발레안무가 가지는 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 캐릭터의 관점에서 안무를 이해하고 개념, 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 안무가 사용된 음악적인 성향과 장르를 분석하고 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 캐릭터 안무동작에 극적인 요소를 접목시켜 극중 표현하고자 하는 내용을 춤으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 캐릭터 안무의 반복 숙달, 교정을 거쳐 오디션에 사용가능 한 개인 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 두 가지 이상의 춤 장르를 융합한 뮤지컬 안무 동작을 분석하여 시연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 두 가지 이상의 춤 장르가 사용된 뮤지컬 안무를 반복 숙달, 교정과정을 거쳐 오디션에 사용가능 한 개인 레퍼토리를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">캐릭터 안무에 대한 이해, 작품 전체의 음악적 성향 분석과 이해
다양한 춤의 장르에 대한 지식과 소양</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">발레 및 다양한 재즈 댄스의 기본 동작 및 고난이도 동작 구사 능력</td></tr>
</table>

		연기 기초 표현 능력, 공간 활용 능력, 뮤지컬 작품 분석 능력
	태도(attitude)	동작에 극적인 요소를 접목시키는 창의적인 태도 주어진 안무를 연기자의 입장에서 분석하려는 능동적인 태도 주어진 안무를 개인 레퍼토리로 만들고자 하는 적극적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	캐릭터 위주의 뮤지컬 안무 분석표, 3분가량의 밥 포시 뮤지컬 안무 3분가량의 상급테크닉이 첨가된 두 가지 장르 이상의 뮤지컬 안무

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	중간 발표 시행	3분가량의 밥 포시 뮤지컬 안무	실기평가
	2차 평가	40	10주	기말 발표 시행	3분가량의 상급테크닉이 첨가된 두 가지 장르 이상의 뮤지컬 안무	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 수행하기	두 가지 이상의 춤 장르를 융합한 뮤지컬 안무 동작을 분	40		●

				석하여 시연할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기	두 가지 이상의 춤 장르가 사용된 뮤지컬 안무를 반복 숙달, 교정과정을 거쳐 오디션에 사용가능 한 개인 레퍼토리를 만들 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬댄스 I	Credits	2	Semester /Term	3-1
	English	Musical Dance I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to create the personal dance repertoire.					
Learning goal	1. To explain a comparison between character-centred dance and others. 2. To Analyze the choreography of character-centred dance from the point of view of the characters. 3. To make a personal repertoire of character-centred works. 4. To create a personal repertoire of high-skilled choreography.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">뮤지컬보컬 Ⅴ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Musical Vocal Ⅴ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 3학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 리듬과 템포로 구성된 뮤지컬 넘버의 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 개발할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터 분석을 통하여 음색을 적절하게 Mapping 할 수 있다.
2. 각 넘버의 템포에 따라 적절한 음색을 선택하고 구사할 수 있다.
3. 리듬과 템포가 다른 뮤지컬 넘버를 2곡 이상 선택하여 레퍼토리로 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 작품, 캐릭터, 장면을 분석하여 자신의 캐릭터가 표현해야 할 디테일한 음색을 mapping 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 분석을 통해 Mapping한 것을 바탕으로 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 느린 템포와 분위기에 맞는 음색이 어떤 것인지 판단하고 선택하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 빠른 템포와 분위기에 맞는 음색이 어떤 것인지 판단하고 선택하여 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 다양한 템포(느린, 중간, 빠른)의 뮤지컬 솔로 곡을 2곡 이상 익혀서 자신의 레퍼토리로 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">리듬에 대한 지식, 악상기호에 대한 지식
작품, 캐릭터, 장면 분석에 대한 지식, 뮤지컬 레퍼토리에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">레가토를 표현하는 능력, 악보를 분석하는 능력. mapping능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	악보를 정확히 분석하고 파악하기 위해 집중하고 노력하는 태도 배우로서 표현을 중요시하고 악보상의 기호들과 가사를 관객에게 잘 전달하고 표현하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	호흡과 발성에 관한 이해도를 가질 수 있는 3도 도약 발성 및 5도이하의 스케일 발성테스트 뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 곡 발췌하여 2개 이상 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 다양한 장르의 곡을 발췌하여 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	2차 평가	40	15주	개별 넘버를 준비하여 시연	뮤지컬 작품 중 Mix voice 창법 포함된 다양한 장르와 템포의 곡을 발췌하여 발표	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	프로덕션(연기)	캐릭터 분석을 통하여 음색을 적절하게 Mapping 할 수 있고 각 넘버의 템포에 따라 적절한 음색을 선택하고 구사할 수 있다.	작품, 캐릭터, 장면을 분석하여 자신의 캐릭터가 표현해야 할 디테일한 음색을 mapping 할 수 있고 이를 바탕으로 가창할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	리듬과 템포가 다른 뮤지컬 넘버를 2곡 이상 선택하여 레퍼토리로 만들 수 있다.	다양한 템포(느린, 중간, 빠른)의 뮤지컬 솔로 곡을 2곡 이상 익혀서 자신의 레퍼토리로 구축할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	피아노, 보면대
	SW	

Class name	Korean	뮤지컬보컬 Ⅴ		Credits	3	Semester /Term	3/1
	English	Musical Vocal Ⅴ		Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the repertory on the stage.						
Learning goal	1. Express character with the song on the stage. 2. Training that can make a beautiful vibrato and legato. 3. Express character with the song on the stage.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬 연기실습 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Musical I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터 구축</td><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 3학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">소극장 뮤지컬(현대극 위주)의 무대언어와 환경적 특성을 이해하고, 다양한 소극장 뮤지컬의 대본 분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬의 장르적인 특성(노래, 춤, 대사의 상호관계와 유동성)을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 작품을 선택하여 장면과 캐릭터를 분석할 수 있다.
3. 노래와 춤과 대사의 구조(양식)를 분석하여 장면을 구성할 수 있다.
4. 장르의 특성을 바탕으로 장면을 실연하고 3개 이상의 캐릭터를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">- 뮤지컬의 장르적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">- 뮤지컬의 장르적 특성을 바탕으로 텍스트와 악보를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">- 텍스트와 악보를 분석하여 인물의 특성과 극적행동을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="7">- 노래, 춤, 대사의 구조 분석을 통해 양식적인 인물의 일관성을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4-1</td><td colspan="7">- 현재 공연 중인 소극장 뮤지컬의 한 장면을 노래, 춤, 대사를 포함하여 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">4-2</td><td colspan="7">- 국내 뮤지컬 작품의 캐릭터를 3개 이상 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">국내 창작 뮤지컬의 특징에 대한 지식</td></tr>
</table>

		소극장 뮤지컬 및 국내 창작 뮤지컬 작품의 종류에 대한 지식 뮤지컬과 연극의 스타일 관련 이해
	기능(skill)	캐릭터 및 작품 분석력 극적표현력 비즈니스와 특정 버릇을 신체적으로 표할 수 있는 능력 Collage작성 방법 인물을 자기화 하는 능력 노래, 춤, 대사를 종합하여 표현할 수 있는 응용력 음악적 분석력
	태도(attitude)	자신에게 맞는 배역을 선정하고 캐릭터를 창조를 위한 탐구심과 의사 결정력 파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●			[ ]

산출물 (결과물)	장르가 다른 레퍼토리 2곡 이상 발표 및 테스트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 뮤지컬 연기에 대한 이해도를 평가	연기실습 일지, 대본 및 인물 분석표	2인-4인 한국 뮤지컬 대사 장면 2-3편 발표
	2차 평가	40	10주	임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 뮤지컬 연기에 대한 이해도를 평가	연기실습 일지, 대본 및 인물 분석표	2인-4인 한국 뮤지컬 장면(노래포함) 1-2편 발표

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	캐릭터 구축	작품을 선택하여 장면과 캐릭터를 분석할 수 있다.	노래, 춤, 대사의 구조 분석을 통해 양식적인 인물의 일관성을 구축할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	장르의 특성을 바탕으로 장면을 실연하고 3개 이상의 캐릭터를 만들 수 있다.	현재 공연 중인 소극장 뮤지컬의 한 장면을 노래, 춤, 대사를 포함하여 실연할 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	대형강의실					
	HW	음향 기자재, 스피커, 가림막, 큐브					
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬 연기실습 I	Credits	4	Semester /Term	3/1
	English	Acting for Musical I	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of Korean musical through the text analysis and understanding the environment of the little theatre.					
Learning goal	1. To understand and explain the characteristics of musical. 2. To analyze the scene and character in musical theatre. 3. To configure a scene through the analysis of structure among songs, dance and script. 4. To build various character and act scenes based on musical features.					

<table>
<tr><td rowspan="11">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬댄스 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Musical Dance Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 뮤지컬 안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">다양하고 심화된 뮤지컬 안무를 경험하여 자신의 레퍼토리를 구축한 인재가 되고 싶은 뮤지컬연기전공 3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">안무 오디션 과정을 반복적으로 경험하여 2분 이내의 다양한 스타일의 안무를 즉각적으로 암기하고 수행하는 능력을 발전시키고 개인의 성향에 맞는 자유 안무의 레퍼토리를 개발하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 안무 오디션의 프로세스를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 뮤지컬 작품의 안무 스타일을 이해하고 분석할 수 있다.
3. 안무 오디션의 전체 과정을 반복적으로 수행하여 즉각적으로 안무를 암기하고 수행하는 능력을 발전시킬 수 있다.
4. 7가지 이상의 안무 오디션 과정을 통해 숙달된 안무를 자신의 성향에 맞게 구성하고 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 실제 안무 오디션 과정의 프로세스를 이해하고 필요요구사항이 무엇인지 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬 작품에 나타난 전반적인 안무의 스타일에 대해 이해/분석/설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 뮤지컬 장면에 활용된 다양한 댄스 레퍼토리를 이해/분석/설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 7회 이상의 가상 안무 오디션을 통해 다양한 뮤지컬의 안무를 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 안무 오디션의 전체 과정을 반복적으로 수행하여 안무를 암기하고 수행하는 능력을 발전시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 다양한 뮤지컬 안무의 동작을 재구성/ 조합하여 자신의 춤 능력에 맞는 맞춤식 안무를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 창작 자유 안무의 점검, 수정, 보완, 숙달 과정을 거쳐 오디션에 적합하도록 만들 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">뮤지컬 작품에 사용된 안무, 음악에 대한 이해
오디션에 필요한 안무 능력에 관한 이해, 움직임의 드라마적 호흡법에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">표현력과 창의력, 다양한 춤 장르 구사능력
안무를 빠르게 습득할 수 있는 관찰력과 안무수행 능력
여러 가지 안무를 조합하고 구성하여 안무를 만들 수 있는 사고력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">현장성 있는 오디션용 안무를 파악하고 습득하는 적극적인 자세
적극적으로 자신을 표현하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">2분 이내의 뮤지컬 안무 7회 이상 발표(2주에 한 작품)
개인 창작 안무 1편 발표(7가지 안무에서 사용된 동작을 바탕으로 2차 창작)</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>5주</td><td colspan="3">중간 발표 시행</td><td>2분 이내의 뮤지컬 안무</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>10주</td><td colspan="3">기말 발표 시행</td><td>개인 창작 안무 1편 발표</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>작품을 분석하여 뮤지컬 안무 수행하기</td><td>안무 오디션의 전체 과정을 반복적으로 수행하여 안무를</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				암기하고 수행하는 능력을 발전시킬 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체표현 구사하기	다양한 뮤지컬 안무의 동작을 재구성/ 조합하여 자신의 춤 능력에 맞는 맞춤식 안무를 창작할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬댄스 II	Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Musical Dance II	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to memorize choreography fast, and make a personal choreography for the audition.					
Learning goal	1. To understand and explain a process of the dance audition. 2. To understand and analyze a variety of styles of dance works. 3. To develop the ability to memorize and perform the choreography of the audition through repetitive moke-dance auditions. 4. To configure and create your own choreography through the audition process.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬 연기실습 II</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Musical II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터 구축</td><td colspan="3">캐릭터 구축하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="3">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 3학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">대극장, 라이선스 뮤지컬의 확장의 개념과 환경적 특성을 이해하고, 다양한 대극장 및 라이선스 뮤지컬의 대본분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 2-4인 라이선스 뮤지컬 장면(노래포함) 1편-2편 발표
3. 노래와 춤과 대사의 구조를 분석하여 장면을 구성할 수 있다.
4. 장르의 특성을 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 사건의 크기, 극장의 크기, 인물의 크기에 따른 표현적인 확장의 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 현시대에 공연 중인 대극장 라이선스 뮤지컬의 텍스트와 악보를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트와 악보를 분석하여 인물의 특성과 극적행동을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 노래, 춤, 대사의 구조 분석을 통해 양식적인 인물의 일관성을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 공간과 사건의 크기에 맞게 확장(enlargement)하여 인물을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 현재 공연 중인 대극장 뮤지컬의 한 장면을 노래, 춤, 대사를 포함하여 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">라이선스 뮤지컬 작품의 캐릭터를 3개 이상 만들 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>외국 라이선스 뮤지컬의 특징에 대한 지식
대극장 및 라이선스 뮤지컬 작품의 종류에 대한 지식
대중문화, 사회문화, 철학, 인문학 관련지식
극장 공간에 대한 이해
국문학 관련지식
무대적 확장에 대한 개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>캐릭터 및 작품 분석력
극적표현력
비즈니스와 특정 버릇을 신체적으로 표할 수 있는 능력
Collage작성 방법
인물을 자기화 하는 능력
노래, 춤, 대사를 종합하여 표현할 수 있는 응용력
공간의 변화에 따라 표현방식의 다양화를 창조할 수 있는 능력
악보분석 능력
공연을 보고 연출적 구성과 연기적 동선을 분석할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>자신에게 맞는 대극장 및 라이선스 뮤지컬 장면 및 캐릭터를 찾으려는 탐구적인 태도
파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
타인을 이해하려는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>연기실습 일지, 대본 및 인물 분석표
2-4인 라이선스 뮤지컬 대사 장면 2편-3편 발표, 2-4인 라이선스 뮤지컬 장면(노래포함) 1편-2편 발표.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

	1차 평가	40	5주	임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 뮤지컬 연기에 대한 이해도를 평가	연기실습 일지, 대본 및 인물 분석표	2-4인 라이선스 뮤지컬 대사 장면 2편-3편 발표
	2차 평가	40	10주	임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 뮤지컬 연기에 대한 이해도를 평가	연기실습 일지, 대본 및 인물 분석표	2-4인 라이선스 뮤지컬 장면(노래포함) 1편-2편 발표
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	캐릭터 구축	대극장 작품을 선택하여 장면과 캐릭터를 분석할 수 있다.	사건의 크기, 극장의 크기, 인물의 크기에 따른 표현적인 확장의 개념을 설명하고 시연할 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로덕션(연기)	대극장 라이선스 작품의 노래와 춤, 대사의 구조를 분석하여 장면을 구성할 수 있다.	현재 공연 중인 대극장 뮤지컬의 한 장면을 노래, 춤, 대사를 포함하여 실연할 수 있있고 라이선스 뮤지컬 작품의 캐릭터를 3개 이상 만들 수 있다.	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	대형강의실
	HW	음향 기자재, 스피커, 가림막, 큐브
	SW	

Class name	Korean	뮤지컬 연기실습 II	Credits	4	Semester /Term	3/2
	English	Acting for Musical II	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of license musical through the text analysis and understanding the environment of the large theatre.					
Learning goal	1. To understand and explain the characteristics of the large theatre. 2. To analyze the scene and character after choice of musical works. 3. To configure a scene through the analysis of structure among songs, dance and script. 4. To act scenes based on the features of license musical.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">뮤지컬보컬Ⅵ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Musical VocalⅥ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬배우로서의 인재가 되고 싶은 뮤지컬전공 3학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 장르의 뮤지컬 넘버의 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 개발할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 뮤지컬 음악장르의 특성을 이해하고 텍스트에서 요구하는 드라마 속의 음악적 기능을 설명할 수 있다.
2. 극중 캐릭터를 표현하기 위해 장르별 텍스트를 음악적으로 분석하고, 올바른 발성 테크닉을 적용시켜 가창할 수 있다.
3. 장르가 다른 뮤지컬 넘버를 분석 적용하여 2곡 이상의 레퍼토리를 만들어 가창할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬장르(Comedy, Fantasy, Tragedy, Melodrama, Rock, Opera, Revue French, 한국창작뮤지컬)의 음악적 특성을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 장르에 따른 뮤지컬 스코어의 반주악보와 멜로디 악보를 분석하여 특징적인 음악적 규칙을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장르에 따른 음색을 취사, 선택하여 뮤지컬 넘버에 적용하여 노래할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 종합적인 가창 테크닉(onset, vibrato, vocal colour, phrasing, diction, etc.)의 표현기법을 이해하고 응용하여 선택적으로 노래에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 자신의 창법에 가장 잘 어울리는 뮤지컬 장르가 무엇인지 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 뮤지컬 장르(comedy, fantasy, tragedy, melodrama, rock, opera, revue French, 한국창작뮤지컬) 중 2곡 이상의 레퍼토리를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">텍스트 분석의 이해 지식, 캐릭터 표현에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	극중 캐릭터를 분석할 수 있는 능력, 악보를 분석하는 능력 텍스트를 분석하는 능력
	태도(attitude)	곡에 맞는 올바른 호흡과 발성을 사용하려고 노력하는 태도 캐릭터를 정확히 분석하고 파악하기 위해 집중하고 노력하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장르가 다른 레퍼토리 2곡 이상 발표 및 테스트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개별 넘버를 준비하여 시연	장르가 다른 레퍼토리를 선정하여 가창	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	2차 평가	40	15주	개별 넘버를 준비하여 시연	장르와 템포가 다른 레퍼토리를 선정하여 가창	실기시험 : 개별 넘버를 준비하여 시연, 결과를 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	다양한 뮤지컬 음악장르의 특성을 이	장르에 따른 뮤지컬 스코어의 반주악보와 멜로디 악보	40	●	●

			해하고 텍스트에서 요구하는 드라마 속의 음악적 기능을 설명할 수 있다.	를 분석하여 특징적인 음악적 규칙을 파악, 뮤지컬 넘버에 적용하여 노래할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	장르가 다른 뮤지컬 넘버를 분석 적용하여 2곡 이상의 레퍼토리를 만들어 가창할 수 있다.	종합적인 가창 테크닉(onset, vibrato, vocal colour, phrasing, diction, etc.)의 표현기법을 이해하고 응용하여 뮤지컬 장르(comedy, fantasy, tragedy, melodrama, rock, opera, revue French, 한국창작뮤지컬) 중 2곡 이상의 레퍼토리를 만들 수 있다.	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	피아노, 보면대					
	SW						

Class name	Korean	뮤지컬보컬Ⅵ	Credits	3	Semester /Term	3/2
	English	Musical Vocal Ⅴ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn the other song genres repertory.					
Learning goal	1. Express character with the song on the stage. 2. The text of a song by analyzing the music. 3. Express character with the song on the stage.					

바. 연극영상전공

<table>
<tr><td rowspan="3">과목명</td><td>국문</td><td colspan="2">연기의 이해</td><td>학점</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">Basic for Acting</td><td rowspan="2">시수</td><td rowspan="2">4</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>대학교양필수( ), 대학교양선택( )
스쿨교양필수( ), 스쿨교양선택( )
전공필수 ( ), 전공선택 (●)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">유형</td><td>블록식 ( )주 / 주당운영회차 (2)회
NCS( ) 현장중심(●) 직업기초( )</td></tr>
<tr><td>능력단위
및
능력단위
요소</td><td colspan="3">캐릭터 구축</td><td colspan="2">학습모듈 : 무</td><td>액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기
극적행동 표현하기</td></tr>
<tr><td>수강 대상</td><td colspan="6">뮤지컬전공 1학년</td></tr>
<tr><td rowspan="2">선행학습과목</td><td colspan="2">선수지식</td><td colspan="4">없음</td></tr>
<tr><td colspan="2">선수과목</td><td colspan="4">없음</td></tr>
<tr><td>병행추천
과목 (선택)</td><td colspan="6">전공입문</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="6">연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 시학을 통해 현대 희곡에서의 극적행동을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 희곡 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 실연할 수 있다.
3. 오픈씬을 구성하여 인물의 목적, 방해물, 방법을 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.
4. 짧은 오픈씬을 통해 말과 신체의 표현을 함께 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="11">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="5">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡 구성에 기본이 되는 플롯을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="5">- 아리스토텔레스의 시학을 토대로 현대 희곡에 쓰여 진 캐릭터의 극적행동을 이해하고 이를 바탕으로 간단한 상황을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="5">- 현대 희곡 구조 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적과 방해물을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="5">- 방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="5">- 극적행동과 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하는 것에서 버릇처럼 완전히 습득 되어 연기적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="5">- 오픈씬에서 인물의 목적, 방해물, 방법을 분석하고, 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="5">- 연기에서 신체적 표현의 중요성을 이해하고 오픈씬을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="5">- 짧은 오픈씬의 실습을 통해 극적언어라 함은 대사(말)와 행동(신체)이 함께 할 때 비로소 완성되는 것임을 이해하고 이를 바탕으로 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="5">- 자극과 충동에 충실한 Action과 Reaction으로 짧은 오픈씬을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">관련 K.S.A</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="5">시학에 대한 이해, 서사구조의 이해, 무대언어의 이해, 장면에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="5">자유로운 표현을 위한 신체적인 능력
자극을 충동으로 치환할 수 있는 능력</td></tr>
</table>

		중립자세를 유지할 수 있는 능력
	태도 (attitude)	파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 발표를 하고자 하는 적극적인 태도 자신의 장단점을 수용하고 인정하는 자세

직업기초능력	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식수업	토론식수업	협동학습	발견학습	프로젝트학습법	캡스톤디자인
		●	●		●	
	문제기반학습법	액션러닝	블랜디드러닝	플립러닝	MOOC	기타

평가방법 *	과정중심평가	선택형시험	서술형시험	논술형시험	구술형시험	토론법
	발표법	프로젝트법	실기시험법	포트폴리오법	현장작업법	관찰평가법
	●		●			
	자기평가법	기타 ( )				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려” ※ 실기시험 : 임의 조성된 조별 과제의 연기 장면 발표, 기초 연기에 대한 이해도를 평가					

산출물 (결과물)	오픈 씬 발표 4회 이상
필요기자재	가림막, 큐브

Class name	Korean	연기의 이해	Credits	4	Semester /Term	1/1
English	English	Basic for Acting	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	This class consists of skills, practice(90%) and theory(10%). This class provides an opportunity to learn a basic concept of action such as obstacles, purpose, tactics and actions.					
Learning goal	1. To understand and explain actions from the modern play 2. To understand play the character’s objectives, obstacles and tactics. 3. To make a open scene based on character’s objectives, obstacles and tactics. 4. To demonstrate lingual and physical expressions through the open scene.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기초 연기</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Basic of Acting</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td rowspan="3">캐릭터</td><td colspan="5">자극과 충동을 바탕으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">극적행동 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트에서 요구하는 캐릭터로 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈 씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 희곡 안에서 캐릭터가 마주치게 될 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하고 실연할 수 있다.
2. 오픈씬을 구성하여 인물의 목적, 방해물, 방법을 바탕으로 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 극적행동과 인물의 목적, 방해물, 방법을 이해하는 것에서 버릇처럼 완전히 습득 되어 연기적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 오픈씬에서 인물의 목적, 방해물, 방법을 분석하고, 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자극과 충동에 충실한 Action과 Reaction으로 짧은 오픈씬을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">희곡에 대한 이해, 서사구조의 이해, 무대언어의 이해, 장면에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자유로운 표현을 위한 신체적인 능력
자극을 충동으로 치환할 수 있는 능력
중립자세를 유지할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
남 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도
자신의 장단점을 수용하고 인정하는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">오픈 씬 발표 4회 이상, 수업일지</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="10">
<table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>수업일지에 따른 학습과정 평가(오픈씬 포함)</td><td>수업일지</td><td>과제물평가
실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>리얼리즘 장면 발표</td><td>2인 리얼리즘 장면</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”
</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="10">
<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">캐릭터</td><td>자극과 충동을 바탕으로 표현하기</td><td>자극과 충동에 충실한 Action과 Reaction으로 짧은 오픈씬을 실연할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td><td>방해물을 이겨낼 수 있는 방법들이 희곡 안에 존재함을 이해하고, 이를 바탕으로 2인의 짧은 상황극을 연기할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>캐릭터</td><td>극적행동 표현하기</td><td>극적행동과 인물의 목적, 방해</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

				물, 방법을 이해하는 것에서 버릇처럼 완전히 습득 되어 연기적으로 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 실습실
	HW	큐브, 가림막
	SW	

Class name	Korean	기초 연기	Credits	6	Semester /Term	1/1
	English	Basic of Acting	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to understand the acting fundamentals such as objectives, obstacles and tactics and to make a short open scene.					
Learning goal	1. To understand and play actions from the modern play 2. To make a open scene based on character's objectives, obstacles and tactics.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">호흡과 발성 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Voice of Speech I</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">호흡</td><td colspan="5">이완된 호흡하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">신체의 중심과 연결된 호흡하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">소리</td><td colspan="5">올바른 발성과 공명 사용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">호흡과 발성에 대한 기초지식을 습득하고 훈련을 통해 익혀 자기 훈련이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">크리스틴 링클레이터의 훈련법을 바탕으로 배우 개개인의 습관적 긴장을 알아차리고 이를 제거함으로써 이완된 몸에서 나오는 편안한 자신의 호흡과 발성을 찾아가는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 몸의 구조를 익히고, 이를 바탕으로 발성과정에 대한 신체적 인식을 갖는다.
2. 링클레이터 훈련법을 통해 자신의 습관적 긴장을 제거할 수 있다.
3. 긴장 없는 몸에서 발생하는 호흡과 발성을 경험하고 몸에 기억시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 몸 전체의 구조와 발성기관의 구조를 익히고 이에 대한 신체적 자각을 높인다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 링클레이터 훈련법을 바탕으로 자신의 습관적 긴장을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 링클레이터 훈련법을 통해 호흡 근육의 긴장과 이완을 발견하고 올바른 호 흡 훈련을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 호흡과 소리연결 훈련을 통해 자유로운 소리와 진동을 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 자신이 가지고 있는 자연스러운 음색을 이완된 상태로 공명시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">해부학적인 음성 기관에 대한 이해
조음기관에 대한 이해
소리의 음성학적 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">근육의 긴장과 이완을 조절할 수 있는 능력
늑간근 호흡법을 구사할 수 있는 능력
공명기관을 진동 시켜 소리를 증폭시킬 수 있는 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	습관적 긴장을 제거하기 위해, 지속적인 훈련을 인내하고 집중하는 성실한 태도 지속적인 자기성찰과 자가훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도 타인을 이해하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 웜업 시퀀스

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	웜업 시퀀스 적합성 평가	웜업 시퀀스	실기평가
	2차 평가	40	15주	셰익스피어 소네트 발표	수업 일지	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	호흡	이완된 호흡하기	링클레이터 훈련법을 통해 호흡 근육의 긴장과 이완을 발견하고 올바른 호흡훈련을 할 수 있다.	20		●
		신체의 중심과 연	몸 전체의 구조와 발성기관의	20		

			결된 호흡하기	구조를 익히고 이에 대한 신체적 자각을 높인다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	소리	올바른 발성과 공명 사용하기	호흡과 소리연결 훈련을 통해 자유로운 소리와 진동을 낼 수 있다. 자신이 가지고 있는 자연스러운 음색을 이완된 상태로 공명시킬 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 강의실, 스피커 등 음향 시스템					
	SW						

Class name	Korean	호흡과 발성I	Credits	4	Semester /Term	1/1
	English	Voice of Speech I	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Based on the training of Kristin Linklater, this curriculum seeks to find the comfortable breathing and vocalization of a relaxed body by recognizing and removing the habitual tension of each actor.					
Learning goal	1. Familiarize yourself with the structure of your body, and based on this, have a physical awareness of the vocalization process 2. To eliminate own habitual tension by Kristin Linklater voice system 3. Experience and remember the breathing and vocalizations that occur in a relaxed body.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">움직임 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Movement I</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">움직임</td><td colspan="4">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">움직임에 대한 기초지식을 습득하여 신체를 통해 자유로운 표현을 하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투의 반복되는 심신훈련을 통해서 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념을 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 신체적인 중립의 자세를 유지할 수 있다.
2. 자기의 몸을 인식한 후, 칼라리파이야투를 통해 자기 몸의 움직임을 확장할 수 있다.
3. 집중력, 이완능력, 유연성, 몸의 균형감각, 에너지에 대한 이해를 바탕으로 움직일 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신체의 이완을 바탕으로 바르게 서고, 걸을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 칼라리파이야투의 동양무술과 센터, 에너지의 관계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 칼라리파이야투의 킥 동작을 통해 신체적 에너지의 확장성을 바탕으로 움직일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 움직임의 확장을 통해 집중력과 이완능력, 에너지와 신체의 상관관계를 바탕으로 신체를 의지대로 움직일 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">자신의 몸과 정신에 대한 새로운 발견과 이해, 인식능력
신체와 정신과의 관계에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">동양무술 - 인도의 칼라리파이야투를 구사할 수 있는 능력
자신의 의지대로 근육을 긴장하고 이완할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">반복되는 심신훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도
자신과 거리를 두고, 객관적으로 바라보려는 태도
충동을 받아들이고 꾸미지 않으려는 열린 마음</td></tr>
<tr><td>직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력			
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 시퀀스 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	칼라리파이야투 시퀀스 평가	일지	실기평가
	2차 평가	40	15주	칼라리파이야투 시퀀스 평가	일지	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	움직임의 확장을 통해 집중력과 이완능력, 에너지와 신체의 상관관계를 바탕으로 신체를 의지대로 움직일 수 있다.	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	움직임	몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기	칼라리파이야투의 킥 동작을 통해 신체적 에너지의 확장성을 바탕으로 움직일 수 있다. 칼라리파이야투의 동양무술과 센터, 에너지의 관계를 설명할 수 있다.	40		● ●

	직무역량평가2차 합계				40			
	직무역량평가3차 합계							
수업환경	강의실유형	일반 강의실						
	HW	마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼						
	SW							

Class name	Korean	움직임 I	Credits	4	Semester /Term	1/1
	English	Movement I	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Individual students develop their new discovery, understanding, and cognitive skills about their body and mind through repeated physical and mental training such as Chinese taijiquan, yoga, etc. In this process, it is a lesson that develops the ability to recognize and freely express the concept of organically integrated not the concept of separation of body / mind.					
Learning goal	1. Keeping the neutral statue. 2. To enlarge the movement by Kalaripayattu 3. Can move based on concentration, relaxation, flexibility, sense of balance and energy.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">아크로바틱</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acrobatics</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">움직임</td><td colspan="5">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">몸의 표현　확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">기계체조를 통해 움직임의 원리와 근력, 유연성을 기르고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기계체조를 통해 움직임의 원리를 파악하고 근력과 유연성을 길러 표현력 있는 인재가 되고 싶어 하는 학생</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 앞구르기, 뒤구르기를 비롯한 기초 구르기 동작을 할 수 있다.
2. 핸드스프링과 측전, 백핸드스프링 등을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 아크로바틱시 필요한 근육을 이해하고 훈련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 앞구르기 및 뒤구르기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 핸드스프링의 원리를 설명하고 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 측전 및 백핸드스프링의 원리를 설명하고 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">신체언어의 극적효과에 대한 이해
각 근육과 뼈의 해부학적 움직임에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">필요근육의 활용 능력
드라마 구성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">신체적 표현을 위한 적극적인 태도
신체적 변화를 기다리는 인내심
새로운 신체적 표현법을 받아들이는 열린 마음</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●	●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 옆돌기, 핸드스프링, 백핸드스프링

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	앞구르기, 뒷구르기, 옆돌기	수업 일지	실기평가
2차 평가	40	15주	측전, 핸드스프링, 백핸드스프링	수업 일지	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	아크로바틱시 필요한 근육을 이해하고 훈련할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	움직임	몸의 표현 확장하기	측전 및 백핸드스프링의 원리를 설명하고 실행할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	긴 매트, 백핸드 스프링용 두꺼운 매트, 마루가 깔린 강의실					
	SW						
Class name	Korean	아크로바틱		Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Acrobatics		Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn physical expression and technique with the acrobatics.						
Learning goal	1. Do rolling forward and backwards. 2. Turn hand spring and backhand spring.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현대리얼리즘연기</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Modern Theatre : Realism</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">분석</td><td colspan="5">장면 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">캐릭터 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">캐릭터</td><td colspan="5">극적행동 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">액션과 리액션으로 정서와 생각 주고받기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트에서 요구하는 캐릭터로 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">현대 리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 현대 리얼리즘의 양식적 특성을 이해하고 대본을 분석할 수 있다.
2. 극적행동과 인물의 목적을 찾을 수 있다.
3. 자극과 충동을 통해 2인 및 3인 이상 장면에서 주고받기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 현대 리얼리즘의 양식적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 갈등과 사건이 분명한 장면을 선택하고 극 구성을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 각 인물의 목적을 바탕으로 극적행동을 찾아내고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 인물의 자극과 충동을 바탕으로 주고받기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 주어진 대사의 서브텍스트를 분석하고 인물의 내적동기와 의도를 바탕으로 2인 및 3인 이상 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">현대 리얼리즘의 양식적 특성에 대한 이해, 19세기 리얼리즘 태동에 대한 이해
리얼리즘 양식 분석법에 대한 이해 , Action과 Reaction의 개념 이해
인문학관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">작품 및 대사 분석력, 극적표현력
장면 분석력, 캐릭터 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
남 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도
충동을 받아들이는 열린 마음</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">대본 및 인물분석표, 연기실습일지
2인 5분 이상의 현대 리얼리즘 장면(한국작품 및 외국작품) 1편 분석 및 장면읽기</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>분석표와 연기일지를 활용한 과정평가</td><td></td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>2인 5분이상 현대 리얼리즘 장면 발표</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>분석</td><td>장면 분석하기</td><td>갈등과 사건이 분명한 장면을 선택하고 극 구성을 분석할 수 있다</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>캐릭터</td><td>액션과 리액션으로 정서와 생각 주고받기</td><td>주어진 대사의 서브텍스트를 분석하고 인물의 내적동기와 의도를 바탕으로 2인 및 3인 이상 장면을 실연할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 실습실					
	HW	큐브, 가림막					
	SW						

Class name	Korean	현대리얼리즘연기	Credits	6	Semester /Term	1/2
	English	The Modern Theatre : Realism	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provided an opportunity to demonstrate scenes by expressing dramatic language with words and actions, and by understanding actions and reactions based on the modern realism script.					
Learning goal	1. Analyze the script followed by understanding the characteristics of modern realism. 2. Find the object and action of a character. 3. Act a scene with two or more people through the impulse and motivation.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>움직임 Ⅱ</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movement Ⅱ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">웜업 씨퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">몸과 사고, 정서를 하나로 통합하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투의 반복되는 심신훈련을 통해서 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념을 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다. 또한 봉산탈춤을 통해 호흡과 움직임의 유기적 결합을 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 집중력, 이완능력, 유연성, 몸의 균형감각, 에너지에 대한 이해를 바탕으로 움직일 수 있다.
2. 몸과 사고, 몸과 감성/정서, 몸과 상상력의 관계를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 움직임의 확장을 통해 집중력과 이완능력, 에너지와 신체의 상관관계 등을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 신체와 정신을 유기적으로 연결시켜 에너지를 확장하여 움직일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 몸과 사고, 감성, 정서, 상상력의 관계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 몸과 사고, 감성, 정서, 상상력의 관계를 인지하며 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">자신의 몸과 정신에 대한 새로운 발견과 이해, 인식능력
신체와 정신과의 관계에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">동양무술 - 인도의 칼라리파이야투를 구사할 수 있는 능력
자신의 의지대로 근육을 긴장하고 이완할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">반복되는 심신훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도
자신과 거리를 두고, 객관적으로 바라보려는 태도
충동을 받아들이고 꾸미지 않으려는 열린 마음</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 움직임 시퀀스 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	봉산 탈춤 발표	수업 일지	발표평가
	2차 평가	40	15주	움직임 시퀀스 발표	수업 일지	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	움직임	웜업 씨퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기	신체와 정신을 유기적으로 연결시켜 에너지를 확장하여 움직일 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	움직임	몸의 표현 확장하기	몸과 사고, 감성, 정서, 상상력의 관계를 설명할 수 있다. 몸과 사고, 감성, 정서, 상상	40		●

				력의 관계를 인지하며 자유롭게 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼					
	SW						

Class name	Korean	움직임 Ⅱ	Credits	4	Semester /Term	1/2
	English	Movement Ⅱ	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Individual students develop their new discovery, understanding, and cognitive skills about their body and mind through repeated physical and mental training such as Chinese taijiquan, yoga, etc. In this process, it is a lesson that develops the ability to recognize and freely express the concept of organically integrated not the concept of separation of body / mind. In addition, Bongsan mask dance experiences the organic combination of breathing and movement.					
Learning goal	1. Moving the body with relaxation, balancing, flexibility and concentration. 2. Expressing the body with understanding between body and imagination.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>호흡과 발성Ⅱ</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Voice of Speech Ⅱ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">호흡</td><td colspan="4">이완된 호흡하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">호흡 지지하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="4">올바른 발성과 공명 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">호흡과 발성에 대한 자신의 훈련체계를 수립하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이완된 몸의 인식을 바탕으로 호흡관련 근육들을 강화하고, 다양한 공명기관에 대한 자각을 높인다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 호흡관련 근육을 강화한다.
2. 공명기관에 대한 자각과 훈련을 통해 자유로운 소리를 낸다.
3. 조음기관에 대한 자각과 훈련을 통해 소리의 근육성을 몸에 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 늑간근의 강화를 통해 호흡지지에 대한 감각을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 각 공명기관의 특징적 울림을 느끼고 자유롭게 소리낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자신의 의지대로 다양한 공명기관을 옮겨 다니며 소리낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 조음기관에 대한 자각과 훈련을 통해 소리의 근육성을 몸에 익힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">해부학적인 음성 기관에 대한 이해
조음기관에 대한 이해
소리의 음성학적 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근육의 긴장과 이완을 조절할 수 있는 능력
늑간근 호흡법을 구사할 수 있는 능력
공명기관을 진동 시켜 소리를 증폭시킬 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">습관적 긴장을 제거하기 위해, 지속적인 훈련을 인내하고 집중하는 성실한 태도
지속적인 자기성찰과 자가훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도
타인을 이해하는 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지 및 과제물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	독백을 통한 자신의 본능과 충동에 연결된 소리로 말하기 평가	독백/수업일지	실기평가
	2차 평가	40	15주	독백을 통한 자신의 본능과 충동에 연결된 소리로 말하기 평가	독백/수업일지	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	소리	올바른 발성과 공명 구사하기	각 공명기관의 특징적 울림을 느끼고 자유롭게 소리낼 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	소리	올바른 발성과 공명 구사하기	자신의 의지대로 다양한 공명기관을 옮겨 다니며 소리낼 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 강의실, 스피커 등 음향 시스템					
	SW						
Class name	Korean	호흡과 발성 II	Credits	4	Semester /Term	1/2	
	English	Voice of Speech II	Class Hour	4	Type	optional course	
Class summary	On the basis of the awareness of the relaxed body, one can fortify the muscles concerning breathing system and heighten the awareness of the various resonators and use them freely.						
Learning goal	1. To make various sound through development of own resonator. 2. To experience the muscular quality of the sound and let the articulators remember that. 3. To awareness and training of articulation organs help to acquire the muscularity of sound.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">코미디 연기</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Comedy</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">장면 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">캐릭터</td><td colspan="4">액션과 리액션으로 정서와 생각을 주고받기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 창조하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트에서 요구하는 캐릭터로 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">희극대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 희극적 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석할 수 있다.
2. 희극양식의 표현기법을 연구하고 습득하여 캐릭터를 구축할 수 있다.
3. 희극양식에 맞는 극적 리얼리티를 바탕으로 정서와 생각을 주고받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 희극의 양식적 특성을 바탕으로 캐릭터를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 희극적 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석하여 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 코메디아 델 아르떼에서 라찌를 실연할 수 있다.(희극적 캐릭터의 행동)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 언어의 희극성을 이해하고, 구사할 수 있다. (희극적 캐릭터의 대사)</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 자신이 맡은 인물만이 할 수 있는 특별한 Tactic을 사용하여 인물의 목적을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 희극적 캐릭터의 리얼리티를 바탕으로 10분 내외의 장면을 실연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">캐릭터 분석법, 장면분석법에 대한 이해
심리학 및 인문학 관련 지식
코메디아 델 아르떼 관련 지식
연기적인 호흡에 대한 이해
희극의 양식적 특성에 대한 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	극 중 캐릭터를 분석할 수 있는 능력, 작품 분석 능력, 라찌의 활용 능력 비즈니스와 특정 버릇을 신체적으로 표현할 수 있는 능력 Collage작성 방법, 인물을 자기화 하는 능력
	태도(attitude)	파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 남 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도 새로운 양식 연기에 접근하고 받아들이는 열린 마음 배역에 접근하고 받아들이는 열린 마음 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	대본 및 인물분석표, 연기실습일지 2인, 10분이상의 희극작품(한국작품 및 외국작품) 1편 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	연기수업일지를 활용한 과정평가	수업일지	과제물평가
	2차 평가	40	15주	2인 10분이상의 희극작품 발표 바탕으로 평가	씬발표	발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	장면 분석하기	희극적 호흡(템포), 상황(환경),	40	●	

				인물(관계)의 특성을 바탕으로 장면을 분석하여 연기할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	캐릭터	캐릭터 구축하기	희극적 캐릭터의 리얼리티를 바탕으로 10분 내외의 장면을 실연할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 실습실					
	HW	큐브, 가림막					
	SW						

Class name	Korean	코미디 연기	Credits	4	Semester /Term	2/1
	English	Acting for Comedy	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of comedy through analysis of relationship, circumstances and tempo.					
Learning goal	1. To analyze the scene, which is based on relationship, circumstances and tempo. 2. To study and learn the expression of comedy. 3. To act a comic scene based on reality for comedy.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>호흡과 발성Ⅲ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Voice of Speech Ⅱ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주/주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">웜업 시퀀스를 통해 신체를 의지대로 움직이기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">호흡</td><td colspan="4">신체의 중심과 연결하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">호흡 지지하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="4">올바른 발성과 공명 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">호흡과 발성을 통해 몸과 소리, 연기를 연결하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">호흡과 발성 Ⅰ,Ⅱ를 통해 얻은 몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로 호흡과 소리, 몸의 연결을 확고히 하고, 비언어적 소리에서 시작해 음성언어로 발전시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 호흡과 소리, 몸의 연결을 확고하게 한다.
2. 피치, 볼륨, 템포에 대한 감각을 높이고 확장시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 다양한 호흡에 대한 자각을 높이고, 자유롭게 소리를 싣는다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 호흡과 소리, 몸이 유기적으로 연결되도록 한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 자신의 피치, 볼륨, 템포에 대해 객관적으로 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 다양한 훈련을 통해 말의 피치, 볼륨, 템포를 확장시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">해부학적인 음성 기관에 대한 이해
조음기관에 대한 이해
소리의 음성학적 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근육의 긴장과 이완을 조절할 수 있는 능력
늑간근 호흡법을 구사할 수 있는 능력
공명기관을 진동 시켜 소리를 증폭시킬 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">습관적 긴장을 제거하기 위해, 지속적인 훈련을 인내하고 집중하는 성실한 태도
지속적인 자기성찰과 자가훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도</td></tr>
</table>

		타인을 이해하는 태도

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	제시되어진 대사 (음성 표현 능력) 평가	수업일지	실기평가
	2차 평가	40	10주	제시되어진 대사 (음성 표현 능력) 평가	수업일지	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	호흡	호흡 지지하기	다양한 호흡에 대한 자각을 높이고, 자유롭게 소리를 싣는다.	20		●
		신체의 중심과 연결하기	호흡과 소리, 몸이 유기적으로 연결되도록 한다.	20		

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	소리	올바른 발성과 공명 구사하기	자신의 피치, 볼륨, 템포에 대해 객관적으로 평가할 수 있다. 다양한 훈련을 통해 말의 피치, 볼륨, 템포를 확장시킨다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	마루가 깔린 강의실
	SW	

Class name	Korean	호흡과 발성 III	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Voice of Speech III	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	On the basis of the understanding acquired through the Voice and Speech I & II, this course establish the connection of breath, sound, and body.					
Learning goal	1. To establish the connection of breath, sound, and body. 2. To heighten the awareness of pitch, volume, tempo.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">화술</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Speech</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">화술</td><td colspan="5">올바른 발음하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">자극과 충동에 따른 말하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">언어의 의미 파악하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">다양한 방법으로 말하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">화술에 뛰어난 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">일상의 화술과 무대화술의 차이점, 특성을 이해하고 충동과 언어메커니즘의 관계, 충동과 운율과의 관계를 학습하여 전달력과 뉘앙스를 살린 말하기를 할 수 있도록 돕는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일상에서의 화술과 무대화술의 차이점, 특성을 파악할 수 있다.
2. 말과 충동의 관계를 학습하여 충동을 바탕으로 말하기를 실행할 수 있다.
3. 대사 전달력, 한국어가 가지고 있는 아름다운 언어의 뉘앙스를 살려 극중 인물의 리얼리티가 살아있는 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 화술의 정의와 개념, 음성 기관, 한글의 자음과 모음의 체계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 표준발음의 필요성과 표준 발음을 익히는 방법과 절차를 통해 대사에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 충동과 언어메커니즘의 관계와 원리를 바탕으로 내적, 외적 충동에 따른 말하기를 자연스러운 운율로 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 독백을 선택하여 문맥을 파악하고, 분석하여, 말의 동기, 의도, 목적을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">- 상상력과 관찰력을 바탕으로 분석에 기반 한 올바른 내적, 외적 충동을 일으켜 단어, 문단, 문장의 뉘앙스를 살려 극중 인물의 리얼리티가 살아있는 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">한글의 모음과 자음 체계에 대한 이해, 해부학적인 음성 기관에 대한 이해
표준발음의 필요성, 표준발음 습득방법
장음과 단음 구분, 단순모음과 이중모음에 대한 지식
무대화술의 특성, 서브텍스트의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">호흡, 발성, 발음의 운용 능력, 표준어 구사 능력,</td></tr>
</table>

		인물의 충동을 자기화하는 능력, 뉘앙스 표현 능력 공명통 운용 능력, 서브텍스트 분석 능력, 정확한 발음을 청음할 수 있는 능력
	태도(attitude)	언어 교정을 위한 지속적인 훈련을 인내하고 집중하는 성실한 태도 정확한 발음과 대사 구사력을 위한 관찰력 타인을 이해하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	리얼리즘 독백 1편, 희랍극 또는 셰익스피어 독백 1편 발표 수업일지

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	수업일지를 활용한 과정평가		과제물평가
	2차 평가	40	15주	독백발표를 활용한 화술능력평가		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	화술	언어의 의미 파악하기	독백을 선택하여 문맥을 파악하고, 분석하여, 말의 동기, 의도, 목적을 파악할 수 있다.	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	화술	다양한 방법으로	상상력과 관찰력을 바탕으로	40		●

			말하기	분석에 기반 한 올바른 내적, 외적 충동을 일으켜 단어, 문단, 문장의 뉘앙스를 살려 극중 인물의 리얼리티가 살아있는 말하기를 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	칠판, 음향 기자재, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	화술	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Speech	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to learn how to understand the fundamental of speech and the Korean language including studying on vocal organs, vocal mechanism and practicing proper pronunciation.					
Learning goal	1. To understand the differences and characteristics between conversation and conversation in daily life. 2. To practice speaking based on impulses by learning the relationship between words and impulses. 3. To speak the reality of the person in the drama by taking advantage of the nuance of the beautiful language that Korean has in the dialogue calendar.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">캐릭터 창조</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Building a Character</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">캐릭터</td><td colspan="4">극적행동 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 창조하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">화술</td><td colspan="4">다양한 방법으로 말하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">분석을 통하여 인물의 내적외적 캐릭터를 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연의 다양한 양식적 특성을 이해하고, 주어진 인물의 데이터를 활용하여 분석한 후 캐릭터 구축의 과정을 거쳐 극에서 요구하는 캐릭터를 창조하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 캐릭터 분석을 통해 인물의 내적 외적 데이터를 수집한 후 캐릭터의 특성을 설명할 수 있다.
2. 인물의 다양한 이미지를 리서치한 후 신체적 요인과 심리적 요인을 결합하여 자신만의 고유한 캐릭터를 창조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 대사와 지문에서 인물의 특성을 나타내는 문장을 찾아내어 캐릭터 분석을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 주어진 대본에서 분석을 통해 인물의 내·외적 데이터를 수집한 후 시청각적 이미지를 사용해 캐릭터의 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 관찰을 통해 여러 동물의 신체적 특성을 발견하여 캐릭터를 창조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 주어진 인물의 고유한 외적 패턴등을 형상화한 이미지와 분석으로 발결한 심리적 상태변화를 결합하여 캐릭터창조를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">캐릭터 분석법, 장면분석법에 대한 이해
심리학 및 인문학 관련 지식
인물의 고유 호흡에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">극중 캐릭터를 분석할 수 있는 능력
비즈니스와 버릇 등을 신체적으로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심
관객 앞에서 발표를 하고자 하는 적극적인 태도</td></tr>
</table>

		인물에 접근하고 받아들이는 열린 태도 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 인물분석표 장면발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	수업일지 및 인물분석표에 의한 평가	수업일지 인물분석표	과제물평가
	2차 평가	40	15주	장면발표 내 캐릭터 구축 항목 평가	씬발표	발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	캐릭터 분석하기	주어진 대본에서 분석을 통해 인물의 내·외적 데이터를 수집한 후 시청각적 이미지를 사용해 캐릭터의 특성을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	캐릭터	캐릭터 창조하기	주어진 인물의 고유한 외적 패	40		●

				턴등을 형상화한 이미지와 분석으로 발결한 심리적 상태변화를 결합하여 캐릭터창조를 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 거울이 있는 실습실					
	HW	커튼, 큐브, 가림막					
	SW						

Class name	Korean	캐릭터 창조	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Building a Character	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides and opportunity to create a character through the analysis of character's information based on understanding various style of drama.					
Learning goal	1. To explain character's traits after collection of character's internal and external data. 2. To create an unique character with physical and psychological features after the research of various images from a character.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">한국무용 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Korean Dance I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">한국무용 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">배우에게 필요한 기본적인 움직임 역량을 한국무용을 통해 익히고 응용할 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">한국무용의 개념을 이해하고 정제 기본과 재동작을 바탕으로 한국무용 동작을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 한국무용의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 센터를 인지하고 한국적인 호흡을 사용하여 움직일 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 한국무용의 특징과 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 한국무용의 호흡과 리듬을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 다양한 정제 기본을 통해 센터를 낮추고 활용하는 훈련을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 재동작을 통해 근력과 지구력을 키우는 훈련을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">한국무용의 개념에 대한 이해, 음악에 대한 이해, 장단에 대한 정확한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">한국무용의 기본자세 및 동작 습득 능력, 유연성 및 근지구력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">Warm-up의 정확한 자세를 집중해서 익히고 반복 연습하는 성실한 태도
올바른 기본자세와 동작을 생활화하는 열정과 지구력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	한국무용 기본 시퀀스

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	한국무용 기본 시퀀스 발표 평가	기본 시퀀스	실기평가
	2차 평가	40	15주	한국무용 기본 시퀀스 발표 평가	기본 시퀀스	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	움직임	몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기	다양한 정제 기본을 통해 센터를 낮추고 활용하는 훈련을 실행할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	무용	한국무용 구사하기	재동작을 통해 근력과 지구력을 키우는 훈련을 실행할 수 있다.	20		●
		안무 구사하기	한국무용의 호흡과 리듬을 이해하고 설명할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	스피커, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼, 장구
	SW	

Class name	Korean	한국무용 I	Credits	2	Semester	2/1

					/Term	
	English	Korean Dance I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class is a course for practicing the dance movement in Korea based on the understanding of the concept of Korean dance and the fundamentals of refining.					
Learning goal	1. To understand the concept of Korean dance. 2. To be recognized the center and moved using Korean breathing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>촬영과 편집 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Film Making and Editing I</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영상연기를 학습하며 촬영과 편집의 지식과 기술을 가진 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">Camera와 Lens의 사용법을 익히며, 카메라의 움직임을 통한 영화언어의 습득, 현재 영상 제작과정에서 가장 기본이 되는 촬영과 광학, 편집에 필요한 지식들을 배우고, 영상창작을 위한 기본적인 요소들에 대해 학습하고 편집 프로그램인 premiere pro 를 배우고 주어진 소스를 직접 편집하는 실습과정과 편집에 필요한 기초 개념 교육도 병행되는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. Camera와 Lens의 사용법을 설명할 수 있다.
2. 주어진 시나리오와 콘티를 바탕으로 촬영할 수 있다.
3. premiere pro 를 사용하여 주어진 소스를 직접 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-Camera의 사용법과 메커니즘을 이해하고 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-Lens별 특징과 사용법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-연출의 요구에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-premiere pro 의 사용법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-주어진 편집 툴을 사용하여 연출자의 의도대로 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">영화와 드라마의 메커니즘에 대한 지식과 이해
프레임과 카메라워킹에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">Camera와 Lens, 편집 툴의 사용방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">동료들과 함께 문제를 해결할 수 있는 협동심</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력			●	기술능력			●
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[협동학습]

산출물 (결과물)	촬영, 편집된 영상.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	3분 이내의 드라마, 영화 촬영 프로젝트 평가	촬영된 영상	실기평가
	2차 평가	40	10주	3분 이내의 촬영, 편집에 대한 작업 평가	편집된 영상	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티 분석하기	Camera의 사용법과 메커니즘을 이해하고 촬영할 수 있다.	15	●	
			연출의 요구에 맞게 촬영할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.	20		●
			주어진 편집 툴을 사용하여 연출자의 의도대로 편집할 수 있다.	20		

	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	편집 프로그램이 설치되어 있는 컴퓨터 강의실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 그립장비, 편집프로그램이 구비된 컴퓨터, 조명장비					
	SW	편집프로그램(Premiere Pro, Final Cut Pro X 등)					

Class name	Korean	촬영과 편집 I	Credits	2	Semester /Term	2/1
	English	Film Making and Editing I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to learn how to use camera and lens, to learn vocabulary of film making through camera movement, to learn the basic knowledge of filming and editing, and to learn premiere pro.					
Learning goal	1. To explain the use of camera and lens. 2. To shoot based on given scenarios and storyboard. 3. To edit a given source using premiere pro.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">촬영과 편집Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Film Making and Editing Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">미디어양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영상연기를 학습하며 촬영과 편집의 지식과 기술을 가진 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">Camera와 Lens의 사용법을 익히며, 카메라의 움직임을 통한 영화언어의 습득, 현재 영상 제작과정에서 가장 기본이 되는 촬영과 광학, 편집에 필요한 지식들을 배우고, 영상창작을 위한 기본적인 요소들에 대해 학습하고 편집 프로그램인 premiere pro 를 배우고 주어진 소스를 직접 편집하는 실습과정과 편집에 필요한 기초 개념 교육도 병행되는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 카메라의 촬영기법을 통한 영화언어를 설명할 수 있다.
2. 주어진 시나리오와 콘티를 감독의 시각을 바탕으로 촬영할 수 있다.
3. premiere pro 를 사용하여 주어진 소스를 직접 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 매체의 특징을 바탕으로 영화 언어를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 카메라의 프레임과 움직임이 주는 영화적 언어를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 연출의 요구에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-premiere pro 의 사용법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-주어진 편집 툴을 사용하여 연출자의 의도대로 편집할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">영화와 드라마의 메커니즘에 대한 지식과 이해
프레임과 카메라워킹에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">Camera와 Lens, 편집 툴의 사용방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">동료들과 함께 문제를 해결할 수 있는 협동심</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[협동학습]

산출물 (결과물)	촬영, 편집된 영상.

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	촬영과 조명의 개념 숙지와 프로덕션에서의 ㅈ거용 능력 평가.	촬영된 영상	실기평가
	2차 평가	40	10주	짧은 스토리텔링을 영상화할 수 잇는 종합적인 능력 평가.	편집된 영상	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티 분석하기	매체의 특징을 바탕으로 영화언어를 설명할 수 있다.	10	●	
			카메라의 프레임과 움직임이 주는 영화적 언어를 설명할 수 있다.	10		●
			주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로	연출의 요구에 맞게 촬영할 수 있다.	15	●	

			연기하기	Final cut pro, Avid의 사용법을 설명할 수 있다.	10		●
				주어진 편집 툴을 사용하여 연출자의 의도대로 편집할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	편집 프로그램이 설치되어 있는 컴퓨터 강의실
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 그립장비, 편집프로그램이 구비된 컴퓨터, 조명장비
	SW	편집프로그램(Premiere Pro, Final Cut Pro X 등)

Class name	Korean	촬영과 편집Ⅱ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Film Making and EditingⅡ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to learn how to use camera and lens, to learn vocabulary of film making through camera movement, to learn the basic knowledge of filming and editing, and to learn Final cut pro7 and Avid.					
Learning goal	1. Explain the language for movie through camera shooting techniques. 2. Shoot a given scenario and conti based on director's perspective. 3. Edit a given source using by premiere pro.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">시대극 연기</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Acting for Style</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="5">캐릭터 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="5">몸의 표현 확장하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="5">다양한 음색을 사용하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="5">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">텍스트에서 요구하는 캐릭터로 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">시대극(비극) 대본을 바탕으로 신체표현의 확장(enlargement) 및 운문의 대사표현 등의 무대기법을 익혀 인간의 근본적이고 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 포함한 비극장면을 실연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시대극(비극) 대본을 분석하여 욕망, 사랑, 복수 등 인간의 근본적인 본능을 이해하고 연기할 수 있다.
2. 긴 문장의 대사, 운문체 대사로 정서를 확장(enlargement)하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 시대극이 가지고 있는 양식적인 특성을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 시대극(비극) 대본의 분석을 통해 인간의 근본적인 본능(욕정, 사랑, 복수 등)을 이해하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 운문으로 된 긴 문장을, 서브텍스트를 바탕으로 짧은 문장으로 축약하여 자기화하여 대사를 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 인물의 정서 등을 내적진실을 유지한체 신체적, 언어적으로 확장(Enlargement)하여 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비극과 희극에 대한 이해와 지식
비극의 표현방식에 대한 이해,
극장 공간에 대한 이해
국문학 및 역사 문화 관련 지식
독백과 방백에 대한 이해
무대적 확장에 대한 개념</td></tr>
</table>

		시대별 연기 양식에 대한 이해
	기능(skill)	캐릭터 및 작품 분석력 극적표현력 응용력 신체적 언어의 표현 능력
	태도(attitude)	정서적인 확장 표현을 하기위한 적극적인 태도 긴 운문체의 작품을 읽고 연구하려는 인내심 파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	연기실습일지, 대본 및 인물 분석표 2인 이상, 10분 이상의 시대극 장면 1편 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	40	8주	연기수업일지 및 분석표를 활용한 과정평가	수업일지 분석표	과제물평가
	2차 평가	40	15주	2인 10분이상의 시대극 장면 발표 바탕으로 평가	씬발표	발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	분석	장면 분석하기	시대극(비극) 대본의 분석을 통해 인간의 근본적인 본능(욕정, 사랑, 복수 등)을 이해하고 연기할 수 있다.	40	●	
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	인물의 정서 등을 내적진실을 유지한체 신체적, 언어적으로 확장(Enlargement)하여 연기할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 깔린 실습실					
	HW	큐브, 가림막					
	SW						

Class name	Korean	시대극 연기	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Acting for Style	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to demonstrate a scene of tragedy through the enlargement of physical expression and poetic speech.					
Learning goal	1. To analyze the scenario drama (tragedy) script to understand and postpone the fundamental human instincts such as desire, love, and revenge. 2. To expressed by enlargement of sentence with long sentence and dialogue.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">한국무용Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Korean DanceⅡ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">몸의 중심(센터)을 가지고 움직이기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무용</td><td colspan="4">한국무용 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">안무 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">배우에게 필요한 기본적인 움직임 역량을 한국무용을 통해 익히고 응용할 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">한국무용과 장단의 특징을 이해하고 한국무용 안무 작품을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 한국무용의 특징을 이해하고 설명할 수 있다.
2. 굿거리, 자진모리, 휘모리 장단을 이해할 수 있다.
3. 한국무용 안무 작품을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 한국무용의 특징과 개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 굿거리, 자진모리, 휘모리 장단을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 굿거리, 자진모리, 휘모리 장단에 맞추어 한국무용을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 한국무용 안무작품을 통해 한국적인 호흡과 정서를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 한국무용 안무작품을 한국적인 호흡과 정서를 가지고 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">한국무용의 특징에 대한 이해, 음악에 대한 이해, 장단 용어에 대한 정확한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">한국무용의 자세 및 동작 습득 능력, 유연성 및 근지구력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">warm-up의 정확한 자세를 집중해서 익히고 반복 연습하는 성실한 태도
올바른 기본자세와 동작을 생활화하는 열정과 지구력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	한국무용 1개 이상의 안무 작품

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	한국무용 안무 작품 평가	안무 작품	실기평가
2차 평가	40	15주	한국무용 안무 작품 평가	안무 작품	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무용	한국무용 구사하기	굿거리, 자진모리, 휘모리 장단에 맞추어 한국무용을 구사할 수 있다.	20		●
		안무 구사하기	한국무용 안무작품을 한국적인 호흡과 정서를 가지고 구사할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	무용	한국무용 구사하기	굿거리, 자진모리, 휘모리 장단에 맞추어 한국무용을 구사할 수 있다.	20		●
		안무 구사하기	한국무용 안무작품을 한국적인 호흡과 정서를 가지고 구사할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	일반 강의실				
	HW	스피커, 마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼, 장구				
	SW					

Class name	Korean	한국무용Ⅱ	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Korean Dance Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class is a course to understand the characteristics of Korean dance and jangdan and to practice Korean dancing choreography.					
Learning goal	1. To understand and explain the characteristics of Korean dance. 2. To understand Gutgeori, Jajinmori and Chimori. 3. To use Korean dance choreography.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">호흡과 발성Ⅳ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Voice of Speech Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">화술</td><td colspan="5">다양한 방법으로 말하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">호흡</td><td colspan="5">이완된 호흡하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">신체의 중심과 연결된 호흡하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">호흡 지지하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">소리</td><td colspan="5">올바른 발성과 공명 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">호흡과 발성Ⅰ,Ⅱ, Ⅲ을 수강한, 다양한 크기의 공연장에 어울리는 발성을 구사할 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로, 배우의 음성 훈련 영역을 실기 훈련을 통해 다져나간다. 몸의 정렬과 자세, 이완과 호흡, 조음 근육의 운동성, 성도와 공명, 성역과 톤, 공간과 목소리에 대해 순차적으로 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 근육의 이완과 호흡, 조음기관의 운동성을 이해하고 다양한 소리로 말 할 수 있다.
2. 주어진 대본을 공간의 크기와 캐릭터에 맞게 공명하여 말 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 각각의 조음기관의 특성을 이해하고 이완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 필요 없는 긴장을 제거하고 조음기관을 운용하여 다양한 소리로 말 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 각기 다른 이미지의 소리를 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">- 캐릭터에 맞는 공명을 하여 공간의 크기에 맞게 소리 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">해부학적인 음성 기관에 대한 이해
조음기관에 대한 이해
소리의 음성학적 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">근육의 긴장과 이완을 조절할 수 있는 능력
늑간근 호흡법을 구사할 수 있는 능력
공명기관을 진동 시켜 소리를 증폭시킬 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">습관적 긴장을 제거하기 위해, 지속적인 훈련을 인내하고 집중하는 성실한 태도</td></tr>
</table>

		지속적인 자기성찰과 자가훈련을 꾸준히 지속할 수 있는 태도 타인을 이해하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업일지 및 과제물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	희곡을 5분으로 압축하여 소리로만 공연 만들기 구성대본 및 실행발표	구성대본/수업일지	실기평가
	2차 평가	40	10주	희곡을 5분으로 압축하여 소리로만 공연 만들기 평가	공연 발표/수업일지	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	화술	다양한 방법으로 말하기	필요 없는 긴장을 제거하고 조음기관을 운용하여 다양한 소리로 말 할 수 있다.	20		●
	소리	올바른 발성과 공명 구사하기	각기 다른 이미지의 소리를 낼 수 있다.	20		

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	화술	다양한 방법으로 말하기	캐릭터에 맞는 공명을 하여 공간의 크기에 맞게 소리 낼 수 있다.	20		●
		소리	올바른 발성과 공명 구사하기	필요 없는 긴장을 제거하고 조음기관을 운용하여 다양한 소리로 말 할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 강의실					
	SW						

Class name	Korean	호흡과 발성IV	Credits	2	Semester /Term	2/2
	English	Voice of SpeechIV	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn voice training for actors based on understanding of body and voice.					
Learning goal	1. To speak various manners with understanding movement of muscles and articulators. 2. To resonate the sound depending on size of spaces and characters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>창조적 움직임 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Creative Movement I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">무용</td><td colspan="4">안무 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">인물과 사건을 구성하는 법을 움직임을 통해 학습하여 텍스트를 움직임으로 구현할 줄 아는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인형/오브제 연기를 통하여 배우의 신체 인식의 확장과 무대 표현 영역을 확장시킨다. 또한 미하일 체홉의 ‘심리 신체적 움직임’에 기반을 둔 다양한 연습을 통해 인물이 장면 안에서 표현해야하는 심리적 신체적 움직임의 스코어를 스스로 디자인하는 법을 찾아가는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인형/ 오브제 연기의 기본기를 익히고 그 표현을 통해 움직임의 다양한 인식 영역을 확장한다.
2. 셰익스피어 극의 한 장면을 심리 신체적 움직임으로 번역하여 움직임 스코어를 작성하고 움직임 시퀀스로 만들어낸다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">인형 / 오브제 연기가 갖고 있는 표현의 다양성과 한계를 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">즉흥과 다양한 실험을 통해 인형/ 오브제를 바탕으로 장면을 만들어 낸다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">심리 신체적 움직임의 기본 개념을 이해하고 적용시킨다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">작품(텍스트)이 요구하는 분위기와 배우가 지향해야 하는 명확한 표현에 대한 개념을 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인형/오브제 연기의 역사와 발전, 무대적 수용에 대한 이해
심리 신체적 움직임에 대한 이해
객관적 분위기에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">인형/ 오브제 연기의 기본 테크닉과 응용
움직임 스코어를 작성하고 수행하는 능력</td></tr>
</table>

		표현되어야 할 분위기에 대한 명확한 설정
	태도(attitude)	자극과 충동을 자연스럽게 받아들이는 열린 마음 지속적인 신체 인식과 적극적인 상황 이해를 위해 명확하게 상상하고 표현하기.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	인형/ 오브제 장면 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	햄릿 대사를 몸으로 표현하여 장면 만들기 평가		발표평가
	2차 평가	40	10주	자기 인생의 제일 인상적인 장면 오브제로 인형극 발표 평가		발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	작품(텍스트)이 요구하는 분위기와 배우가 지향해야 하는 명확한 표현에 대한 개념을 이해한다.	20	●	●

			양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	즉흥과 다양한 실험을 통해 인형/오브제를 바탕으로 장면을 만들어 낸다.	20		
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	즉흥과 다양한 실험을 통해 인형/오브제를 바탕으로 장면을 만들어 낸다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 강의실, 가림막, 큐브, 음향장비, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	창조적 움직임 I	Credits	2	Semester /Term	3/1
	English	Creative Movement I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Through the acting of puppet/objects, the actors' body awareness and stage expressions are expanded. In addition, the class seeks to design a score for the psychological and physical movements that a character must express in the scene through various exercises based on the psychological and physical movements of Mikhail Chekhov.					
Learning goal	1. Students will learn the basics of acting as puppet and objects, and expand the various areas of recognition. 2. Translating a scene from a Shakespeare play into psychophysical movement to create a movement score and create a movement sequence.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>카메라 연기 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Camera I</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영상연기를 위하여 카메라의 메커니즘을 활용할 줄 아는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대연기와 매체연기의 차이점을 설명할 수 있다.
2. 시나리오와 콘티를 분석하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-무대연기의 특성을 바탕으로 매체연기와의 차이점을 이해하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-영화/드라마의 메커니즘을 바탕으로 무대공연의 메커니즘과의 차이점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-시나리오를 분석하고 이를 감독의 관점에서 콘티를 만들어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-시나리오와 촬영 콘티에서 감독의 시선과 편집지점을 분석하여 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">샌포드 마이즈너 테크닉에 대한 이해
촬영과 편집의 특성에 대한 이해
카메라 기법과 매체의 양식적 특성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">촬영장비를 작동할 수 있는 능력
텍스트로 된 시나리오를 촬영콘티화 할 수 있는 능력
연출적 시각으로 편집할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">감독의 연출방식에 유연하게 소통할 수 있는 열린 태도
매체에서 요구하는 유연성과 충동을 받아들이는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●				●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	수업일지, 시퀀스 발표

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	카메라의 매커니즘에 대한 이해도	촬영된 영상	실기평가
2차 평가	40	10주	카메라 매커니즘을 본인의 연기에 적용해 매체연기에 적합한 연기를 수행하는 능력.	편집된 영상	실기평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티 분석하기	-시나리오를 분석하고 이를 감독의 관점에서 콘티를 만들어 낼 수 있다.	15	●	
	캐릭터	캐릭터 구축하기	-시나리오와 촬영 콘티에서 감독의 시선과 편집지점을 분석하여 연기할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	-무대연기의 특성을 바탕으로 매체연기와의 차이점을 이해	20	●	

				하고 연기할 수 있다.			
				-영화/드라마의 메커니즘을 바탕으로 무대공연의 메커니즘과의 차이점을 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	대연습실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 출력용 모니터, 조명장비					
	SW						

Class name	Korean	카메라 연기 I	Credits	4	Semester /Term	3/1
	English	Acting for Camera I	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to understand the mechanism of stage-acting and camera-acting, then to make your own methodology for camera-acting.					
Learning goal	1. To explain differences between stage-acting and camera-acting. 2. To analyze and act the scenario and continuity.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일 연기 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Acting for Style I</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="5">텍스트에서 주제와 플롯, 캐릭터 읽어내기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터</td><td colspan="5">캐릭터 구축하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="5">몸의 표현 확장하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="5">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연기를 전공하며 연기를 확장할 수 있는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 여러 스타일의 공연 및 매체 연기의 특징을 분석하고 이를 재현할 수 있다.
2. 다양한 스타일에 요구되는 신체적, 음성적 능력을 개발한다 .</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 여러 스타일의 공연 및 매체 연기의 특징을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 스타일에 맞게 연기 양식을 결정하고 장면을 시연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 가면훈련을 통해 신체적, 음성적 능력을 확장시킨다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 다양한 훈련을 통해 몸과 소리를 충동에 따라 자유롭게 반응하도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">연극사에 대한 이해와 지식
양식적 태동과 발달에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">캐릭터 및 작품 분석력
극적표현력
응용력
신체언어의 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">정서적 표현을 위한 적극적인 태도</td></tr>
</table>

		파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심 타인을 이해하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장면발표 및 과제물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	성격 가면 장면 발표	장면발표	발표평가
	2차 평가	40	10주	부조리극을 빨간 코 광대로 장면발표	장면발표	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	캐릭터	캐릭터 구축하기	여러 스타일의 공연 및 매체 연기의 특징을 분석할 수 있다.	20		●
	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	가면훈련을 통해 신체적, 음성적 능력을 확장시킨다.	20		

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	캐릭터	캐릭터 구축하기	다양한 훈련을 통해 몸과 소리를 충동에 따라 자유롭게 반응하도록 한다.	20		●
		프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	스타일에 맞게 연기 양식을 결정하고 장면을 시연할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼, 큐브, 가림막, 가면훈련을 위한 각종 소품 및 의상, 가면 만들기를 위한 재료들
	SW	

Class name	Korean	스타일 연기 I	Credits	4	Semester /Term	3/1
	English	Acting for Style I	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to study several styles of experimental theatre that will be emerged, and practice acting for enlargement of realism and different style of acting except realism.					
Learning goal	1. To analyze the drama based on traits of each style and of each play. 2. To decide the style of acting according to the style of drama.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">웹드라마 제작기초</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Basic for Web Drama Making</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 신체 표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연극영상을 전공하고 웹드라마에 관한 지식을 기반으로 제작하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">촬영과 편집, 카메라연기를 통해 습득한 매체의 특성을 바탕으로 각자가 크리에이터가 되어 웹드라마를 제작하는 실습과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 동시대 대중과 소통할 수 있는 스토리를 선정하고, 콘셉을 결정할 수 있다.
2. 웹드라마 제작을 위한 프리프로덕션 단계를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-동시대의 대중과 소통이 필요한 이야기를 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-매체의 특성과 스토리를 고려하여 콘셉트를 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">-분석한 콘티를 바탕으로 프로덕션을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">-콘티를 바탕으로 촬영과 편집을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">영화와 드라마의 메커니즘에 대한 지식과 이해
프레임과 카메라워킹에 대한 지식
시나리오 작법 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">Camera와 Lens, 편집 툴의 사용방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">동료들과 함께 문제를 해결할 수 있는 협동심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●					●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	촬영, 연출, 편집된 영상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	프리프로덕션의 충실도 평가.	시나리오, 스토리보드	실기평가
	2차 평가	40	10주	프리 프로덕션-프로덕션-포스트 프로덕션의 전반적인 과정의 준비 상태와 팀 운영 과정, 서사를 영상언어로 변경하는 능력과 매체연기 수행의 정확성 등 종합적으로 평가.	편집된 영상	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티분석하기	-주어진 시나리오와 콘티를 분석할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	-매체의 특성과 스토리를 고려하여 콘셉트를 결정할 수	20	●	

				있다.			
			작품을 분석하여 신체 표현 구사하기	-분석한 콘티를 바탕으로 프로덕션을 구성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	시청각실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 출력용 모니터, 조명장비					
	SW						

Class name	Korean	웹드라마 제작기초	Credits	2	Semester /Term	3/1
	English	Basic for Web Drama Making	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to make a web drama based on filming, editing and camera acting.					
Learning goal	1. Decide the concept and story that people can understand and communicate. 2. Configure the steps of pre-production for making a web drama.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">웹드라마 제작실습</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Web Drama Making</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 신체 표현 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연극영상을 전공하고 웹드라마에 관한 지식을 기반으로 제작을 학습하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">촬영과 편집, 카메라연기를 통해 습득한 매체의 특성을 바탕으로 각자가 크리에이터가 되어 웹드라마를 제작하는 실습과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 웹드라마에 맞는 스토리텔링을 할 수 있다.
2. 프로덕션과 포스트 프로덕션 단계를 거쳐 웹드라마를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-매체의 특징을 바탕으로 스토리텔링을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-스토리텔링을 바탕으로 시나리오 작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-콘티를 바탕으로 촬영과 편집을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-웹드라마를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">영화와 드라마의 메커니즘에 대한 지식과 이해
프레임과 카메라워킹에 대한 지식
시나리오 작법 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">Camera와 Lens, 편집 툴의 사용방법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">동료들과 함께 문제를 해결할 수 있는 협동심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●		●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	촬영, 연출, 편집된 영상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	프리프로덕션의 충실도 평가.	시나리오, 스토리보드	실기평가
	2차 평가	40	10주	프리 프로덕션-프로덕션-포스트 프로덕션의 전반적인 과정의 준비 상태와 팀 운영 과정, 서사를 영상언어로 변경하는 능력과 매체연기 수행의 정확성 등 종합적으로 평가.	편집된 영상	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티 분석하기	-콘티를 바탕으로 촬영과 편집을 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	-매체의 특징을 바탕으로 스토리텔링을 할 수 있다.	20		
		작품을 분석하여 신체 표현 구사하기	-웹드라마를 완성할 수 있다.	20		

	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	시청각실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 출력용 모니터, 조명장비					
	SW						

Class name	Korean	웹드라마 제작 실습	Credits	2	Semester /Term	3/2
	English	Web Drama Making	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to make a web drama based on filming, editing and camera acting.					
Learning goal	1. Make a storytelling that is suitable for a web drama. 2. Produce a web drama though the steps of production and pre-production.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>창조적 움직임Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Creative MovementⅡ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">무용</td><td colspan="4">안무 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">인물과 사건을 구성하는 법을 움직임을 통해 학습하여 텍스트를 움직임으로 구현할 줄 아는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">미하일 체홉의 심리 신체적 움직임에 기반하여 말/대사(텍스트)를 움직임 장면으로 구성하는 과정을 학습한다. 또한 그 과정을 통해 텍스트가 요구(객관적 분위기와 적합한 에너지)하는 장면을 움직임으로 표현하기 위하여 배우가 거치게 되는 과정을 스스로 탐구할 수 있는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 셰익스피어 극의 장면들을 심리 신체적 움직임으로 번역하여 움직임 스코어를 작성하고 움직임 시퀀스로 만들어낸다.
2. 안무가 구성되기 위한 동기와 소스를 동료들과의 협업을 통해 찾아낸다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">심리 신체적 움직임의 기본 개념을 이해하고 적용시킨다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">작품(텍스트)이 요구하는 분위기와 배우가 지향해야 하는 명확한 표현에 대한 개념을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">스스로 찾아낸 움직임을 동료들과 공유하고 확장, 발전시킨다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">장면 구성을 완결해 내기 위해 필요한 움직임의 에너지와 방향성 등을 스스로 점검 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">움직임의 방향성과 신체 에너지의 구체적 인식을 위한 경제적 움직임의 개념 이해
객관적 분위기의 상상을 위한 인접 예술(미술, 음악)에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">움직임 스코어를 작성하고 수행하는 능력, 자신의 언어를 동료들에게 전달하고 설득</td></tr>
</table>

		하는 능력 표현되어야 할 분위기에 대한 명확한 설정
	태도(attitude)	자극과 충동을 자연스럽게 받아들이는 열린 마음 지속적인 신체 인식과 적극적인 상황 이해를 위해 명확하게 상상하고 표현하기.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	작품 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	발표 대본 구성 평가	구성대본	실기평가
	2차 평가	40	10주	리어왕의 신체적 움직임 장면 만들기 평가	작품발표	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무용	안무 구사하기	스스로 찾아낸 움직임을 동료들과 공유하고 확장, 발전시킨다.	10		●
	움직임	몸의 표현 확장하기	심리 신체적 움직임의 기본 개념을 이해하고 적용시킨다.	30		

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	무용	안무 구사하기	스스로 찾아낸 움직임을 동료들과 공유하고 확장, 발전시킨다.	10		●
		움직임	작품을 분석하여 캐릭터의 신체 표현 구사하기	심리 신체적 움직임의 기본 개념을 이해하고 적용시킨다.	30		
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 강의실, 가림막, 큐브, 음향장비, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	창조적 움직임 Ⅱ		Credits	2	Semester /Term	3/2
	English	Creative Movement Ⅱ		Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Based on the psychophysical movements of Mikhail Chekhov, students learn the process of constructing speech / metabolism (text) as movement scenes. In addition, the course allows students to explore the process through which the actor goes through to express the scenes that the text demands (objective atmosphere and appropriate energy) with movement.						
Learning goal	1. Translate the scenes of Shakespeare's play into psychophysical movements to create a motion score and create a motion sequence 2. Find out the motivation and source for choreography through collaboration with colleagues.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일 연기 Ⅱ</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Style Ⅱ</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극 양식 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 창조하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">몸의 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기를 전공하며 연기의 확장하여 장면에 필요한 연기를 활용하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 제시된 스타일을 분석하고 필요한 연기술을 설명할 수 있다.
2. 결정된 연기 스타일을 활용하여 장면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 극적 스타일이 다른 작품을 구분하여 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 분석된 희곡의 양식적 특성을 바탕으로 필요 연기술을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 결정된 연기 스타일을 활용하여 장면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 광대훈련을 통해 연기자와 배역 간의 거리에 대한 감각을 키운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">연극사에 대한 이해와 지식
양식적 태동과 발달에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">캐릭터 및 작품 분석력
극적표현력
응용력
신체언어의 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">정서적 표현을 위한 적극적인 태도
파트너와 함께 장면을 만들 수 있는 협동심</td></tr>
</table>

		타인을 이해하려는 태도		
직업기초능력과의 연계성(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	장면발표 및 과제물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	가면을 통한 사천의 선인/ 1인 다역	장면발표	발표평가
	2차 평가	40	10주	3년 동안의 배움의 과정을 1인극 발표	장면발표	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	캐릭터	캐릭터 창조하기	극적 스타일이 다른 작품을 구분하여 특징을 설명할 수 있다.	20		●
	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	분석된 희곡의 양식적 특성을 바탕으로 필요 연기술을 설명할 수 있다.	20		

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	캐릭터	캐릭터 창조하기	광대훈련을 통해 연기자와 배역 간의 거리에 대한 감각을 키운다.	20		●
		프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	결정된 연기 스타일을 활용하여 장면을 구성할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 깔린 거울이 있는 강의실, 커튼, 큐브, 가림막, 광대훈련을 위한 각종 소품 및 의상, 광대코 만들기를 위한 재료들					
	SW						

Class name	Korean	스타일 연기 II	Credits	4	Semester /Term	3/2
	English	Acting for Style II	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to study several styles of experimental theatre that will be emerged, and practice acting for enlargement of realism and different style of acting except realism.					
Learning goal	1. To explain the acting method based on the analysis of script. 2. To demonstrate a scene or one act play by using acting style that you find.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">카메라 연기 Ⅱ</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Acting for Camera Ⅱ</td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주 / 주당 6시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">콘티 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영상연기를 위하여 카메라의 메커니즘을 활용하여 연기할 수 있는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시나리오와 콘티의 분석에 따라 감독과 소통할 수 있다.
2. 매체의 특성에 맞는 자신의 방법론을 구사하여 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 시나리오와 콘티의 분석을 통해 감독의 관점에서 극의 방향성을 이해 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 장르적 특성과 감독의 방향성의 이해를 바탕으로 소통할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 분석한 내용을 바탕으로 촬영기법의 효과를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자신의 매체연기 방법론을 바탕으로 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">샌포드 마이즈너 테크닉에 대한 이해
촬영과 편집의 특성에 대한 이해
카메라 기법과 매체의 양식적 특성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">촬영장비를 작동할 수 있는 능력
텍스트로 된 시나리오를 촬영콘티화 할 수 있는 능력
연출적 시각으로 편집할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">감독의 연출방식에 유연하게 소통할 수 있는 열린 태도
매체에서 요구하는 유연성과 충동을 받아들이는 태도</td></tr>
<tr><td>직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">영상</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>30</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>5주</td><td>카메라의 매커니즘에 대한 이해도</td><td>촬영된 영상</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>10주</td><td>카메라 매커니즘을 본인의 연기에 적용해 매체연기에 적합한 연기를 수행하는 능력.</td><td>편집된 영상</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td>분석</td><td>콘티 분석하기</td><td>- 시나리오와 콘티의 분석을 통해 감독의 관점에서 극의 방향성을 이해 할 수 있다.</td><td>15</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>캐릭터</td><td>캐릭터 구축하기</td><td>- 자신의 매체연기 방법론을 바탕으로 연기할 수 있다.</td><td>15</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>양식에 맞는</td><td>- 분석한 내용을 바탕으로</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

			연기스타일로 연기하기	촬영기법의 효과를 설명할 수 있다.			
				- 장르적 특성과 감독의 방향성의 이해를 바탕으로 소통할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	대연습실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 출력용 모니터, 조명장비					
	SW						

Class name	Korean	카메라 연기 II	Credits	4	Semester /Term	3/2
	English	Acting for Camera II	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to understand the mechanism of stage-acting and camera-acting, then to make your own methodology for camera-acting.					
Learning goal	1. To explain differences between stage-acting and camera-acting. 2. To analyze and act the scenario and continuity.					

사. 연출극작전공

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작과 표현</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Creation and Expression</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">분석(연출극작)</td><td colspan="4">주제와 플롯 찾아내기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장면 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">각 장면의 주제 문장 만들기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연출과 극작의 기본이 되는 감성과 표현력을 학습하는 교과목으로, 창작의 개념을 이해한 후 다양한 주제를 생각하고 변형시키고 융합하는 전 과정을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작과 표현의 관계를 이해하고 창작적 발상을 언어적/비어언적으로 구성하여 발표할 수 있다.
2. 다양한 표현을 시도하여 잠재되어 있는 창의성을 발굴하고 예술적 감성을 표현할 수 있다.
3. 창의적 시각과 표현력을 위해 주어진 논제를 분석, 이해, 통합하여 새로운 관점에서 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 비언어적 오브제를 활용하여 시상을 시적 감성으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 비언어적 표현이 핵심인 공연을 관극한 후 감각으로 이해하고 언어로 정리하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 언어와 비언어적 오브제를 사용해 시적 감성 및 다양한 주제를 창의적으로 표현한다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowle</td><td colspan="8">공연성과 시각/청각의 관계 이해, 스토리텔링의 기본 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td>dge)</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">무대 시공간 운영방식, 스토리텔링 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">다양한 표현을 위한 창의적 태도, 소통을 위한 논리적 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="7">1. 오브제 장면</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>7주</td><td>강의 내용에 대한 중간 평가</td><td>서술형 시험답안</td><td>과정평가</td></tr>
</table>

	2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	오브제 장면	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석(연출극작)	주제와 플롯 찾아내기	비언어적 오브제를 활용하여 시상을 시적 감성으로 표현할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연출)	각 장면의 주제 문장 만들기	언어와 비언어적 오브제를 사용해 시적 감성 및 다양한 주제를 창의적으로 표현한다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	창작과 표현	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Creation and Expression	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	A Study for expressions based on directing & playwriting					
Learning goal	1. Understanding the relationship between the creative thinking and the presentation and how to continuously produce creative ideas to be present through verbal & non verbal method. 2. Trying to study various presentation style in order to present student’s artistic senses and excavate inner creative ability.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연출개론</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Writing a Musical Theatre</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석(연출극작)</td><td colspan="5">주제와 플롯 분석하기</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">연출</td><td colspan="5">연출의 역할 이해하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연출)</td><td colspan="5">프로덕션 운영에 대해 이해하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 연출의 탄생과 역할의 변화과정, 그리고 연출가의 본령을 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연출의 탄생과 역할의 변화과정을 설명할 수 있다.
2. 연출가의 기능을 학습하고 토론할 수 있다.
3. 연출가가 텍스트를 읽는 방식을 학습하고 이에 대하여 토론할 수 있다.
4. 프로덕션의 구성과 연출의 역할에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-연출의 등장과 역사적 변천사를 조사하여 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-연대기별 연출의 역할과 장르별 연출의 역할에 대하여 조사하고 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-연출의 해석자와 창조자로서의 역할에 대하여 학습하고 토론할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	-연출의 프로덕션 운영자로서의 기능을 학습하고 PPT 발표 후 토론할 수 있다.
	3-1	-연출로서 텍스트를 분석, 이해하고 작품 분석표를 작성할 수 있다.
	3-2	-분석된 텍스트를 동시대적 감각으로 재구성하여 연출의 콘셉트 도출 과정을 학습할 수 있다.
	4-1	-공연 콘셉트를 바탕으로 프로덕션을 구성하는 과정을 학습하고 토론할 수 있다.
	4-2	-프리-프로덕션 과정과 프로덕션 과정, 공연 및 리뷰 전반의 과정에서 연출의 역할에 대하여 학습하고 토론할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	철학사에 대한 이해, 양식사에 대한 이해, 문화예술사에 대한 이해
	기능(skill)	텍스트 분석 능력, 파워포인트 사용능력, 토론능력
	태도(attitude)	텍스트를 정독하고 적극적으로 분석하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 연출의 역사 PPT 1건 2. 시대별 연출의 역할에 대한 PPT 1건 3. 프로덕션 조직도 1건 4. 작품분석표 1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	시대별 연출의 역할 PPT 1건	과정평가
	2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	작품분석표 1건	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	연출	연출의 역할 이해하기	연출로서 텍스트를 분석, 이해하고 작품 분석표를 작성할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	프로덕션(연출)	프로덕션 운영에 대해 이해하기	프리-프로덕션 과정과 프로덕션 과정, 공연 및 리뷰 전반의 과정에서 연출의 역할에 대하여 학습하고 토론할 수 있다.	50	●	
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW	컴퓨터, 프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	연출개론	Credits	4	Semester /Term	3/1
	English	Introduction for Directing	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills, practice(70%), and theory(30%). 2. This class provides an opportunity to know what a director does after learning the role of a director.					
Learning goal	1. To study on the birth and historical role of a director. 2. To learn about the function of a director. 3. To learn about reading the text as a director. 4. To learn about the role of a director and configuration of the production.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스토리 창작</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Storytelling</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">장면구성</td><td colspan="4">각 장면의 주제문장 만들기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스토리텔링의 특성을 이해하여 완결된 구조를 갖춘 서사를 창작하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 서사와 극의 차이를 설명할 수 있다.
2. 의도(주제)를 스토리로 전환할 수 있다.
3. 서사가 있는 스토리를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 진행되는 이야기와 멈춰 있는 이야기의 차이를 구별하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 이야기를 진행시키는 요소와 흥미롭게 하는 요소를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 매주 2가지 이상 서사구조의 완결성을 갖춘 스토리를 창작할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>3-1</td><td colspan="7">- 인물과 사건, 주제가 균형을 이루는 단편 스토리텔링을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">서사에 대한 이해, 극에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">스토리를 진행시키는 기술, 스토리를 흥미롭게 하는 기술, 주제를 가진 스토리를 완결하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인과관계를 구성할 수 있는 논리력, 미지의 사건과 인물을 상상하는 창의적 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

산출물 (결과물)	10개 이상의 단순 스토리, 1개 이상의 서사적 완결성을 가진 스토리

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	서술형 시험답안	과정평가
2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	10개 이상의 장면과 주제문장	현장작업법
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장면구성	각 장면의 주제문장 만들기	이야기를 진행시키는 요소와 흥미롭게 하는 요소를 이해하고 설명할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	장면구성	각 장면의 주제 문장 만들기	인물과 사건, 주제가 균형을 이루는 단편 스토리텔링을 완성할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	스토리 창작	Credits	4	Semester /Term	1/2
	English	Storytelling	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Creating the perfect narrative after understanding specification of storytelling.					
Learning goal	To learn how to transform subject to story					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연출의 텍스트 읽기</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Text Analysis as
a Director</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">분석(연출극작)</td><td colspan="4">장면 분석하기</td><td colspan="3" rowspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">주제와 플롯 분석하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">연출</td><td colspan="4">분석 이후 연출 콘셉트 도출하기</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">장면 및 극장 리허설 진행하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 진행하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목은 연출가의 작업 전반을 학습하는 교과목이다. 텍스트를 선정한 후 장면을 선택하고 발표하는 과정을 통해 연출의 역할을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 연출가로서 텍스트를 이해하고 해석할 수 있다.
2. 공연 텍스트의 구조를 분석하고 작품 분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 읽고 주제를 분석하여 문장으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-주제 문장을 중심으로 동시대적 시각으로 작품을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-텍스트의 플롯과 줄거리를 분석하고 이를 도표로 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	연출의 기능에 대한 이해, 텍스트 분석법에 대한 이해, 인문학적 지식
	기능(skill)	텍스트 분석력, 프로덕션 구성능력, 연습진행 능력
	태도(attitude)	프로덕션을 효율적으로 운영하려는 적극적인 준비태도, 텍스트를 면밀히 분석하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

					[ ]

산출물 (결과물)	1. 작품 주제문장 2건 2. 플롯 및 줄거리 구성표 1건 3. 장면분석표 1건 4. 장면발표 시연 5. 연출후기 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	플롯/줄거리 구성표 1건 장면분석표 1건	과정평가
2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	장면발표 시연 연출후기 1건	현장작업법
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석(연출극작)	주제와 플롯 분석하기	연출로서 텍스트를 분석, 이해하고 작품 분석표를 작성할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연출)	장면 및 극장 리허설 진행하기	텍스트의 플롯과 줄거리를 분석하고 이를 도표로 설명할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	연출의 텍스트 읽기	Credits	6	Semester /Term	1/2
	English	Text Analysis as a Director	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(80%), and theory(20%). 2. This class provides an opportunity to practice how to select and present the scene as a director.					
Learning goal	1. To select the text as a director. 2. To analyze the structure of the text.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">캐릭터 창작</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Creating Characters in a Play</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업 주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석(연출극작)</td><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">장면구성</td><td colspan="4">주제를 인물의 성격에 구축하기</td></tr>
<tr><td colspan="3">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="4">인물의 성격을 행동으로 구축하는 글쓰기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">희곡의 인물이 가진 특성을 이해하여 극적 존재감이 있는 인물을 창조하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인물의 성격 구축 방법에 대하여 학습하고 설명할 수 있다.
2. 인물에 대한 정보를 말(대사)과 행동(지문)으로 표현할 수 있다.
3. 주제를 지닌 인물을 창조하여 스토리를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인물 구축이 무엇인지 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 인물의 극적 행동에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 산문으로 묘사된 인물을 극언어를 사용하여 다시쓰기 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>2-2</td><td colspan="8">- 인물에 대한 정보를 극적 상황으로 전환하여 글쓰기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td>3-1</td><td colspan="8">- 인물과 주제의 관계를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	- 주제를 가진 인물을 창조하여 스토리를 완성할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	희곡의 인물이 가진 특징에 대한 이해, 대본의 구성요건(대사와 지문)의 특징 이해
	기능(skill)	인물창조 기술, 스토리텔링 기술
	태도(attitude)	인물의 모델이 될 수 있는 타자들을 깊이 있게 관찰하는 태도 갈등을 유발하는 타인을 극의 인물로 치환하여 그 본질적 욕망을 파악하고 이해하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">1. 산문으로 묘사된 인물 리스트
2. 1의 인물들로 만들어진 스토리</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>7주</td><td>강의 내용에 대한 중간 평가</td><td>산문으로 묘사된 인물 리스트</td><td>과정평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 기술형 평가</td><td>인물들로 만들어진 스토리</td><td>현장작업법</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>장면구성</td><td>주제를 인물의 성격에 구축하기</td><td>인물과 주제의 관계를 이해하고 설명할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>장면 및 텍스트 창작</td><td>인물의 성격을 행동으로 구축하는 글쓰기</td><td>주제를 가진 인물을 창조하여 스토리를 완성할 수 있다.</td><td>50</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">컴퓨터, 프로젝터</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	캐릭터 창작	Credits	4	Semester /Term	2/1
	English	Creating Characters in a Play	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	It is a course that creates a character with a dramatic presence by understanding the characteristics of a character in a play.					
Learning goal	1. It is possible to learn and explain how to build characteristics of characters. 2. Information about characters can be expressed in words (verbal words) and in deeds.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>연출콘셉트와 공연구성</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Directing Concept & Scene Making</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10주당 / 9시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">연출</td><td colspan="4">분석 이후 연출 콘셉트 도출하기</td><td rowspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">연출 콘셉트를 무대화하기</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">장면 및 극장 리허설 진행하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 진행하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연출이 선택한 텍스트에서 콘셉트를 도출하는 방법과 도출된 콘셉트를 바탕으로 장면을 재구성하는 방법을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트에서 작품의 핵심어를 도출하고 연출의 콘셉트로 전환하여 발표할 수 있다.
2. 도출된 콘셉트를 중심으로 텍스트를 재구성하여 발표를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-텍스트를 정독하고 작품의 첫인상을 추출하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-위의 첫 인상을 바탕으로 연출 콘셉트를 구성하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-콘셉트를 중심으로 장면을 재구성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인문학에 대한 지식
텍스트 분석법에 대한 지식
공연제작과정에 대한 전반적인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">연출력
프로덕션 구성 및 운영능력
프로덕션 내 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">적극적인 리더십, 연습을 통해 장면을 완성하는 끈기와 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="4">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
</table>

					[ ]

산출물 (결과물)	첫인상 발표 1건 장면 재구성표 연출노트 공연 연출후기 1건

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	장면발전표	과정평가
2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 발표형 평가	공연시연	현장작업법
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출	분석 이후 연출 콘셉트 도출하기	텍스트를 정독하고 작품의 첫 인상을 추출하여 발표할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연출)	장면 및 극장 리허설 진행하기	콘셉트를 중심으로 장면을 재구성할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	연출콘셉트와 공연구성	Credits	6	Semester /Term	2/1
	English	Directing Concept & Scene Making	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	This class consists of actual practice(100%). This class provides an opportunity to learn how to reconstruct a scene based on the concept which is derived from a text.					
Learning goal	To present the concept which is derived from the keyword of the text. To reconstruct the text in terms of the derived concept.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장면 구성</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Writing Scenes</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">장면구성</td><td colspan="5">각 장면의 주제 문장 만들기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">주제를 무대에 녹여내는 장면쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="5">장면의 주제 설정하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">장면구성 시 해당 장면의 주제가 표현되는 글쓰기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">효율적인 장면구성방법을 학습하고 인물과 사건, 의도(주제)가 있는 장면쓰기를 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인물과 사건에 맞는 대사를 만들 수 있다.
2. 지문의 특징과 활용법을 이해하고 효율적인 지문을 쓸 수 있다.
3. 대사와 지문의 다양한 구성 방식을 알아보며 효율적인 장면구성의 원칙을 설명할 수 있다.
4. 완결된 장면을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 장면에 중심사건을 배치하고, 사건에 맞는 인물을 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 인물(캐릭터)이 드러나는 대사와 지문으로 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면에 주어진 상황을 배치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 관찰 혹은 취재한 인물과 사건을 표현하는 장면을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면과 장면을 연결하여 인물과 사건의 의도(주제)를 표현한 장면을 창작할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>4-1</td><td colspan="6">- 주어진 주제에 맞춰 주제, 인물, 사건이 드러나는 장면을 완성도 있게 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">시학에 대한 이해
극 텍스트 형식의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">장면 구성 기술
언어 조탁 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">전공분야에 대한 자신감
주제를 깊이 있게 사유하고 자신의 생각을 표현하려는 추진력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[협동학습]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">6개 이상의 장면 쓰기</td></tr>
<tr><td>평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
</table>

	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	극텍스트 집필과정 평가		과정평가
	2차 평가	50	15주	극테스트 결과물 평가		현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장면구성	주제를 무대에 녹여내는 장면쓰기	인물(캐릭터)이 드러나는 대사와 지문으로 창작할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	장면 및 텍스트 창작	장면구성 시 해당 장면의 주제가 표현되는 글쓰기	주어진 주제에 맞춰 주제, 인물, 사건이 드러나는 장면을 완성도 있게 창작할 수 있다	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	장면 구성	Credits	4	Semester /Term	2/2
	English	Writing Scenes	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Students can learn how to organize scenes effectively and practice writing scenes with characters, events, and intentions.					
Learning goal	A central event can be arranged in a scene and a person can be built to match the event.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">단막 연출 프로젝트 I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">60-Minute Directing
Project I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">집중식 수업
10수업주수 / 9주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출</td><td colspan="4">연출 콘셉트를 무대화하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">장면 및 리허설 진행하기</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 진행하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">2-3인 이내의 캐릭터가 등장하는 단막 희곡(60분 내외)을 선택하여 연출의 전 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작품 선택 후 연출 콘셉트를 도출하여 연출노트를 작성하고 PPT로 발표할 수 있다.
2. 상호 간 오디션을 통해 프로덕션을 구성하고 운영계획표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-작품의 주제를 뽑고 도출된 주제를 동시대적인 감각으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-선택된 주제를 바탕으로 연출노트를 작성하여 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-오디션 과정을 디자인하고 프로덕션을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-프로덕션 운영 계획표를 작성하고 체계적으로 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowle</td><td colspan="8">공연제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석에 대한 이해, 연출의 역할에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td>dge)</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">텍스트 분석력, 의사소통 능력, 프로덕션 운영능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">적극적인 리더십, 합리적인 추진력, 적극적인 협업능력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[협동학습]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 공연
2. 연출노트
3. 연출후기
4. 프로덕션 운영 계획표 및 연습 계획표 일체</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>5주</td><td>연출콘셉트와 작품계획안(1차)</td><td></td><td>과정평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>10주</td><td>프로덕션 운영 계획 및 연출노트</td><td></td><td>현장작업법</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>연출</td><td>연출 콘셉트를 무대화하기</td><td>선택된 주제를 바탕으로 연출노트를 작성하여 PPT로 발표할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로덕션(연출)</td><td>장면 및 리허설 진행하기</td><td>프로덕션 운영 계획표를 작성하고 체계적으로 운영할 수 있다.</td><td>50</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">마루가 깔린 연습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4">컴퓨터, 프로젝터, 음향기자재, 스피커, 큐브</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	단막 연출 프로젝트 I	Credits	6	Semester /Term	2/2
	English	60-Minute Directing Project I	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to learn how to configure and operate the production for 60-minute performance as a director.					
Learning goal	1. To create and present the presentation materials from the regie-book. 2. To carry out the whole production including planning and auditioning. 3. To carry out the systematic practice and operate pre-production and production. 4. To write reviews of directing after the performance.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">가사 쓰기</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Writing Lyrics</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석(연출극작)</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="4">음악을 구성하고 배치하는 글쓰기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">드라마와 음악이 극의 흐름 안에서 배치되는 원리를 이해하고, 이를 주도하는 노랫말의 여러 기능과 방식을 학습함으로써 기존 이야기를 뮤지컬로 일부 각색하는 데까지 나아가는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 공연에서 음악의 역할 및 기능에 대하여 설명할 수 있다.
2. 기존의 음악을 의도하는 주제와 극적 흐름에 맞게 선별하고 배치할 수 있다.
3. 인물에 맞는 음악을 선택하여 음악에 맞는 노랫말을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 음악이 한 장면에서 어떤 기능과 역할을 담당하는지 학습하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 기존 스토리(비뮤지컬)를 뮤지컬 장면으로 각색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 기존의 음악을 주제에 맞게 재구성하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 다양한 song form을 접하고 song form에 맞는 노랫말을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면과 인물에 맞는 기존의 음악을 직접 선별하여 음악에 맞는 노랫말을 완성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">뮤지컬에 적합한 음악 구성에 대한 이해, song form에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">가사쓰기 기술, 드라마 안에 음악을 배치하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">기존 음악에 새로운 가사를 붙이는 창의적 태도, 음악과 말을 통합하는 데 필요한 이성과 감성의 융합</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

산출물 (결과물)	1. 노랫말 5개 이상 2. 기존 음악을 이용한 뮤지컬 장면 3개

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	노랫말 5개 이상	과정평가
2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	기존 음악을 이용한 뮤지컬 장면 3개	현장작업법
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석(연출극작)	악보 분석하기	기존의 음악을 주제에 맞게 재구성하여 프레젠테이션 할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	장면 및 텍스트 창작	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	장면과 인물에 맞는 기존의 음악을 직접 선별하여 음악에 맞는 노랫말을 완성할 수 있다.	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경

강의실유형	일반강의실
HW	컴퓨터, 프로젝터
SW	

Class name	Korean	가사 쓰기	Credits	4	Semester /Term	3-1
	English	Writing Lyrics	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to adapt the original story for the musical scene through understanding musical structure and learning the functions of musical lyrics.					
Learning goal	1. To explain the role and function of the music in the dramatic performance.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">단막 연출 프로젝트Ⅱ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">60-Minute Directing Project II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">집중식 수업
10수업주수 / 9주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">연출</td><td colspan="4">연출 콘셉트를 무대화하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">장면 및 리허설 진행하기</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 진행하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">2-5인 이내의 캐릭터가 등장하는 단막 희곡(60분 내외)을 선택하고 연출 과정 전체를 심화하여 수행하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작품 선택 후 연출 콘셉트를 도출하여 연출노트를 작성하고 PPT로 발표할 수 있다.
2. 상호 간 오디션을 통해 프로덕션을 구성하고 운영계획표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-작품의 주제를 뽑고 도출된 주제를 동시대적인 감각으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-선택된 주제를 바탕으로 연출노트를 작성하여 PPT로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-오디션 과정을 디자인하고 프로덕션을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-프로덕션 운영 계획표를 작성하고 체계적으로 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowle</td><td colspan="8">공연제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석에 대한 이해, 연출의 역할에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td>dge)</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">텍스트 분석력, 의사소통 능력, 프로덕션 운영능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">적극적인 리더십, 합리적인 추진력, 적극적인 협업능력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[협동학습]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 공연
2. 연출노트
3. 연출후기
4. 프로덕션 운영 계획표 및 연습 계획표 일체</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>5주</td><td>연출콘셉트와 작품계획안(1차)</td><td></td><td>과정평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>10주</td><td>프로덕션 운영 계획 및 연출노트</td><td></td><td>현장작업법</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법 과정</td><td>평가방법 결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>연출</td><td>연출 콘셉트를 무대화하기</td><td>선택된 주제를 바탕으로 연출노트를 작성하여 PPT로 발표할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>프로덕션(연출)</td><td>장면 및 리허설 진행하기</td><td>프로덕션 운영 계획표를 작성하고 체계적으로 운영할 수 있다.</td><td>50</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">마루가 깔린 연습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">컴퓨터, 프로젝터, 음향기자재, 스피커, 큐브</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	단막 연출 프로젝트 II	Credits	6	Semester /Term	3/1
	English	60-Minute Directing Project I	Class Hour	9	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to learn how to configure and operate the production for 60-minute performance as a director.					
Learning goal	1. To create and present the presentation materials from the regie-book. 2. To carry out the whole production including planning and auditioning. 3. To carry out the systematic practice and operate pre-production and production. 4. To write reviews of directing after the performance.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">뮤지컬 창작</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Writing a Musical Theatre</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="7">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="4">장면의 주제를 설정하기</td><td colspan="3" rowspan="7"></td></tr>
<tr><td colspan="4">중심사건을 구성하고 해당 사건을 중심으로 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="4">인물의 성격을 행동으로 구축하는 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="4">음악을 구성하고 배치하는 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="4">장면구성 시 해당 장면의 주제가 표현되는 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="4">플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기</td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">극작을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 가능한 완성도 있는 뮤지컬 대본 1편을 생산하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 완성할 수 있는 소재 및 주제를 도출할 수 있다.
2. 캐릭터를 구축하여 스토리를 완성할 수 있다.
3. 극적 구성과 음악적 구성의 균형을 맞추어 장면을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-소재와 주제를 정해 시놉시스를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-시놉시스를 발전시켜 장면별 트리트먼트로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">-음악 시놉시스를 구성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>3-2</td><td colspan="9">-장면별 트리트먼트에 음악 시놉시스를 얹어 장면쓰기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">극텍스트의 이해, 완결된 서사와 극 구성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">장면쓰기 기술, 서사완결의 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">한편의 극 창작을 시도하며 얻는 자신감, 창작물을 완결시킬 때 필요한 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">공연 가능한 극텍스트 대본 시놉시스</td></tr>
</table>

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	7주	강의 내용에 대한 중간 평가	시놉시스 초안	과정평가
	2차 평가	50	15주	수업 내용에 대한 기술형 평가	공연 대본	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장면 및 텍스트 창작	악보 분석하기	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	장면 및 텍스트 창작	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 프로젝터
	SW	

Class name						
	Korean	뮤지컬 창작	Credits	6	Semester /Term	3/1
	English	Writing a Musical Theatre	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	This class provides an opportunity to learn how to create a Drama & Theater script which can be on stage.					
Learning goal	1. To derive the subject and materials which can be completed.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">장막 연출 프로젝트</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">60-Minute Directing
Project II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
주당 / 시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">연출</td><td colspan="4">공연 양식 이해하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">연출 콘셉트를 무대화하기</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연출)</td><td colspan="4">프로덕션의 마스터 심벌 도출하기</td><td colspan="3" rowspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">장면 및 극장 리허설 진행하기</td></tr>
<tr><td colspan="4">공연 진행하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연출을 전공하고자 하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">90분 내외의 작품을 선정하여 연출의 전 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작품을 선택하고 재구성한 후 연출 콘셉트를 설명할 수 있다.
2. 체계적이고 창의적인 프로덕션을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-자신이 선택한 연출 콘셉트와 공연의 이슈를 동시대적 관점으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-연출 노트를 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-오디션을 진행하고 프로덕션을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-주제를 중심으로 공연의 마스터 심벌을 도출할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	공연제작 과정에 대한 이해, 텍스트 분석에 대한 이해, 연출의 역할에 대한 지식
	기능(skill)	텍스트 분석력, 의사소통 능력, 프로덕션 운영능력
	태도(attitude)	적극적인 리더십, 합리적인 추진력, 적극적인 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 공연 2. 연출노트 및 후기 3. 프로덕션 운영표 및 연습 진행표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20%		전자출결

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	30	7주	연출콘셉트와 작품계획안(1차)	장면발전계획표	과정평가
	2차 평가	50	15주	프로덕션 운영 계획 및 연출노트 공연	공연발표	현장작업법
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출	연출 콘셉트를 무대화하기	연출 노트를 작성하여 발표할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	프로덕션(연출)	장면 및 리허설 진행하기	주제를 중심으로 공연의 마스터 심벌을 도출할 수 있다	50	●	
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	마루가 깔린 연습실
	HW	컴퓨터, 프로젝터, 음향기자재, 스피커, 큐브
	SW	

Class name						
	Korean	장막 연출 프로젝트	Credits	6	Semester /Term	3/2
	English	90-Minute Directing Project	Class Hour	6	Type	optional course
Class summary	1. This class consists of skills and practice(100%). 2. This class provides an opportunity to learn how to cultivate directing ability through 90-minute performance as a director.					
Learning goal	1. To explain the concept of directing after reconfiguration of the text. 2. To organize the systematic and creative production.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

모바일IT스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

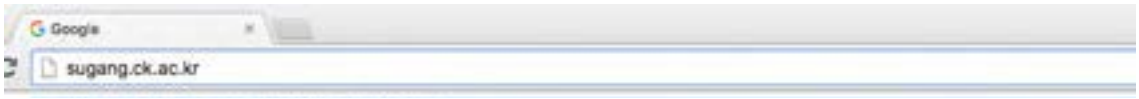
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

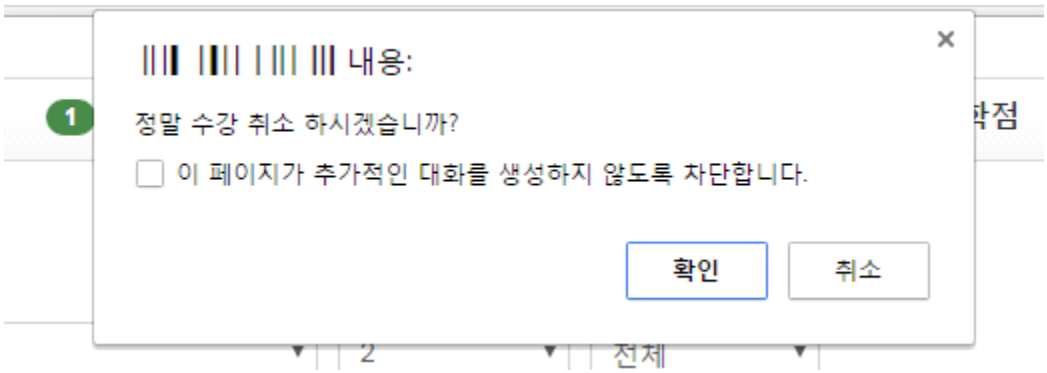
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

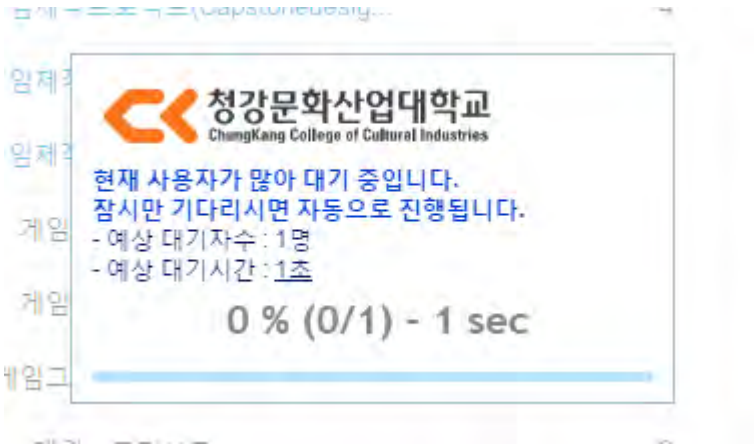
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

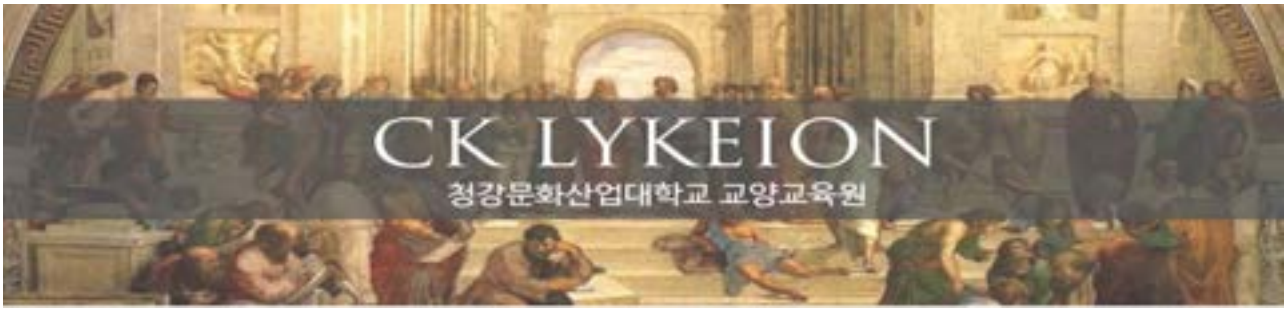
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

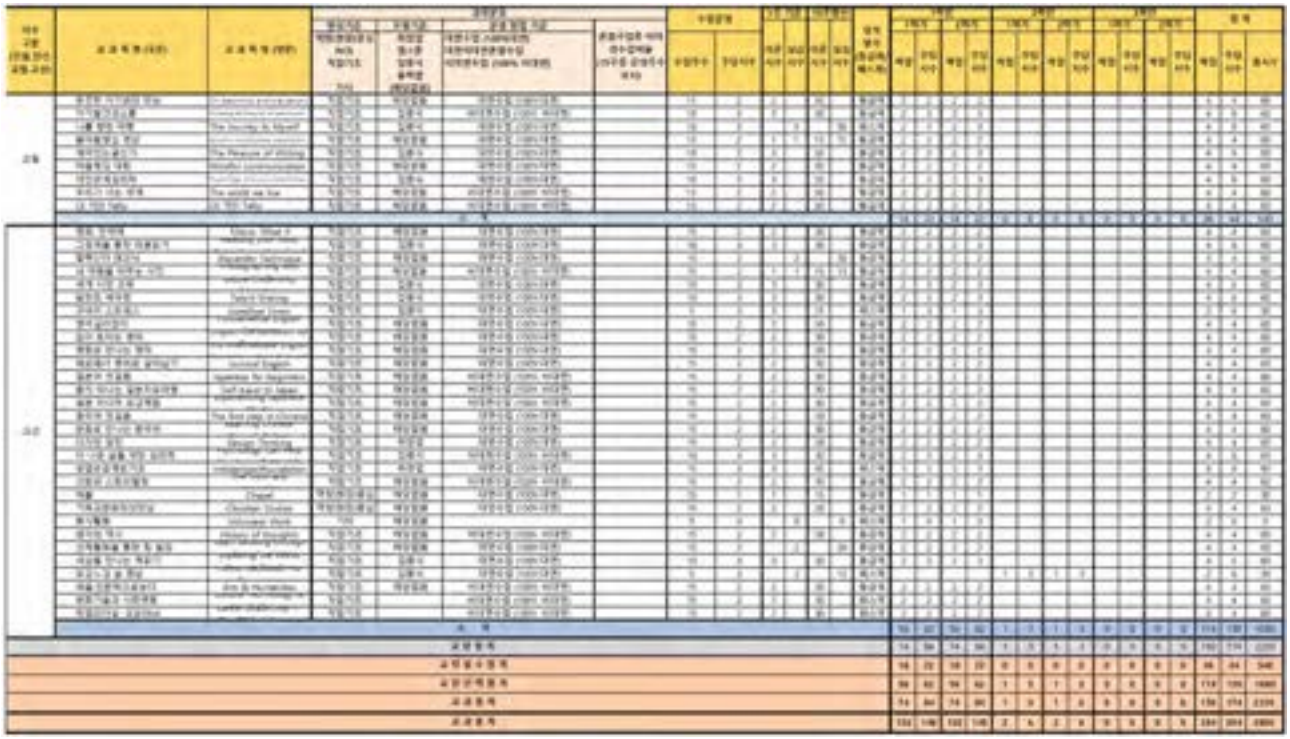
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력					자기개발능력			●
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●			●					
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
								[ ]	
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

모바일IT스쿨

모바일IT스쿨 소개

◎모바일통신전공(2년제)

- 전공정보
국내 유일의 모바일통신전공은 모바일통신 서비스 및 모바일통신기기의 제작/유지보수 분야의 우수한 중견기술 인력 배출을 목표로 합니다.

- 교육 특징
모바일통신업계의 실무 경력을 갖춘 교수진이 산업체현장에 바로 적용 가능한 실습 인프라를 바탕으로 국
내 최고의 현장 중심 실무 교육을 실시하고 있습니다.
SKT, KT, LGU+, LG전자, 이노와이러스, 쏠리드 등 국내 모바일통신업계를 이끄는 업체와 산학협정을 체결
하여 산업체의 요구에 맞는 교육으로 매년 전공분야에 90%이상 산학협정 회사로 취업하여 전문가로 활동
합니다.
- 주요 교과명
전자회로기초, 디지털공학기초, 전파통신의이해, 통신수학, 디지털통신기초, RF시스템기초,
이동통신응용,
전파분석응용, IoT개론, 이동통신의이해 등
- 취업분야
이동통신 휴대폰, 스마트미디어 개발 회사
이동통신 서비스 회사
이동통신기기 A/S회사
이동통신기지국 이동통신망 관리운영 회사
이동통신 장비 제조 회사
이동통신 기술 개발 및 기타 제조 회사
해외 이동통신망 설계 및 기타 제조 회사

모바일IT스쿨의 학기별 학습 목표

모바일통신전공

학년-학기		수행수준	필요지식과 기능	결과물
1학년	1학기	- 정보통신 기술 및 서비스의 종류와 특징을 설명할 수 있다. - C언어의 기초적인 프로그램을 효과적으로 작성할 수 있다. - 회로부품의 신뢰성 및 안전규격과 제품의 인증규격을 검토하기 위한 소자의 특성과 동작원리를 이해하고 계측기를 이용하여 동작을 확인하고 설명할 수 있다. - 논리게이트의 종류와 동작을 활용할 수 있다.	- 다양한 통신서비스, 인터넷 활용 기초지식 및 컴퓨터 활용 능력 - 국내외 서버 트렌드, 네트워크 시장 등의 분석 능력 - C언어의 기본 구조 및 컴파일 절차, 주요 문법의 활용 능력 - 소자의 특성, 회로의 동작 원리 및 계측기 사용 능력 - 조합 회로 구성, 카운터 설계 능력 - 전파의 발생, 전달 특성 및 관련 툴 사용 능력	- 실험, 실습 보고서 - 회로 설계 보고서 - 분석 리포트
	2학기	- 모바일통신의 기본 원리, 이동통신망의 기본 구성 및 동작원리를 설명할 수 있다. - 초고속망서비스의 위해 경로상태를 확인하고 IP 주소자원을 관리할 수 있다. - 삼각함수, 로그, 진법 등을 설명하고 계산할 수 있다. - 트랜지스터를 이용한 증폭기 및 발진기의 동작원리를 설명하고 필요한 모듈을 제작하는 방법을 활용할 수 있다. - 다양한 아날로그 및 디지털 소자를 이용하여 회로를 설계할 수 있다.	- 셀룰러 이동통신의 기본 개념 및 원리 및 이동통신 망을 이용한 서비스 기술 - 함수 등 주요 문법의 활용 능력 - 컴퓨터 활용 및 네트워크 관련 활용 능력 - 삼각함수, 로그, 복소수, 진법 등에 대한 개념 - 회로 부품 제작 및 library 저장, PADS Logic과 PADS PCB Lib의 상호 연계, Gerber File 등의 작성 및 PADS PCB S/W 사용 능력	- 발표 자료 - 실험, 실습 보고서 - 회로도면 설계도 - 회로기판 제작도면 - Gerber File - 조립된 디지털시계 완성품
2학년	1학기	- MCU의 구성 요소, 내부 구조 및 기본 기능 등을 설명하고 활용할 수 있다. - 통신 네트워크를 설계할 수 있다. - RF 시스템에 관련된 용어를 설명하고 회로부품 규격을 검토하여 RF회로 구성에 적절히 활용할 수 있다. - 이동통신 시스템과 단말기의 구성요소, 구조 및 통합된 시스	- 소프트웨어 개발 주기와 테스팅 기법에 대한 이해 및 테스트 케이스, 테스트 계획서 작성 능력 - 마이크로컴퓨터의 구성 요소, 기능 및 MCU의 사용 능력 - Wireless LAN 개념 및 구현, AP 설정 능력 - 컴퓨터 및 업무 관련 기기 사용 및 보고서 작성 능력 - 무선통신에서 사용되는 각종 용어, 주파수에 따른 네트워크 분	- 실험, 실습 보고서 - 업무분석 보고서 및 조별 발표 - 네트워크 설계 보고서 - 현장실습 완료 보고서 - 각종 프로그램 구동 결과보고서

		템의 동작을 설명하고 이동통신시스템의 세부 구조와 동작을 설명할 수 있다. - 휴대폰과 스펙트럼 분석기를 이용하여 이동통신 전파신호의 분석 기법을 활용할 수 있다.	석기의 사용 능력	
	2학기	- 실무를 이해하고 예비 직장인으로의 태도를 갖출 수 있다. - C 프로그래밍으로 MCU를 제어하는 S/W를 구현하여 MCU의 기능을 활용할 수 있다. - RF 시스템에서 Smith chart를 이용하여 회로 해석을 하고 RF 시스템 설계를 구현하여 설계 결과를 검증할 수 있다. - 차세대 이동통신 기술의 종류와 발전 배경을 설명하고 각 기술의 특징과 동작 원리를 설명할 수 있다. - 스펙트럼 분석기 및 이용하여 RF회로의 특성을 시험/분석할 수 있다.	- 컴퓨터 및 업무 관련 기기 사용법, 보고서 작성법 - 마이크로컨트롤러 제어 및 C언어 프로그램 작성 능력 - Smith chart 사용 방법 및 회로 구성 능력 - 디지털통신 시스템의 구성 요소 및 기능 및 품질 시험에 필요한 도구 활용 능력 - IS-95A, B, C 시스템, GSM, W-CDMA, 시스템의 주요 기술, 구조, 동작 특징 및 DM 프로그램 사용 능력	- 현장실습 완료 보고서 - 실험, 실습 보고서 - 매트랩 프로그램 - 이동통신시스템 기능 확인 보고서 - 안테나 및 RF부품 측정분석 보고서

모바일IT스쿨의 직무별 교육과정 로드맵

모바일통신전공

(1) 직무명: 이동통신 RF 제조

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	정보통신개론	통신수학	전파분석기초	전파분석응용
	전자회로기초	전자회로응용	RF시스템기초	RF시스템응용
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

(2) 직무명: 이동통신 휴대전화 제조

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	정보통신개론	통신수학	전파분석기초	전파분석응용
	전자회로기초	전자회로응용		
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
	프로그래밍기초	프로그래밍응용	모바일프로세서이해	모바일프로세서활용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

(3) 직무명: 이동통신 기술상담 및 마케팅

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	정보통신개론		전파분석기초	전파분석응용
	전자회로기초	전자회로응용		
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

(4) 직무명: 휴대전화 및 가전 서비스

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	정보통신개론			
	전자회로기초	전자회로응용	RF시스템기초	RF시스템응용
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

(5) 직무명: 기지국 관리/운영

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	정보통신개론	유선네트워크설계	유선네트워크구축	와이파이넷
	전자회로기초	전자회로응용		
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
			전파분석기초	전파분석응용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

(6) 직무명: 이동통신 계측기

구분	1-1	1-2	2-1	2-2
직업기초			IoT개발자를 위한 의사소통능력	모바일전문가를 위한 리더십
전공필수과정				
전공선택과정	전파통신의이해	이동통신의이해	디지털통신기초	디지털통신응용
	IoT개론	통신수학	전파분석기초	전파분석응용
	전자회로기초	전자회로응용	RF시스템기초	RF시스템응용
	디지털공학기초	디지털공학응용	이동통신공학기초	이동통신공학응용
			현장실습(하계), 현장실습(학기제)	현장실습(동계), 현장실습(학기제), 현장실습Ⅱ

교육과정표

구분 (대학공통, 스쿨전공)	이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업 주수	수업 총 회차	성적 평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
							1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
							학점	학당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	총시수
스쿨 전공	전필	Capstone	Capstone	1	15	패스제	1	15											1	15	15
	전공 선택	정보통신개론	Introduction to Information and Telecommunications	15	15	등급제	3	3											3	3	45
		IoT개론	Introduction to IoT	15	15	등급제	3	3											3	3	45
		프로그래밍기초	Introduction to Programming	15	15	등급제	3	3											3	3	45
		전자회로기초	Fundamentals of Electronic Circuits	15	15	등급제	3	4											3	4	60
		디지털공학기초	Fundamentals of Digital Engineering	15	15	등급제	3	4											3	4	60
		무선통신이해	Introduction to Radio Communications	15	15	등급제	3	3											3	3	45
		이동통신이해	Introduction to Mobile Communications	15	15	등급제			3	3									3	3	45
		프로그래밍응용	Application of Programming	15	15	등급제			3	3									3	3	45
		와선전송망설계	Design of Wire Delivery Network	15	15	등급제			3	4									3	4	60
		통신수학	Mathematics for Communications	15	15	등급제			3	3									3	3	45
		전자회로응용	Application of Electronic Circuits	15	15	등급제			3	4									3	4	60
		디지털공학응용	Application of Digital Engineering	15	15	등급제			3	4									3	4	60
		모바일프로세서이해	Introduction to Mobile Processor	15	15	등급제					3	3							3	3	45
		와선전송망구축	Implementation of Wire Delivery Network	15	15	등급제					3	4							3	4	60
		디지털통신기초	Fundamentals of Digital Communications	15	15	등급제					3	3							3	3	45
		RF시스템기초	Fundamentals of RF System	15	15	등급제					3	3							3	3	45
		이동통신공학기초	Fundamentals of Mobile Communication Engineering	15	15	등급제					3	3							3	3	45
		전파특성기초	Fundamentals of Radio Propagation Analysis	15	15	등급제					3	4							3	4	60
		모바일프로세서활용	Application of Mobile Processor	15	15	등급제							3	3					3	3	45
		RF시스템응용	Application of RF System	15	15	등급제							3	3					3	3	45
		디지털통신응용	Application of Digital Communications	15	15	등급제							3	3					3	3	45
		이동통신공학응용	Application of Mobile Communication Engineering	15	15	등급제							3	3					3	3	45
		전파특성응용	Application of Radio Propagation Analysis	15	15	등급제							3	4					3	4	60
		와이파이망	Wi-Fi Networks	15	15	등급제							3	3					3	3	45
		현장실습그 학기	Work Experience 2 Summer	4		패스제					2	40							2	40	160
		현장실습그	Work Experience 2 1	12		패스제					2	40							2	40	480
		현장실습그 학기	Work Experience 2 Winter	4		패스제							2	40					2	40	160
		현장실습그	Work Experience 2 2	12		패스제							2	40					2	40	480
		스쿨프로젝트	CX Creative Project		15	패스제							15	0					15	0	
		모바일앱개발자프로젝트	Presentation Skills for IoT Developer	15	15	등급제					2	2							2	2	30
		파이썬앱개발	Presentation Skills for IoT Developer	15	15	등급제							2	2					2	2	30
		소 계					19	35	18	21	22	100	22	99	0	0	0	0	217	383	2555
		스쿨소계					19	35	18	21	22	100	22	99	0	0	0	0	217	383	2555
		스쿨교양합계					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		전공합계					19	35	18	21	22	100	22	99	0	0	0	0	217	383	2555
		교직합계					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		교과총계					19	35	18	21	22	100	22	99	0	0	0	0	217	383	2555

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>CK pathfinder</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>영문</td><td>CK pathfinder</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="2">(1) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(15) 회</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>기타분류</td><td colspan="3">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리능력</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">경력관리능력</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">모바일통신 전공 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여,
학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 학생의 성격, 적성, 학습역량에 대해 진단한다.
2. 진로에 대해 설계할 수 있도록 전공에 대한 정보를 제공한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">공인된 진단도구를 통해 성격 및 적성을 파악한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">기초학습진단을 통해 대학학업을 위한 준비도를 점검한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">전공 학습 후의 진로에 대한 정보를 취득한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">진단결과를 토대로 지도교수와 상담으로 진로를 설계한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">기초학습관련 지식
전공에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">문해력, 집중력, 의사소통능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">성실성. 일관성. 자기개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[●]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">성격진단결과서, 기초학습능력 평가서, 상담</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>100</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">일반 강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	CK pathfinder	Credits	1	Semester / Term	1-1
	English	CK pathfinder	Class Hour	15	Type	major
Class summary						
Learning goal						

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>정보통신개론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>영문</td><td rowspan="2">Introduction to Information and Telecommunications</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td>(1) 회</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>기타분류</td><td colspan="4">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">유선통신망 운용역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 정보통신의 기본 개념과 용어를 이해한다.
2. 정보통신의 기술 및 서비스의 종류와 특징을 이해한다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 정보통신의 기초개념, 정보통신망의 종류와 특징을 이해할 수 있다
2. 프로토콜의 필요성과 기본 개념을 이해할 수 있다
3. 정보전송기술과 데이터 전송제어의 기본개념을 이해할 수 있다
4. 인터넷 데이터 전송이 이루어지는 기본 절차를 이해할수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">정보통신망의 종류, 정보화 서비스 유형별 특징을 이해한다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">통신 프로토콜의 필요성에 대하여 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">OSI 프로토콜 구분과 계층별 특징에 대하여 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">통신에 요구되는 데이터 전송 제어와 보안의 필요성을 이해하다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">인터넷 전송이 이루어지는 절차를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">인터넷 주소체계와 계층별 구조를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 다양한 통신서비스 활용 기초지식
- 인터넷 활용 기초지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 컴퓨터 활용 능력
- 엑셀 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">- 인내심, 관찰력, 이해력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">인터넷 통신 절차보고서
채널용량과 통신 속도의 비교 보고서
차세대 인터넷 주소체계 요약 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1, 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 3, 4 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용역량</td><td>통신 프로토콜의 필요성에 대하여 이해한다.
OSI 프로토콜 구분과 계층별 특징에 대하여 이해한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용역량</td><td>인터넷 전송이 이루어지는 절차를 이해한다.
인터넷 주소체계와 계층별 구조를 이해한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">일반강의실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	정보통신개론	Credits	3	Semester / Term	1-1
	English	Introduction to Information and Telecommunications	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course introduces basic technical knowledge of information and telecommunications for the student major in mobile telecommunication engineering,					
Learning goal	Students can understand the basic technical terms of information and telecommunications and the correlations of various terms of information and telecommunications.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>IoT개론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to IoT</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">IT기기 개발/제조 역량</td><td colspan="4">IT기기/부품 품질관리</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">사물인터넷(IoT)의 정의를 이해하고 사물인터넷(IoT)의 기술이 어떻게 스마트미디어와 스마트콘텐츠와 연계되는가를 파악할 수 있으며 기반기술이 되는 와이파이, 콘텐츠보안, 스마트 센서, 캐릭터의 연동에 관하여 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 사물인터넷(IoT)의 정의를 이해하고 설명할 수 있다.
2. 사물인터넷(IoT)의 기반이 되는 스마트 디바이스, 와이파이, 스마트 센서, 사물인터넷(IoT) 콘텐츠 보안 등의 기반기술을 이해하고 설명할 수 있다.
3. 사물인터넷(IoT) 기술과 연관하여 캐릭터의 연동과 지능을 가진 문화예술기술을 이해하고 설명할 수 있다.
4. 사물인터넷(IoT)의 글로벌 동향과 표준에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 정의를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 기본계획을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 스마트 디바이스와 센서에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 유/무선 네트워크 기술에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 보안에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 빅데이터에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 클라우딩 컴퓨터에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 글로벌 동향을 파악하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">사물인터넷(IoT)의 표준에 대해 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- 사물인터넷(IoT)의 정의, 역사, 동향에 대한 지식
- 사물인터넷(IoT)의 기반기술 디바이스, 센스, 네트워크, 보안에 대한 지식
- 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 기술에 대한 지식
- 사물인터넷(IoT)의 표준, 활용분야에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">- 기술분석 및 이해, 설계능력
- 자료조사 및 문서작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="6">- 이해력, 창의력, 관찰력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	동향/기술조사 보고서

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2 평가		과제/지필평가	
2차 평가	40	15주	세부목표 3, 4 평가		과제/지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	IT기기 개발/제조 역량	IT기기/부품 품질관리	사물인터넷(IoT)의 유/무선 네트워크 기술에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	IT기기 개발/제조 역량	IT기기/부품 품질관리	사물인터넷(IoT)의 표준에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW		
SW		

Class name						
Korean	IoT개론	Credits	3	Semester / Term	1-1	
English	Introduction to IoT	Class Hour	3	Type	major selection	
Class summary	This course provides adequate knowledge on the Internet of Things, and Students will be able to understand the potential of the Internet of Things for our society. Also this course provides the basic technologies of IoT, smart devices, networks, platform, securities, big data, clouding computer etc.					
Learning goal	To understand the definition of Internet of Things. To be able to explain the basic technologies of IoT in the abstract, smart devices, networks, securities, platforms and smart sensor as a basic technology, big data, cloud computing as a relative technology.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">프로그래밍기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Programming</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">IT기기개발 및 직무역량</td><td colspan="3">IT기기 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 모바일 분야를 비롯한 여러 분야에서 현재 가장 각광받는 프로그램 언어인 C언어의 개요, 구성 요소 및 형식을 학습하고 컴파일러를 이용한 주요 프로그램의 실습을 통하여 기본적인 문법을 익히고 프로그램 능력의 기초를 다져서 하고 프로그램에 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. C언어의 기본적인 문법을 설명하고 프로그램을 해석할 수 있다.
2. 기초적인 프로그램을 효과적으로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">프로그램의 작성 순서(문제 분석, 순서도 작성, 코딩)에 부합하도록 기초적인 프로그램을 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">C언어의 기본 구조를 설명하고 coding 및 compile을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">표준 입·출력 함수를 활용하여 기초적인 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">변수의 기억 클래스를 설명하고 기억 장소를 할당하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">연산자의 종류에 따라 연산자를 적절히 활용하고 연산자의 우선 순위를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">각종 loop문(선택문, switch문, 반복문 등)을 해석하고 프로그램 성격에 맞게 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">프로그램 작성 순서(문제 분석→순서도 작성→코딩) 방법, C언어의 기본 구조 및 컴파일 절차, 데이터 형 및 데이터 변환 방법, 표준 입·출력 함수, 변수의 기억 클래스 및 기억 장소 운영, 연산자 개념 및 연산자의 우선순위, 제어 구조의 숙지를 통한 선택문, switch문, 반복문 등의 활용</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">컴퓨터 활용 능력, Compiler 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 회로간소화 실습 보고서, 필수 조합회로 3종, 필수 순차회로 2종 회로 설계 보고서, - 동기식/비동기식 4진 counter 회로 설계 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1-1 ~ 2-1 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 2-2 ~2-4 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	IT기기개발 및 직무역량	IT기기 제조기술역량	프로그램의 작성 순서(문제 분석, 순서도 작성, 코딩)에 부합하도록 기초적인 프로그램을 해석할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	IT기기개발 및 직무역량	IT기기 제조기술역량	연산자의 종류에 따라 연산자를 적절히 활용하고 연산자의 우선 순위를 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	프로그래밍기초	Credits	3	Semester / Term	1-1
	English	Introduction to Programming	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course offers the fundamental concepts, the basic grammars and the compiling methods of the C language. Students learn the main functions of the language and practice applying it to application programs.					
Learning goal	To be able to explain the structure and the principle of the C language program and interpret the program; To be able to effectively write the basic program in the C language.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>전자회로기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>영문</td><td rowspan="3">Fundamentals of
Electronic Circuits</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>운영방법</td><td>(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td></td><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">이러닝</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="3">RF기기 제조기술역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 전자·전기적 회로부품의 신뢰성 및 안전규격과 제품의 인증규격을 검토하기 위한 소자의 특성과 동작 원리를 학습한다.
2. 하드웨어 제어 프로그램을 개발하고 회로도를 작성/해석하기 위한 기본 원리(오옴의 법칙, 키르히호프의 법칙)를 이해한다.
3. 전자회로의 특성을 측정하는 테스터기와 오실로스코프의 사용 방법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 회로부품(저항, 인덕터, 캐패시터, 다이오드 등) 규격을 검토하여 전자회로 구성에 적절히 활용할 수 있다.
2. 기본적인 회로 이론인 오옴의 법칙과 키르히호프의 법칙을 이용하여 회로를 해석할 수 있다.
3. 멀티미터를 사용할 수 있는 능력을 가질 수 있다.
4. 함수발생기와 오실로스코프를 사용할 수 있는 능력을 가질 수 있다.
5. 능동소자인 다이오드의 특성을 이해하고 정류기의 동작원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="20">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">부품의 크기, 입출력 조건, 온도 등 기본적인 동작 성능을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">부품이 가지고 있는 신뢰성의 조건을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">해당 부품이 다른 부품에 비해 어떤 장점과 단점을 가지고 있는지 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">해당 부품이 안전규격 등의 조건을 만족하는지 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">오옴의 법칙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">키르히호프의 전압 법칙 및 전류 법칙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">회로를 이론적으로 해석하여 정량적, 정성적으로 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">멀티미터를 이용하여 저항을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">멀티미터를 이용하여 전압을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="6">멀티미터를 이용하여 전류를 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">오실로스코프를 이용하여 전압 파형을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">인덕터의 특성을 이해하고 필터링 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="6">캐패시터의 특성을 이해하고 필터링 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="6">다이오드의 특성을 이해하고 동작원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-2</td><td colspan="6">다이오드를 이용한 반파 정류기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-3</td><td colspan="6">다이오드를 이용한 전파 정류기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-4</td><td colspan="6">다이오드를 이용한 브리지 정류기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="10">수동소자 및 능동소자의 특성, 오옴의 법칙, 키르히호프 법칙, 다이오드의 특성, 다이오드를 이용한 정류기 회로의 동작 원리</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="10">부품 판독법, 멀티미터 사용법, Power Supply 사용법, Bread B/D 사용법, 오실로스코프 사용법, 함수 발생기 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="10">인내심, 예측력, 응용력, 이해력, 사칙연산 계산 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="11"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td><td></td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">- 저항의 판독 실험 보고서
- 직렬 및 병렬 회로의 실험 보고서
- 키르히호프 법칙의 실험 보고서
- 인덕터와 캐패시터의 필터링 실험 보고서
- 다이오드를 이용한 회로 실험 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="2">항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="2">출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">세부목표 1,2 평가</td><td></td><td colspan="2">과제/지필평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">세부목표 3,4 평가</td><td></td><td colspan="2">과제/지필평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="3">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>RF기기개발 및 제조역량</td><td>RF기기 제조기술역량</td><td colspan="3">회로를 이론적으로 해석하여 정량적, 정성적으로 분석할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="7">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

	2차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	다이오드를 이용한 브리지 정류기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	전자회로기초	Credits	3	Semester / Term	1-1
	English	Fundamentals of Electronic Circuits	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course introduces to the basic characteristics of analog components such as R, L and C, and semiconductor components such as diodes and transistors. Moreover, students study the basic electronic principles such as Ohm’s law and Kirchoff’s law, and learn design for the application circuits of analog, and understand measuring technique of semiconductor components using testers and oscilloscopes.					
Learning goal	To be able to explain the passive components such as R, L and C, and the basic principles such as Ohm’s law and Kirchoff’s law as well as the characteristics of semiconductor devices such as diodes and transistors; To be able to use testers and oscilloscopes to measure electronic operations.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">디지털공학기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Fundamentals of Digital Engineering</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>기타분류</td><td colspan="4">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기 개발/제조 역량</td><td colspan="3">RF기기/부품 품질관리</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">수학 기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 디지털 회로 구성을 위한 기본 이론을 배운다.
2. 기본적인 논리 게이트를 이용한 조합회로를 설계하고, 시뮬레이터를 통해 기능 검증한다.
3. 기억 소자를 이용한 순차회로를 설계를 설계하고, 시뮬레이터를 통해 기능 검증한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 논리게이트의 종류와 동작을 이해하고 간단한 회로를 설계/검증하여 활용할 수 있다.
2. 부울 대수를 이해한 후 카르노맵을 이용하여 회로를 간소화할 수 있다.
3. 논리게이트를 이용한 조합 회로를 구성하고, 시뮬레이터를 이용하여 기능을 확인할 수 있다.
4. 플립플롭을 이용한 순차회로를 구성하고, 시뮬레이터를 이용하여 기능을 확인할 수 있다.
5. 플립플롭을 이용한 카운터 회로를 구성하고, 시뮬레이터를 이용하여 기능을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="16">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">2진법 체계와 진법 변환 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">2진논리의 기본 소자인 AND, OR 회로의 동작원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">AND, OR, NOT등의 gate 동작 및 시뮬레이터로 기능 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">AND를 이용한 응용 회로를 설계하고, 시뮬레이터로 기능을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">2진 논리 규칙인 bool 대수를 배우고 간단한 수식 정리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">OR 소자를 이용한 간소화 규칙을 이용하여 간소화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">카르노맵을 이용한 회로 간소화 방법을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">기본 조합회로인 디코더와 인코더를 설계/시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">2:1 Multiplexer 회로를 설계/시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">연산 필수 회로인 Full Adder를 설계/시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">F-F의 특성을 이해하고, 간단한 D-F/F 응용회로를 구성/시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">F/F을 이용한 4가지 레지스터를 구성하고 동작을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">F/F을 이용한 간단한 순차회로를 구성하고 기능을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="7">비동기 카운터의 동작원리를 알고, 8진 카운터를 설계, 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-2</td><td colspan="7">동기 카운터 설계 방법을 익히고, 4진 카운터를 설계, 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">2진법 체계, bool 대수 규칙, 디지털 게이트를 이용한 조합 회로 구성 방법
F-F의 특성과 응용 방법, 순차회로 설계 방법, 카운터 설계 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">Max+PlusⅡ CAD S/W 사용법, 회로간소화 기법, 저항 등 전자 부품 사용법,
브레드보드, 전원, 테스터 등 기기 사용법, 오실로스코프 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기	
	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력		●		자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력		●	
	조직이해능력				직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습			
	●							
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝			
			●					
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타			
					[ ]			
산출물 (결과물)	- 회로간소화 실습 보고서, 필수 조합회로 3종, 필수 순차회로 2종 회로 설계 보고서, - 동기식/비동기식 4진 counter 회로 설계 보고서							

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2, 3 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 4, 5 평가		과제/지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기 개발/제조 역량	RF기기/부품 품질관리	AND를 이용한 응용 회로를 설계하고, 시뮬레이션으로 기능을 확인할 수 있다. 카르노맵을 이용한 회로 간소화 방법을 사용할 수 있다. 연산 필수 회로인 풀애더를 설계/시뮬레이션할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	RF기기 개발/제조 역량	RF기기/부품 품질관리	F/F을 이용한 간단한 순차회로를 구성하고 기능을 확인할 수 있다. 동기 카운터 설계 방법을 익히고, 4진 카운터를 설계, 확인할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	실습실				
	HW					
	SW					
Class name	Korean	디지털공학기초	Credits	3	Semester / Term	1-1
	English	Fundamentals of Digital Engineering	Class Hour	4	Type	major selection
Class summary	This introductory course covers digital logic gates, basic digital principles such as Boolean algebra and Karnaugh map, design and test methods for basic Combinational Logic Circuit(Multiplexer, Adder) and Sequential Logic Circuits(Registers, Counters). Moreover, students learn the simulation method using Max+Plus S/W to verify the operation of designed circuits.					
Learning goal	To understand logic gates and relational laws such as Boolean algebra and Karnaugh map and to be able to implement combinational and sequential logic circuits and simulate logic circuits using Max+Plus2 S/W.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">전파통신의 이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td colspan="2">학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Radio Communications</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td colspan="2">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">이동통신 중계기 운용</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리 역량</td><td colspan="4">무선국 업무 관리</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이동통신망 운용을 위한 기초 이론을 학습한다.
2. 이동통신의 전파 발생 및 전달 특성을 학습한다.
3. 이동통신망 운용의 기초 동작을 휴대전화 측정 기능을 이용하여 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이동통신의 전파의 개념과 전달 특성을 설명할 수 있다.
2. 이동통신망에서 엑세스(기지국, 중계기)장비의 고장 조치와 대책을 세울 수 있다.
3. 이동통신망에서 통화품질을 분석하여 문제점을 도출하고 품질을 개선 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이동통신망 운용을 위한 전파의 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">이동통신망 운용을 위한 전파의 전달 이론을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">이동통신망 운용에서 엑세스망의 전파 장애 원인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">이동통신망 운용에서 엑세스망의 전파 장애 원인에 대한 대책을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">이동통신망 운용에서 엑세스망의 통화품질을 분석하고 문제점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">이동통신망 운용에서 엑세스망의 전파 통화품질의 문제점을 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 전파의 발생 및 전달 특성 이론
- 운용중인 장비 기능에 대한 지식
- 안테나 공학, 공중선과 전파전파 이론
- 공중에 전파되는 데이터 분석 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 전파의 전달 특성을 파악하는 툴 사용법
- 이동통신 망을 이용한 서비스 기술
- 네트워크 구조를 파악할 수 있는 기술
- 시스템 장비(기지국, 중계기)별 기능 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">1. 전파분석 측정 Tool을 이용한 실습 결과 및 분석 리포트
2. 새로운 전파통신 서비스의 분석 리포트</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1, 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 3, 4 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>이동통신 중계기 운용</td><td>이동통신망 운용을 위한 전파의 전달 이론을 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>전파관리 역량</td><td>무선국 업무관리</td><td>이동통신망 운용에서 엑세스망의 전파 장애 원인에 대한 대책을 세울 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="2">PC실습실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	전파통신의이해	Credits	3	Semester / Term	1-1
	English	Introduction to Radio Communications	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	1. This course offers the basic theory of network operation for mobile communication services. 2. This course offers the generation and propagation theory of electro-magnetic wave for mobile communication services. 3. This student practices the basic network operation procedure for mobile communication services with cell phone field test function.					
Learning goal	1. The student can explain the concept and propagation properties of electro-magnetic wave for mobile communications 2. The student can make the repairing action and the counterplan about the failure of access network for mobile communication services. 3. The student can derive the problem of service failure as analysing the quality of service for mobile communication services and enhance the quality of service.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">이동통신의 이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Introduction to Mobile Communications</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">이동통신 중계기 운용</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리 역량</td><td colspan="4">무선국 업무 관리</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전파통신의 이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이동통신망 운용을 위한 기초 이론을 학습한다.
2. 이동통신의 전파 발생 및 전달 특성을 학습한다.
3. 이동통신망 운용의 기초 동작을 휴대전화 측정 기능을 이용하여 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이동통신 기본 원리, 이동통신망의 기본 구성 및 동작 원리를 설명할 수 있다.
2. 이동통신망에서 엑세스(기지국, 중계기)장비의 고장 조치와 대책을 세울 수 있다.
3. 이동통신망에서 통화품질을 분석하여 문제점을 도출하고 품질을 개선 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 셀룰러 이론을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 디지털통신 이론을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 엑세스망의 고장 원인을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 엑세스망의 고장 조치의 대책을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 엑세스망의 통화품질을 분석하고 문제점을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">이동통신망을 위한 엑세스망의 통화품질의 문제점을 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 셀룰러 이동통신의 기본 개념 및 원리
- 운용중인 장비 기능에 대한 지식
- 안테나 공학, 공중선과 전파전파 이론
- 공중에 전파되는 데이터 분석 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 이동통신 망을 이용한 서비스 기술
- 네트워크 구조를 파악할 수 있는 기술
- 시스템 장비(기지국, 중계기)별 기능 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
		●			
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	1. 셀룰러 이동통신 통화 절차를 파워포인트로 작성 2. CDMA 원리를 이해하는 월시코드를 엑셀 프로그램으로 구현

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 2, 3 평가		과제/지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	이동통신망 운용 역량	이동통신 중계기 운용	이동통신망을 위한 셀룰러 이론을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	전파관리 역량	무선국 업무 관리	이동통신망을 위한 엑세스망의 고장 조치의 대책을 세울 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	이동통신의이해	Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Introduction to Mobile Communications	Class Hour	3	Type	major selection

Class summary	1. This cource offers the concept of network operation for mobile communication services. 2. This cource offers the concept of cellular theory and digital mobile communications for mobile communication services. 3. This student practices the network operation procedure for mobile communication services with field teaching material.

Learning goal	1. The student can explain the theory of cellular mobile communications and the structure and function of mobile communication network 2. The student can make the repairing action and the counterplan about the failure of access network for mobile communication services. 3. The student can derive the problem of service failure as analysing the quality of service for mobile communication services and enhance the quality of service

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>프로그래밍응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Application of Programming</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">IT기기개발 및 제조역량</td><td colspan="4">IT기기 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">프로그래밍기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1학기에 습득한 C언어 프로그래밍에 대한 기본 이론을 충분히 숙지하여 고급 프로그램 및 응용 프로그램에 활용할 수 있도록 하고 나아가 기계어 수준의 프로그램으로만 제어할 수 있는 하드웨어를 제어할 수 있는 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 문제의 성격에 맞도록 프로그램을 작성할 때 용이하고 간결하게 각종 문법을 활용할 수 있다.
2. C언어의 확장 측면과 객체 지향 프로그래밍 측면에서 C++의 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">배열과 포인터를 이용하여 변수를 효율적으로 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">반복 처리 내용의 subroutine을 통한 함수 처리를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">전처리기의 기본 기능(문자열의 치환, 파일의 포함, 조건부 컴파일 등)을 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">구조체와 공용체를 이용한 기억 장소의 관리 기법으로 다양한 데이터 및 변수를 관리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="7">각종 라이브러리 함수(문자열 처리 함수, 수학 함수, 메모리 관리 함수 등)를 활용하여 문자열 처리, 수학적 기능 이용, 메모리 관리 등을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-6</td><td colspan="7">각종 입·출력 함수(표준 입·출력 함수, 고수준 파일 입·출력 함수, 랜덤 파일 함수 등)를 이용하여 파일 처리를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">C언어에서 향상된 개념인 객체지향이 적용된 C++를 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">객체 지향 프로그래밍의 개념을 설명하고 윈도 및 인터넷용 프로그래밍에 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">C++의 클래스 개념을 설명하고 객체지향 언어로 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식
(knowledge)</td><td colspan="6">배열과 포인터, 함수의 개념 및 활용, 전처리기의 개념, 구조체 및 공용체의 선언, 라이브러리 함수(문자열 처리 함수, 수학 함수, 메모리 관리 함수 등), 파일 처리 입·출력 함수(표준 입·출력 함수, 파일 입·출력 함수, 랜덤 함수), C언어의 향상된 기능(객체지향 기능)의 활용, C++의 클래스 및 객체지향 프로그래밍의 개념 및 응용</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능
(skill)</td><td colspan="6">컴퓨터 활용 능력, 응용 프로그램 활용 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도
(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 예제 프로그램 coding/compile 실습 보고서 - 응용 프로그램 활용 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 2 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	구조체와 공용체를 이용한 기억 장소의 관리 기법으로 다양한 데이터 및 변수를 관리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	객체 지향, C++ 프로그래밍의 개념을 설명하고 윈도 및 인터넷용 프로그래밍에 활용할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	프로그래밍응용	Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Application of Programming	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course provides practice in applying the C language to the high level programs and application programs. In addition, students learn how to control the hardwares that is only controlled by Machine Code.					
Learning goal	To be able to write high level programs and properly interpret the application programs written in the C language.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">유선네트워크설계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Design of Wire Delivery Network</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">운영방법</td><td>(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="3">유선통신망 운용</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">정보통신개론</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">본 과목은 네트워크를 구축하는데 있어 현실적으로 가장 큰 영향력을 발휘하는 시스코사의 라우터, 스위치, 그리고 마이크로소프트사의 윈도 운영체제를 기반으로 하여 기업에서 즉시 활용 가능한 TCP/IP 네트워크의 하부 구조를 구현하는 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 초고속망서비스를 원활히 제공하기 위해 경로상태를 확인할 수 있다.
2. IP 주소자원을 관리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">네트워크 운용 지침을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">컴퓨터, 노트북을 통해 네트워크 장비에 접속할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">네트워크 장비 라우팅 테이블을 분석하여 정상 여부를 판별할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">네트워크 장비에서 고객 단말까지 경로상태를 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="6">경로상태 이상이 발견되면, 관련 부서에 통보할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">IP 주소 자원 관리를 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">IP 주소 자원을 관리부서에 신청 및 할당 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- 라우팅 장비 제원
- 라우팅 프로토콜
- 네트워크 구성도
- IP 주소 체계
- TCP/IP 프로토콜
- OSI 7 layer 참조모델
- 국내/외 IP 주소자원 할당 동향</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">- 컴퓨터 활용 능력
- 네트워크 분석 툴 활용 능력
- IPv4, IPv6 주소자원 배정 기술
- IP주소 관리시스템 운용 기술
- 네트워크 장비 운용 능력
- 네트워크 보안 활용 능력
- 네트워크 장비 IP주소 운용 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">- TCP/IP Architecture 실습 보고서
- 인터넷 구성 장비 운영 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>네트워크 장비에서 고객 단말까지 경로상태를 확인할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>IP 주소 자원을 관리부서에 신청 및 할당 받을 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="6">PC실습실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	유선네트워크설계	Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Design of Wire Delivery Network	Class Hour	4	Type	major selection
Class summary	This course offers an understanding of the routers and the switches of Cisco Co., which have the greatest effect on network construction, and the Windows OS of Microsoft Co., and an opportunity to enhance the ability to implement the sub-structure of TCP/IP networks which can be applied in the related industry.					
Learning goal	To be able to explain the concepts of TCP/IP, and the theory, technology, and specific process of network construction.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>통신수학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Mathematics for Communication</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량유형</td><td colspan="2">CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="4">RF기기 제조기술역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전자회로기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이동통신 기술 이해에 필수적인 공업수학의 삼각함수, 로그, 진법의 이해와 계산능력을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 수학에 대한 거부감을 해소하고 공업수학의 필요성을 인식하도록 한다.
2. 이동통신 전공과목을 이수함에 필수적인 기초 공업수학의 이해와 계산능력을 갖추도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이동통신 공학에서의 공업수학의 필요성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 진법 변환을 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">다양한 삼각함수를 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">복소수의 개념을 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">복소수 계산을 통하여 간단한 RLC 회로를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-5</td><td colspan="7">로그 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-6</td><td colspan="7">전파 단위 로그[dB]의 암산을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-7</td><td colspan="7">엑셀을 이용한 진법, 삼각함수, 로그를 자유롭게 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowled
ge)</td><td colspan="7">- 삼각함수에 대한 개념
- 로그에 대한 개념
- 복소수에 대한 개념
- 진법에 대한 개념</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 컴퓨터 활용 능력
- 엑셀 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	엑셀을 활용한 삼각함수, 복소수 계산 확인 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1 ~2-3 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 2-4 ~ 2.7 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	진법,삼각함수,복소수개념을 설명할수 있따.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	복소수를 응용할수 있고, 엑셀을 활용 복소수,로그를 계산할수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	통신수학	Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Mathematics for Communication	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	We improve the ability of math for RF circuit analysis. Specially, we study trigonometrical function, Log and matrix, vector and we calculate the complicated question using computer					
Learning goal	We acquire the ability of math for rf circuit analysis and RF instrument operating					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>전자회로응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Application of Electronic Circuits</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="3">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="3">RF기기 제조기술역량</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전자회로 기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 전자회로 동작에 반드시 필요한 능동소자인 트랜지스터를 이용한 증폭기 및 발진기의 동작원리를 이해하고 이를 바탕으로 필요한 모듈을 제작하는 방법을 익힌다.
2. 저주파수대에서 많이 사용되는 연산증폭기의 동작원리를 습득하며 증폭기의 증폭도를 나타내는 단위인 dB의 개념을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 바이폴라 접합 트랜지스터(BJT)의 특성을 이해하고 BJT 증폭기의 동작원리를 설명할 수 있다.
2. 전계 효과 트랜지스터(FET)의 특성을 이해하고 FET 증폭기의 동작원리를 설명할 수 있다.
3. 연산증폭기의 동작원리를 이해하고 이를 이용하여 증폭기 및 발진기를 만들 수 있다.
4. 증폭도를 dB로 나타낼 수 있고, dB과 dBm의 개념을 설명할 수 있다.
5. 제품 용도에 부합하도록 회로도를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="20">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">BJT를 이용한 공통 이미터 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">BJT를 이용한 공통 컬렉터 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">BJT를 이용한 공통 베이스 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">FET를 이용한 공통 소스 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">FET를 이용한 공통 드레인 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">FET를 이용한 공통 게이트 증폭기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">선형 IC 소자인 연산증폭기의 동작원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">연산증폭기를 이용하여 가산기를 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">연산증폭기를 이용하여 발진기를 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">로그 함수를 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">증폭도를 dB로 계산하고 의미를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">신호의 세기를 dBm으로 계산하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="7">제품 양산 시에 고려할 부품의 특성들이 잘 나타나도록 회로도를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-2</td><td colspan="7">공유와 관리, 양산 이관이 쉽도록 공용툴을 사용하고 회로도를 표준화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-3</td><td colspan="7">작성된 회로도를 기반으로 부품 리스트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-3</td><td colspan="7">다이오드를 이용한 전파 정류기의 동작원리를 설명하고 제작할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="8">바이폴라 접합 트랜지스터를 이용한 증폭기의 동작원리, 전계 효과 트랜지스터를 이용한 증폭기의 동작원리, 연산증폭기의 동작원리, dB 및 dBm의 개념</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="8">부품 판독법, 멀티미터 사용법, Power Supply 사용법, Bread-B/D 사용법, 오실로스코프 사용법, 함수 발생기 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 예측력, 응용력, 이해력, 사칙연산 계산 능력, 회로 구성 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업 능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">- BJT 소신호 증폭기 제작 결과 보고서
- FET 소신호 증폭기 제작 결과 보고서
- 연산증폭기를 이용한 가산기, 발진기 등의 제작 결과 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td colspan="2">항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="2">출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">세부목표 1, 2,3 평가</td><td></td><td colspan="2">과제/지필평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">세부목표 4,5 평가</td><td></td><td colspan="2">과제/지필평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>RF기기개발 및 제조역량</td><td>RF기기 제조기술역량</td><td>BJT, FET에 대하여 설명할수 있다. 연산증포폭기를 측정분석할수 있다</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	신호를 dB단위로 측정가능하다. 부품리스트 정리가 가능하다	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	전자회로응용	Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Application of Electronic Circuits	Class Hour	4	Type	major selection
Class summary	This course introduces to the basic characteristics of RLC filter, amplifier and oscillators and provides an opportunity to learn the methods to design the electronic operational module fabrications. The characteristics of OP-Amp(operational amplifiers), which are used in many electronic circuits in the low frequency applications, and the methods to handle a oscilloscope to measure the electronic circuit operating characteristics are also studied.					
Learning goal	To be able to explain the characteristics of FET, Large Signal Amp, OP Amp, and to be able to implement various kinds of Filters with passive devices and the application circuits with OP Amp; To be able to explain the meaning of dBm and dB.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">디지털공학응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Application of Digital Engineering</td><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기 개발/제조 역량</td><td colspan="3">RF기기/부품 품질관리</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">디지털공학응용</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. Analog와 Digital 회로를 응용한 디지털 시계 회로를 구성/시뮬레이션한다.
2. PCB CAD를 통해 제작된 기판 상에 SMD형의 부품을 조립하여 시계를 구성/동작시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 74시리즈 카운터 IC를 이용하여 시계의 세부 회로를 설계하고, 시뮬레이션 검증할 수 있다.
2. 스위치, 오실레이터, LED 등 아날로그 소자의 동작을 이해하고 계측기로 기능 확인할 수 있다.
3. 에뮬레이터를 활용하여 설계된 디지털시계 구성 회로를 porting하고, 이를 통하여 시뮬레이션 결과와 부합하는지 확인하여 설계를 검증할 수 있다.
4. PCB를 이용하여 부품을 조립, 포팅한 후, 디버깅을 통하여 시계 동작을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="16">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">상용 카운터 IC(74160~163)의 특성과 사용법을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">74160, 163으로 임의의 카운터를 설계/시뮬레이션으로 기능 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">시간 표시를 위한 12진 디코더를 설계/시뮬레이션으로 기능 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">카운터와 디코더로 초, 분, 시간 표시 회로를 설계/시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">구형 펄스 생성을 위한 스위치 회로를 구성, 카운터 회로와 연동하여 기능을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">오실로스코프로 직접 발진 파형을 측정, 주파수를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">7-세그먼트 LED의 특성을 이해하고, 7-Seg. LED 동작을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">에뮬레이션 키트의 세부 구성과 동작 특성을 이해하고 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">에뮬레이터에 포팅을 위한 변환 방법을 익히고, 설계 회로를 포팅할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">에뮬레이터에 구현된 회로의 동작이 올바른지 확인하고, 디버깅할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">SMD 부품의 특성과 사용법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">PCB 조립을 위한 부품과 도구를 이해하고, 적절히 사용하여 조립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">PCB 조립 후 전원을 인가하고 동작을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-4</td><td colspan="7">조립된 장치의 동작이 부적절 한 경우, 문제점을 찾아내고 수정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">74-series IC의 종류와 특성 ,7-Seg LED 및 Oscillator 등의 특징과 동작
Max+Plus에서의 porting을 위한 변환 방법, H/W와 S/W debugging 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">Max+Plus 시뮬레이터와 H/W Emulator 사용법, Bread B/D 사용법,
Oscilloscope 사용법, Tester 사용법, SMD 소자 납땜 방법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- Oscillator 특성 측정/ Switch 응용회로 동작 보고서, - 7-Segment LED pin 동작 측정 보고서, - Emulator 상에서 동작되는 시계 구성품, - 조립된 디지털시계 완성품

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2 평가		과제/지필평가
2차 평가	40	15주	세부목표 3, 4 평가		과제/지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기 개발/제조 역량	RF기기/부품 품질관리	카운터와 디코더로 초, 분, 시간 표시 회로를 설계/시뮬레이션할 수 있다. 7-세그먼트 LED의 특성을 이해하고, 7-Seg. LED 동작을 확인할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	RF기기 개발/제조 역량	RF기기/부품 품질관리	에뮬레이터에 구현된 회로의 동작이 올바른지 확인하고, 디버깅할 수 있다. 조립된 장치의 동작이 부적절한 경우, 문제점을 찾아내고 수정할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	실습실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	디지털공학응용		Credits	3	Semester / Term	1-2
	English	Application of Digital Engineering		Class Hour	4	Type	major selection
Class summary	On the basis of the ability to design and test the Combinational and Sequential Logic, students make a digital watch which has the hour/minute/second display and a time setting control part. Moreover, they practice combining analog and digital components on the Printed Circuit Board to run the digital watch.						
Learning goal	To be able to implement the counter module in the digital watch using 74 series IC devices; To understand the analog devices such as S/W, oscillators, LEDs and to be able to measure the characteristics of them using a tester and an Oscilloscope; To be able to manipulate an emulator and verify the digital watch circuits; To be able to implement the digital watch on the PCB and verify its operation by debugging.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">모바일프로세서이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Mobile Processor</td><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">IT기기개발 및 제조역량</td><td colspan="3">IT기기 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">프로그래밍기초, 프로그래밍응용</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 마이크로컨트롤러에 대한 기본적이고 필수적인 구조의 이해를 바탕으로 요구사항을 충족하는 블록 다이어그램을 구성한다.
2. 마이크로컨트롤러의 입·출력장치 인터페이스를 이해하여 각종 디지털 응용회로를 구현할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 마이크로컴퓨터의 구성 요소의 기능을 각각 설명할 수 있다.
2. 마이크로컨트롤러의 구성 요소, 내부 구조 및 기본 기능 등을 설명할 수 있다.
3. 마이크로컨트롤러를 이용한 제어 회로를 구현할 수 있다.
4. 스펙 검토를 통해 회로 구현 요구사항에 부합하도록 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="14">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">CPU의 구성 장치인 ALU, CU 및 Register의 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">기억 장치인 ROM 및 RAM의 기능을 비교·설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">RAM의 데이터 인출 명령 과정을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">BUS의 역할 및 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="6">각 BUS를 통해 제어 및 데이터 처리하는 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">CPU, Timer/Counter, Interrupt, ROM, RAM, I/O 등의 역할/기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">마이크로컨트롤러와 마이크로프로세서를 비교·설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">마이크로컨트롤러의 메모리 및 입·출력장치 인터페이스 기능을 이용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="6">마이크로컨트롤러의 명령어 수행과 주소 지정 방식을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">스펙 검토를 통해서 국제 표준 규격에 맞는 구현 가능한 기능을 모듈별로 정의할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">구조의 이해를 바탕으로 요구사항을 충족하는 블록 다이어그램을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="6">기능 구현을 위한 알고리즘 및 데이터 구조를 설계하고, Low level Design 문서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-4</td><td colspan="6">Low level Design 설계를 이용하여 코딩할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">마이크로컴퓨터의 구성 요소 및 기능, ROM 및 RAM의 기능, RAM의 데이터 인출 명령 과정, BUS의 역할 및 기능, CPU 제어 및 데이터 처리 절차, MCU 개요(구성, 내부 구조, 동작, 사용법 등), MCU와 MPU의 비교, MCU의 메모리, 입·출력장치 인터페이스의 역할 및 기능, MCU의 주요 명령어, MCU의 주소 지정 방식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">마이크로컨트롤러의 사용법, Input/Output Interface 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 프로그램 알고리즘 보고서 - 컴파일 및 시뮬레이션 실행 결과 보고서 - 결과 Debug 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 4,5 평가		과제/지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	CPU 기본구성을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	모듈별 정의와 블록 다이어그램을 구성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	모바일프로세서이해	Credits	3	Semester / Term	2-1
	English	Introduction to Mobile Processor	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course offers the basic concepts of Micro Controller Unit(MCU) and the role of Input/Output interface. Practices in embodying various digital circuits are also provided.					
Learning goal	To be able to explain the functions of each component of a micro computer and the basic properties and the usages of a Micro Controller; To be able to embody the control circuits using a Micro Controller.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">유선네트워크구축</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Implementation of Wire Delivery Network</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="3">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="3">유선통신망 운용</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">정보통신개론, 유선네트워크 설계</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">컴퓨터 네트워크에서 스위치의 역할 및 기본원리를 이해하여 스위치를 이용한 네트워크를 설계할 수 있으며 VLAN(Virtual LAN), STP(Spanning Tree Protocol), VTP(Virtual Trunking Protocol), Inter-VLAN 등의 이론을 이해하고 스위치에 설정할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">콘텐츠 전송 네트워크 서비스 제공을 위하여 통신 네트워크를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">콘텐츠 네트워크 서비스를 제공하기 위한 네트워크 토폴로지를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">네트워크 서비스 요건에 맞게 통신장비와 회선의 용량 및 성능을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">네트워크 서비스 트래픽의 최적경로 구성을 위한 데이터 센터 간 트래픽 부하분산 구조를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">네트워크 서비스 트래픽의 안정적 전송을 위한 주경로와 우회경로를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="7">방화벽을 포함한 통신망 보안 체계를 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 네트워크를 구성하는 하드웨어 지식
- 네트워크 통신방식과 매체에 대한 지식
- 네트워크 성능, 품질관리에 대한 지식
- 네트워크 비상복구에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 네트워크 아키텍처 설계도와 장비 명세서 작성 능력
- 네트워크 통신방식과 매체에 대한 명세 기술 능력
- IP주소 설정 및 네트워크 성능을 위한 품질 정의 능력
- 네트워크 보안 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">- Switched Network 설계 보고서
- 스위치 설정 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>네트워크 장비에서 고객 단말까지 경로상태를 확인할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>IP 주소 자원을 관리부서에 신청 및 할당 받을 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	유선네트워크구축	Credits	3	Semester / Term	2-1
	English	Implementation of Wire Delivery Network	Class Hour	4	Type	major selection
Class summary	This course provides students with lectures on the roles of the switches and the basic principles of the computer network. Students learn to design the networks with switches and the principles of VLAN(Virtual LAN), STP(Spanning Tree Protocol), VTP(Virtual Trunking Protocol), and Inter-VLAN to be able to configure the switches.					
Learning goal	To be able to explain the basic theory of switching, hardware configuration and the role of switches in the networks, and set the Cisco switch’ s IOS through an understanding of the functions of switches, and build the networks using switches.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>디지털통신기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>영문</td><td rowspan="2">Fundamentals of Digital Communications</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">무선통신망 운용</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전파통신의 이해, 이동통신의 이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이동통신서비스를 위한 설계 개념을 학습한다.
2. 이동통신서비스의 신호 해석 및 신호 전달 개념을 학습한다.
3. 이동통신서비스를 위한 설계 개념 및 신호 전달 과정을 매트랩으로 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이동통신 무선망 설계 시 서비스 커버리지, 서비스 등급, 서비스 품질을 고려하여 무선망 품질 목표를 설정할 수 있다.
2. 이동통신 무선망 설계 시 기지국별 시스템 파라미터를 이용하여 지형 데이터베이스 기반 전파모델 시뮬레이션을 할 수 있다.
3. 이동통신 무선망 설계 시 아동통신 신호의 해석/전달 과정을 매트랩으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이동통신서비스에서 이동통신 신호의 전달과정을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">이동통신서비스를 위한 이동통신망의 구성을 설명할 수 있다..</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">이동통신망의 커버리지, 등급, 품질을 고려한 품질 목표 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">무선망 설계를 위한 기지국 파라미터의 개념과 변화를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">무선망 설계를 위한 전파모델 시뮬레이션 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">매트랩 프로그램의 사용 목적을 이해하고 명령어를 익혀 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">이동통신 무선망 설계를 위한 전파모델의 기본 파라미터의 개념과 변화를 매트랩 프로그램을 이용하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 셀룰러 시스템 엔지니어링 이론
- 이동통신 전파전파 예측모델 지식
- 커버리지 분석에 다한 기술적 지식
- 이동통신 신호의 해석 및 전달 이론</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 이동통신서비스 호처리 기술
- 이동통신 무선 링크 설계 능력
- 이동통신 무선망 설계 도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력			해당표기			직업기초능력		해당표기
	의사소통능력						수리능력		
	문제해결능력			●			자기개발능력		●
	자원관리능력						대인관계능력		
	정보능력						기술능력		●
	조직이해능력						직업윤리		
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	이동통신망 설계를 위한 전파예측모델을 구현한 매트랩 프로그램

평가계획								
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법		
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결		
	1차 평가	40	8주	세부목표 1 평가		과제/지필평가		
	2차 평가	40	15주	세부목표 2 평가		과제/지필평가		
	합계	100						
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”							
	세부내용							
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법		
						과정	결과	
	1차 평가	이동통신망 운용 역량	무선통신망 운용	이동통신망의 커버리지, 등급, 품질을 고려한 품질 목표 개념을 설명할 수 있다.	40		●	
	직무역량평가1차 합계				40			
	2차 평가	이동통신망 운용 역량	무선통신망 운용	무선망 설계를 위한 전파모델 개념을 설명할 수 있다.	40		●	
	직무역량평가2차 합계				40			

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	디지털통신기초	Credits	3	Semester / Term	2-1
	English	Fundamentals of Digital Communications	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	1. This cource offers the concept of network design for mobile communication services. 2. This cource offers the concept of signal analysis and signal transmission procedure for mobile communication services. 3. This student practices the network design concept and signal transmission procedure with MATLAB program.					
Learning goal	1. The student can plan the design criterion considering the coverage of service, the grade of service and the quality of service in designing the access network. 2. The student simulate the radio propagation model using system parameter depending on base station including geographical DB. 3. The student can explain the signal analysis and signal transmission procedure for mobile communication services using MATLAB in designing the access network .					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>RF시스템기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Fundamentals of RF System</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량유형</td><td colspan="2">CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="4">RF기기 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리 역량</td><td colspan="4">무선국 관리 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전자회로기초, 전자회로응용</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. RF 무선통신에서 사용되는 각종 용어와 기초 소자인 도선 및 R, L, C 등의 신뢰성 및 안전규격과 제품의 인증규격을 검토하기 위한 주파수에 따른 특성 변화를 학습한다.
2. 모듈을 연결할 때 필수적인 임피던스 매칭의 개념 및 공진회로의 특성을 이해하고 습득한다.
3. 무선통신 시스템의 각 모듈별 매칭의 개념과 동작을 이해하는 데 필요한 기초 지식을 얻는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 회로부품(저항, 인덕터, 캐패시터 등) 규격을 검토하여 RF회로 구성에 적절히 활용할 수 있다.
2. RF 시스템에서 사용하는 용어의 의미를 설명할 수 있다.
3. 공진 현상을 설명할 수 있다.
4. 임피던스 매칭의 개념을 설명하고 구현할 수 있다.
5. 네트워크 분석기를 이용하여 RF 시스템의 파라미터들을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="18">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">저항의 RF에서의 특성 변화와 이에 따른 사용 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">인덕터의 RF에서의 특성 변화와 이에 따른 사용 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">커패시터의 RF에서의 특성 변화와 이에 따른 사용 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">전형적인 통신기기의 하드웨어 구조를 기초로, 부품의 특성 및 사용 용도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="7">부품 및 구조를 이해하고 요구사항을 충족하는 블록 다이어그램을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">RF 시스템에서 50Ω, 마이크로스트립, S 파마미터, dB과 dBm을 사용하는 이유를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">RF 시스템에서 발진 현상이 발생하는 이유와 방지 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">Harmonic이 발생하는 이유를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">Intermodulation이 발생하는 이유와 방지 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">RF 시스템에서 특정한 주파수 성분만 선택하는 공진의 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">공진을 필터, 발진, 임피던스 매칭 등에 적용할 수 있는 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">임피던스 매칭의 개념과 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">복소수와 공액 복소수의 개념을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">L, Pi, T형 임피던스 매칭 회로를 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-1</td><td colspan="7">네트워크 분석기를 이용하여 S 파라미터의 크기 및 위상, 반사 및 전송 계수, 입출력 임피던스, 방사 패턴, 타이밍 지연을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>5-2</td><td colspan="7">계측기 사용법을 숙지하고, 설계 결과가 목표에 합당한지를 측정할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식 (knowledge)	무선통신에서 사용되는 각종 용어, 주파수에 따른 수동소자의 특성 변화, 임피던스 매칭 방법, 공진회로의 특성
	기능 (skill)	네트워크 분석기의 사용 방법, R, L, C 판독법, 사칙연산 계산력, 회로 구성 능력
	태도 (attitude)	인내심, 예측력, 응용력, 이해력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 공진회로의 제작 보고서 - 임피던스 매칭 구현 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2,3 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 4,5 평가		과제/지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	저항,인덕터의 RF특성을 설명할수 있다. RF발진을 설명할수 있다	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	전파관리 역량	무선국 관리 역량	복소수저항인 임피던스를 설명할수 있다. 네트워크어낼라이저로 측정 분석할수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	실습실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	RF시스템기초		Credits	3	Semester / Term	2-1
	English	Fundamentals of RF System		Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course introduces the basic terminology used for radio communication in RF(radio frequency) band, and provides a study on the frequency characteristics of passive components such as R, L, C used in RF. Moreover, students learn the method of impedance matching between RF circuit blocks and study the characteristics of resonant circuits, especially the methods to handle the Spectrum Analyzer to measure the RF circuit operation.						
Learning goal	To be able to explain the characteristics of passive components in RF band and the terminology used in RF band; To be able to explain the resonance and impedance matching methods and to measure the parameters of RF circuit using spectrum analyzer.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">이동통신공학기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Fundamentals of Mobile Communication Engineering</td><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="3">무선통신망 운용</td><td colspan="2">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">전파통신의 이해, 이동통신의 이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 이동통신 시스템과 단말기의 구성요소, 구조 및 통합된 시스템의 동작을 이해한다.
2. 무선망 최적화를 위한 측정 기능을 DM을 이용하여 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 이동통신시스템의 세부 구조와 동작을 설명할 수 있다.
2. 이동통신 휴대전화의 구성 요소를 설명할 수 있다.
3. 무선망 설계 수행 절차를 설명할 수 있다.
4. 무선망 최적화 수행 절차를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="10">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">이동통신시스템의 구성 형태를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">이동통신시스템 구성 요소의 특징을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">이동통신무선망과 유지보수시스템의 기술 및 동작을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">DM을 이용한 호처리 절차를 분석하는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">휴대전화의 디지털부와 RF의 구성 및 적용 기술을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">DM을 이용한 휴대전화의 RF 특성 측정 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="6">무선망 설계를 위한 설계 도구와 설계 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="6">순방향/역방향 무선 링크 설계에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="6">최적화를 위한 기지국/중계기 설치에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-4</td><td colspan="6">DM을 이용한 무선망 성능 측정 및 분석 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">이동통신 시스템의 구성, 특징 및 동작 원리, 이동통신교환망의 구성 요소와 동작, 무선망 설계 방법, 무선망 최적화 고려요소 및 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">DM 프로그램 활용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td><td></td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">- DM을 활용한 이동통신시스템 기능 확인 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1, 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 3, 4, 5 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>이동통신시스템 구성 요소의 특징을 설명할 수 있다.
DM을 이용한 호처리 절차 분석 방법을 활용할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>DM을 이용한 RF 특성 측정 방법을 설명할 수 있다.
최적화를 위한 기지국/중계기 설치에 대해 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>이동통신공학기초</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester / Term</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Fundamentals of Mobile Communication Engineering</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major selection</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">This is a course to introduce the operations of mobile communications and the structure and of mobile communication equipments such as Mobile Station, Base Station, Core Network and Maintenance Network. Topics also include the methods of handling the Diagnostic Monitors to measure the environmental characteristics and the analysis of mobile communication operations</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">To be able to explain the internal structure and operation of mobile communication systems, the internal components of mobile stations, and the procedures to design and optimize the mobile network.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>전파분석기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Introduction to Radio Propagation Analysis</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td>기타분류</td><td colspan="4">취창업
캡스톤디자인
이러닝</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="3">RF기기 및 부품 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리 역량</td><td colspan="3">무선국 업무 관리</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">전자회로기초, 전자회로응용</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">휴대폰과 스펙트럼 어낼라이저를 이용하여 이동통신 전파신호의 분석 기법을 학습하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 전파의 기본 특징을 이해할 수 있다
2. 이동통신 시스템의 신호를 이해할 수 있다
3. 스펙트럼 어날라이저를 이용하여 기본적인 이동통신 전파를 측정 분석할수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">전파의 기본단위인 dB, dBm 의 계산과 기초적인 암산을 수행할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">전파의 세기와 품질의 기본 개념을 이해할수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">휴대폰의 디버그스크리에서의 전파의 세기와 품질을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">이동통신 무선망의 기본 구성요소를 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">이동통신 무선망 최적화의 기본 개념을 설명할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">시간영역과 주파수영역에서의 신호 분석개념을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">스펙트럼 어낼라이저 기본 기능을 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">스펙트럼 어낼라이저를 이용하여 비변조된 신호의 주파수와 레벨을 측정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="6">안테나의 기본 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="6">안테나의 기본 파라미터를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- 주파수 분석기를 이용한 전파 신호의 측정 방법
- 엑셀을 이용한 전파측정 데이터 분석 방법
- 안테나의 구성 및 동작 원리</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">- 로그 단위의 암산 능력
- 스펙트럼 어낼라이저 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- 로그단위 암산 실습 보고서 - 스펙트럼 어날라이저 전파신호 측정 결과보고서

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	세부목표 1,2 평가		과제/지필평가
2차 평가	40	15주	세부목표 3 평가		과제/지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 및 부품 제조기술역량	전파의 기본단위를 활용할 수 있고, 이동통신 무선망의 기본구성을 이해한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 및 부품 제조기술역량	스펙트럼어낼라이저를 활용하여 측정분석 할 수 있다. 안테나의 기본원리를 설명할수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	전파분석기초	Credits	3	Semester / Term	2-1
	English	Introduction to Radio Propagation Analysis	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This subject introduces the RF propagation properties of mobile communications and the application technologies of RF test instruments for mobile communications including spectrum analyzer.					
Learning goal	Using the engineering-based RF propagation technologies, we can measure the RF signal of mobile communication using spectrum analyzer					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td>모바일프로세서활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Application of Mobile Processor</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">IT기기개발 및 제조역량</td><td colspan="4">IT기기 제조기술역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">모바일프로세서이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 마이크로컨트롤러 제어용 C언어 프로그래밍의 방법을 학습한다.
2. 인터럽트 처리 프로그램, 7세그먼트 LED 출력 프로그램, 디지털시계 프로그램, 직렬통신 프로그램 등을 실습하여 마이크로컨트롤러를 제어하는 S/W를 구현할 수 있도록 한다.
3. 전자통신기기의 소프트웨어 구조의 전반적인 이해 및 통신 시스템을 이해함으로써 원활한 개발을 할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 마이크로컨트롤러를 제어하는 각종 프로그램을 C언어로 구현할 수 있다.
2. 마이크로컨트롤러를 이용하여 Timer/Counter, Interrupt 등을 구현할 수 있다.
3. 마이크로컨트롤러의 직렬통신 포트 관련 기능을 사용할 수 있다.
4. 스펙 검토 및 개념 설계로 소프트웨어 구현하고 디버깅을 수행하여 문제점을 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">C언어를 이용하여 마이크로컨트롤러의 기본 기능을 제어할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">마이크로컨트롤러의 I/O Interface, 병렬 포트 등의 기능을 응용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">키 입력 및 인터럽트 처리 프로그램을 설명하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">7세그먼트 LED 출력 프로그램을 설명하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">디지털시계 프로그램을 설명하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">직렬통신 프로그램을 설명하고 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">코딩시 타 모듈과의 연동을 고려하여 우선순위를 정해 구현하면서 예외처리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">구현 중 이용중인 솔루션의 버그를 찾고, 패치 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">각 파트별 모듈에 대한 디버깅을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-4</td><td colspan="7">다른 모듈과 연동되는 부분에서 나타나는 버그를 찾고 디버깅을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-5</td><td colspan="7">중요한 버그의 경우, 어떤 반복성을 띠고 재현되는지를 찾아서 문제점을 해결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">마이크로컨트롤러 제어용 C언어 프로그램 작성법, 키 입력 및 인터럽트 처리 프로그램 작성법, 7세그먼트 LED 출력 프로그램 작성법, 디지털시계 프로그램 작성법, 직렬통신 프로그램 작성법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">C 언어의 coding 및 순서도 작성 방법, 직렬통신 포트 사용법</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- Interrupt 처리 프로그램 실습 보고서 - 7세그먼트 LED 출력 프로그램 실습 보고서 - 디지털시계 프로그램 실습 보고서 - 직렬통신 프로그램 실습 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1,2 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 3,4, 5 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	인터페이스,버스구조에 대하여 설명할수 있다. 디지털시계프로그래밍을 설명ㅎ라수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	IT기기개발 및 제조역량	IT기기 제조기술역량	타모듈과의 인터페이스를 정의할수 있다. 디버깅절차를 수행할수 있다	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	모바일프로세서활용	Credits	3	Semester / Term	2-2
	English	Application of Mobile Processor	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course provides practice in interrupt programs, 7 segment programs, digital watch programs, serial port programs, etc. Students also learn to embody the software that controls the micro controller.					
Learning goal	To be able to embody various programs using the C language that controls the Micro Controller and to be able to embody Timer/Counter, Interrupt, etc. using the Micro Controller; To be able to use the functions of the serial communication port.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>RF시스템응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Application of RF System</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="4">RF기기 제조기술역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리 역량</td><td colspan="4">무선국 관리 역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비제조 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">RF시스템기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. RF 회로 해석에 사용되는 스미스 차트(Smith chart)와 RF 시스템에 사용되는 각종 모듈의 용도에 대하여 살펴본다.
2. RF 시스템을 구성하는 각 모듈들에 대한 구조와 용도 등에 대한 지식을 습득하여 RF 현장에서 활용할 수 있도록 한다.
3. 전자통신기기의 하드웨어 구조의 전반적인 이해 및 통신 시스템을 이해함으로써 원활한 개발을 할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. RF 시스템에서 스미스 차트(Smith chart)를 이용하여 회로 해석을 할 수 있다.
2. RF 시스템의 중간 주파수(IF)의 개념을 설명할 수 있다.
3. RF 시스템을 구성하는 모듈들의 구조와 용도 및 특성을 습득할 수 있다.
4. 설계 범위 정의 및 회로 설계를 구현하고 설계 결과를 검증할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="16">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">삼각함수와 복소수 신호의 개념과 상호 변환 관계를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">스미스 차트의 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">스미스 차트에 임피던스를 나타내는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">스미스 차트에서 임피던스와 컨덕턴스 간의 변환 방법, 직렬/병렬 임피던스의 합산 방법, 반사계수를 계산하는 방법, 임피던스 매칭 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">RF에서 중간주파수를 사용하는 이유와 장단점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">RF 시스템의 구조와 슈퍼헤테로다인 수신기의 동작원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">RF 증폭기 모듈의 구조와 용도 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">RF 발진기 모듈의 구조와 용도 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">RF 위상고정루프 모듈의 구조와 용도 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="7">RF 믹서 모듈의 구조와 용도 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-5</td><td colspan="7">RF 체배기 모듈의 구조와 용도 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">각 부품별 데이터시트를 확인하고 이에 상응한 결과가 나오는지 검토할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">회로도와 아트워크를 분석하여 오류를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">통신시스템에서 사용하는 툴을 이용하여 통신기기의 문제점을 찾아낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">Smith chart의 구조, Smith chart를 이용한 임피던스 매칭 방법, RF 시스템을 구성하는 각종 모듈의 구조 및 용도, LC 필터의 제작 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">Smith chart 사용 방법, 사칙연산 계산력, 회로 구성 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 예측력, 응용력, 이해력,</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	- Smith chart를 이용한 임피던스 매칭 구현 보고서 - 간단한 RF 시스템 모듈 구현 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1, 2 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 3,4 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	RF기기개발 및 제조역량	RF기기 제조기술역량	삼각함수,스미스차트에 대하여 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	전파관리 역량	무선국 관리 역량	결합기,아이소레이터,안테나를 설명할수 있고, 회로도와 아트워크를 수행할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	실습실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	RF시스템응용	Credits	3	Semester / Term	2-2
	English	Application of RF System	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course provides a study on the Smith Chart, which is used for circuit analysis in the RF band (Impedance Matching, Impedance Calculation), and the characteristics of RF components and application modules in the RF system such as filters, amplifiers, PLLs, duplexers, etc. The methods to handle the Network Analyzer to measure the characteristics of components and modules in RF application are also dealt with.					
Learning goal	To be able to analize the circuit characteristics of the RF band using Smith Chart and explain the meaning of IF(Intermediate Frequency), the characteristics and architecture of various modules which consist of the RF system.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">디지털통신응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Application of Digital Communications</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">무선통신망 운용</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전파통신의 이해, 이동통신의 이해, 디지털통신기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이동통신서비스의 구성 요소의 기능을 학습한다.
2. 이동통신서비스의 구성 요소의 품질 시험 기준을 학습한다.
3. 이동통신서비스의 구성 요소 기능 및 품질 시험을 매트랩으로 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이동통신 서비스 기능시험 수행 절차에 맞게 기능시험을 실시할 수 있다.
2. 이동통신 서비스 품질시험 수행 절차에 맞게 품질시험을 실시할 수 있다.
3. 이동통신 기능 및 서비스 품질 시험 수행 시 시험 결과를 매트랩을 이용하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">이동통신서비스의 구성 요소 기능을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">이동통신 기능시험 시나리오에 맞게 시험을 수행하고 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">이동통신의 구성 요소 기능의 품질 기준을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">이동통신 품질시험 시나리오에 맞게 시험을 수행하고 결과를 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">매트랩 프로그램의 사용 목적을 이해하고 명령어를 익혀 사용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">매트랩을 이용하여 구현한 디지털 통신 시스템 구성 요소의 입출력 신호 변화로 구성 요소의 기능 및 품질 기준을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- 디지털통신 시스템의 구성 요소의 기능
- 기능 및 품질 시험 조건 생성 지식
- 이동통신서비스 기능 및 품질시험 시나리오 구성 절차
- 차세대 이동통신 시스템 구조</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="7">- 기능 및 품질 시험에 필요한 도구 활용 능력
- 기능 및 품질 시험 검사서 작성을 위한 문서작업 도구 활용 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">이동통신망 망구성 요소를 구현한 매트랩 프로그램</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위 요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>이동통신 서비스 기능시험 수행 시나리오에 맞게 시험을 수행하고 결과를 평가할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>이동통신 서비스 품질시험 수행 시나리오에 맞게 시험을 수행하고 결과를 평가할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>디지털통신응용</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester / Term</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Application of Digital Communications</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>major selection</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="5">1. This cource offers the function of equipments for mobile communication services.
2. This cource offers the criterion of quality test about equipments for mobile communication services.
3. This student practices the function of equipments and the criterion of quality test with MATLAB program.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="5">1. The student can implement the function test following the function test procedure for mobile communication services.
2. The student can implement the quality test following the quality test procedure for mobile communication services.
3. The student can explain the test results using MATLAB in implementing the function and quality test.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">이동통신공학응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공
선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Application of Mobile Communication Engineering</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">무선통신망 운용</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">전파통신의 이해, 이동통신의 이해, 이동통신공학기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 차세대 이동통신 시스템의 기술의 진화 형태와 진화 기술의 주요 특징을 이해한다.
2. 각 이동통신 시스템 동작상의 주요 기능을 DM을 이용하여 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. CDMA 이동통신망의 종류와 특성을 설명할 수 있다.
2. WCDMA 이동통신망의 종류와 특성을 설명할 수 있다.
3. OFDM 이동통신망의 종류와 특성을 설명할 수 있다.
4. 차세대 이동통신 시스템의 새로운 기술을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">CDMA 기반 이동통신 시스템의 구조와 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">DM을 이용하여 CDMA 시스템의 동작 특성을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">OFDM 기반 이동통신 시스템의 구조와 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">DM을 이용하여 OFDM 시스템의 동작 특성을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">차세대 이동통신 시스템의 주요 기술에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">차세대 무선통신 시스템의 주요 기술에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">- CDMA, OFDM 시스템의 주요 기술, 구조, 동작 특징
- WCDMA, LTE, NR, WiFi 시스템의 주요 기술, 구조, 동작 특징</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">DM 프로그램 사용법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">- DM을 활용한 이동통신시스템 기능 확인 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>이동통신시스템 구성 요소의 특징을 설명할 수 있다.
DM을 이용한 호처리 절차 분석 방법을 활용할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>무선통신망 운용</td><td>DM을 이용한 RF 특성 측정 방법을 설명할 수 있다.
최적화를 위한 기지국/중계기 설치에 대해 설명할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	이동통신공학응용	Credits	3	Semester / Term	2-2
	English	Application of Mobile Communication Engineering	Class Hour	3	Type	
Class summary	This course deals with the characteristic types and technologies that have been shown in the process of evolution of mobile communication systems. The methods to handle the Diagnostic Monitors to understand the operational and special characteristics of CDMA, OFDM systems are also studied.					
Learning goal	To be able to explain the operation and characteristics of CDMA and OFDM based mobile communication networks such as W-CDMA, LTE, NR systems.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">전파분석응용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Application of Radio Propagation Analysis</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td>주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">RF기기개발 및 제조역량</td><td colspan="3">RF기기 제조기술역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3">전파관리역량</td><td colspan="3">전파측정분석역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">이동통신망 관리운용</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">전파분석기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 스펙트럼 분석기, 네트워크 분석기를 이용하여 고주파 회로의 특성을 시험분석한다.
2. 다양한 계측기를 활용하여 다양한 이동통신 신호를 분석하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 네트워크 어낼라이저를 이용하여 다양한 고주파 회로의 특성을 분석할 수 있다
2. 다양한 계측기를 이용하여 이동통신 신호를 분석할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">계측기를 이용하여 안테나 VSWR 과 주파수 특성을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">계측기를 이용하여 안테나 방사패터을 분석할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">복소수 영역의 RF 신호를 이해할 수 있다</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">S 파라미터를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="8">네트워크 어낼라이저를 이용하여 스미스차트를 활용할수 있다</td></tr>
<tr><td>1-6</td><td colspan="8">네트워크 어낼라이저를 이용하여 다양항 RF 회로의 특성을 측정 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">계측기를 이용하여 3G, 4G 이동통신 신호를 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="8">1) 안테나 특성을 계측기로 분석하는 방법
2) 복소수 RF 신호를 계측기로 분석하는 방법
3) 3G, 4G 이동통신 신호의 원릴르 계칙기로 분석하는 방법</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="8">1) 안테나 현장환겨에 맞추어 선택할 수 있는 능력
2) 네트웍어낼라이저 사용법
3) 3G, 4G 전파신호 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도
(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">1) 안테나 측정분석 보고서
2) 네트워크 어날라이저를 활용한 RF부품 측정분석 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1,2 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 3,45 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>RF기기개발 및 제조역량</td><td>RF기기 제조기술역량</td><td>복소수영역에서의 RF신호를 분석하고 측정분석할수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>전파관리역량</td><td>전파측정분석역량</td><td>네트워크어낼라이저의 스미스차트를 이해하여 각종 RF부품을 측정분석할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>전파분석응용</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester / Term</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>Application of Radio Propagation Analysis</td><td>Class Hour</td><td>4</td><td>Type</td><td>major selection</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">This subject introduces the RF signal properties of mobile communication systems including Base Station, repeaters and mobile station.
And we measure and analyze the RF signal of the mobile communication systems using network analyzer</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">Using the engineering-based RF propagation technologies, we can measure and analyze the RF signal of mobile communication. using Network Analyzer</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">와이파이넷</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Wi-Fi Networks</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td>(1) 회</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">기타분류</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">이러닝</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">이동통신망 운용 역량</td><td colspan="4">유선통신망 운용</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">정보통신개론, 유선통신망 설계, 유선통신망 구축</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">무선통신 분야에서 최근 사용자의 높아진 기대 수준을 만족시킬 만한 최적의 수단으로 무선랜이 떠오르고 있으며, 스마트폰의 출현으로 무선인터넷의 인프라로 동작하면서 급속하게 확장되어가고 있는 Wi-Fi Network에 대한 기초적인 지식과 실무를 익혀 현업에서 적용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">IEEE 802.11 표준을 중심으로 무선 인터넷(Wi-Fi)의 인프라로 동작하는 무선랜의 종류와 특성, 동작 원리를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">Wi-Fi Network의 근간을 이루고 있는 IEEE 802.11x 무선랜 표준에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="6">OSI 7 Layer 각 계층에 대해 구체적으로 설명하고 무선랜이 동작하는 계층과 물리적, 논리적인 맵핑을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">무선랜의 구성 방법 및 동작을 수행하기 위한 MAC계층과 물리계층의 구성에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="6">MAC 계층 및 물리계층과 어플리케이션을 이어주는 역할을 하는 LLC에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="6">무선랜 구축 장비를 설명하고 장비 설정을 통하여 실제 구현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-4</td><td colspan="6">무선 통신에서 대두되는 필수적인 보안 방법에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- CDMA, OFDM 시스템의 주요 기술, 구조, 동작 특징
- WCDMA, LTE, NR, WiFi 시스템의 주요 기술, 구조, 동작 특징</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">DM 프로그램 사용법</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 응용력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td><td></td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">AP(Access Point) 설정 보고서, Wi-Fi 네트워크 설계 보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 2 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>OSI 7 Layer 각 계층에 대해 구체적으로 설명하고 무선랜이 동작하는 계층과 물리적, 논리적인 맵핑을 할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>이동통신망 운용 역량</td><td>유선통신망 운용</td><td>무선랜 구축 장비를 설명하고 장비 설정을 통하여 실제 구현을 할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3">PC실습실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	와이파이넷	Credits	3	Semester / Term	2-2
	English	Wi-Fi Networks	Class Hour	3	Type	major selection
Class summary	This course provides a practical knowledge of Wi-Fi networks and helps students to apply it in the real work environments.					
Learning goal	To be able to explain the kinds, characteristics and operating principles of wireless LANs which are operated by the infrastructure of Wi-FI networks such as IEEE 802.11 standards.					

<table>
<tr><td rowspan="5">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">현장실습(하계/동계)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>160</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1/2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Work Experience
(summer/winter)</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(4) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="4">근로윤리/공동체 윤리</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비 제조 엔지니어, 이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">대학에서 배운 지식을 바탕으로 2학년 하계방학(또는 동계방학) 중 관련분야 기업체에서 4주 이상의 실무를 실습함으로서 직장 적응도를 높이고 기업의 실무를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">학교에서 배운 지식을 바탕으로 업체에서 실습함으로써, 기업의 실무를 이해하고 예비 직장인으로의 태도를 갖출 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">방학 기간 중 산업체에서 4주 이상 전공 관련 업무를 실습한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">직장인으로서의 태도를 배우고 현장 적응 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">전공 관련 업무의 연관성을 체득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">정보통신 분야 전공 지식
영어를 포함한 교양
직장예절</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">컴퓨터 및 업무 관련 기기 사용법, 보고서 작성법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">적극성, 진취성, 긍정적, 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">현장실습 완료보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>0</td><td></td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>100</td><td></td><td>세부목표 1 평가</td><td>현장실습 완료보고서</td><td>보고서</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>직업윤리</td><td>근로윤리/
공동체 윤리</td><td>방학 기간 중 산업체에서 4주 이상 전공 관련 업무를 실습한다.
직장인으로서의 태도를 배우고 현장 적응 능력을 배양한다.
전공 관련 업무의 연관성을 체득한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	현장실습(하계/동계)	Credits	2	Semester / Term	2-1 2-2
	English	Work Experience (summer / winter)	Class Hour	160	Type	major selection
Class summary	In this on-site practice course, students have an opportunity to apply what they have learned at college in the related industry for more than 1 week during the summer(or winter) vacation in the second year					
Learning goal	To be able to understand the real work in the related industry; To acquire the desirable attitudes and qualifications to be a successful employee.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">현장실습(학기제)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>480</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1/2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Work Experience
(semister)</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(12) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="4">근로윤리/공동체 윤리</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">이동통신망 장비 제조 엔지니어, 이동통신망 관리운용 엔지니어</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">대학에서 배운 지식을 바탕으로 2학년 학기 중 관련분야 기업체에서 12주 이상의 실무를 실습함으로서 직장 적응도를 높이고 기업의 실무를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">학교에서 배운 지식을 바탕으로 업체에서 실습함으로써, 기업의 실무를 이해하고 예비 직장인으로의 태도를 갖출 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">학기 중 산업체에서 12주 이상 전공 관련 업무를 실습한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">직장인으로서의 태도를 배우고 현장 적응 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">전공 관련 업무의 연관성을 체득한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="7">정보통신 분야 전공 지식
영어를 포함한 교양
직장예절</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">컴퓨터 및 업무 관련 기기 사용법, 보고서 작성법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">적극성, 진취성, 긍정적, 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의
연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">현장실습 완료보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="5"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>0</td><td></td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>100</td><td></td><td>세부목표 1 평가</td><td>현장실습 완료보고서</td><td>보고서</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="5"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>직업윤리</td><td>근로윤리/
공동체 윤리</td><td>학기 중 산업체에서 12주 이상 전공 관련 업무를 실습한다.
직장인으로서의 태도를 배우고 현장 적응 능력을 배양한다.
전공 관련 업무의 연관성을 체득한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

Class name	Korean	현장실습(학기)	Credits	2	Semester / Term	2-1 2-2
	English	Work Experience (semister)	Class Hour	480	Type	major selection
Class summary	In this on-site practice course, students have an opportunity to apply what they have learned at college in the related industry for more than 1 week during the summer(or winter) vacation in the second year					
Learning goal	To be able to understand the real work in the related industry; To acquire the desirable attitudes and qualifications to be a successful employee.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">IoT개발자를 위한
의사소통능력</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공
선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Presentation Skills for
IoT Developer</td><td rowspan="2">역량유형</td><td>CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td colspan="2">(1) 회</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="3">근로윤리/공동체윤리</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">의사표현 능력의 향상을 원하는 모바일스쿨 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">의사표현 능력이란 업무를 수행함에 있어 자기가 뜻한 바를 말로 나타내는 능력이다.
목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾아내고, 찾아낸 아이디어와 정보를 효과적으로 전달하는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해서 아이디어와 정보를 찾고,
이를 효과적으로 전달하는 능력을 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">의사표현의 개념 및 중요성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">의사표현의 방해요인과 제거방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">원활한 의사소통을 위한 지침을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">설득력 있는 의사표현의 기본요소 및 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- 정확한 의사전달의 중요성
- 의사표현의 기본 원리
- 효과적인 의사표현 방법의 유형
- 설득력 있는 화법의 특징 및 요소
- 상황과 대상에 따른 화법의 이해
- 비언어적 의사표현 방법 이해</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">- 주제, 상황, 목적에 적합한 의사표현
- 자신 있고 단정적인 의사표현
- 간단명료한 의사표현
- 중요한 부분을 반복하여 제시
- 목소리의 크기, 억양, 속도의 변화
- 상황에 대한 적절한 질문
- 대화를 구조화하는 기술
- 적합한 이미지와 어휘, 표현 사용
- 상황에 적합한 비언어적 의사 표현</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">- 업무 중 상사의 지시를 확인하는 경우
- 소비자와 고객에게 제품을 소개하고 판매하는 경우
- 동료와 정보와 의견을 공유하는 경우
- 업무 결과를 발표하는 경우
- 업무 수행 과정에서 상대방에게 질문하는 경우
- 회의에서 상대방을 설득시키는 경우</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	사업계획서, 기술보고서, 제안서, 이력서, 자기소개서, 조별 프리젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	세부목표 1-1, 1-2 평가		과제/지필평가
	2차 평가	40	15주	세부목표 1-3, 1-4 평가		과제/지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	직업윤리	근로윤리/공동체윤리	의사표현의 개념 및 중요성을 설명할 수 있다. 의사표현의 방해요인과 제거방법을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	직업윤리	근로윤리/공동체윤리	원활한 의사소통을 위한 지침을 수립할 수 있다. 설득력 있는 의사표현의 기본요소 및 특성을 설명할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	IoT개발자를 위한 의사소통능력	Credits	2	Semester / Term	2-1
	English	Presentation Skills for IoT Developer	Class Hour	2	Type	major selection
Class summary	This course offers an opportunity to learn Presentation skills between small and large team as well as smart media technology team. We should how to speaking, thinking, hearings about group success skills and membership upgrade between small and large group.					
Learning goal	To explain the definitions, characteristics and types of report, to make a report using editing tools and to announce the reports.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">모바일 전문가를 위한 리더십</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Leadership for Mobile Expert</td><td rowspan="2">역량유형</td><td colspan="2">CK-CEF</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">(15) 주</td><td colspan="2">주당 운영회차</td><td>(1) 회</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">기타분류</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">이러닝</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="4">근로윤리/공동체윤리</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">리더십의 향상을 원하는 모바일스쿨 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">리더십은 업무를 수행함에 있어 다른 사람을 이끄는 능력이라고 한다. 이 과목에서는 동기화 및 조직의 목표 및 비전 제시이며, 도착점 행동은 리더십 능력을 기를 수 있다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고,
조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있는 능력을 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">리더십의 의미를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="6">리더십의 유형을 구분할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="6">직장생활에서 조직구성원의 동기를 부여할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="6">코칭으로 리더십 역량을 강화할 수 있는 방법을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-5</td><td colspan="6">임파워먼트의 의미를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-6</td><td colspan="6">직장생활에서 주도적으로 변화를 이끌 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식
(knowledge)</td><td colspan="6">- 리더십 개념
- 리더십 스킬의 종류
- 리더의 역할 이해
- 환경변화에 따른 리더의 역할에 대한 이해
- 리더십의 유연성/효과성에 대한 이해
- 조직구성원의 특성에 관한 이해
- 동기부여 개념
- 동기부여 방법 이해
- 변화관리 개념
- 변화관리 방법 이해</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="6">- 조직구성원의 특성 파악
- 조직구성원에게 자신의 의견을 논리적으로 설명
- 조직구성원을 설득시키고 동기화시킬 수 있는 기술
- 조직구성원들에게 도움이 되는 정보 제공
- 조직구성원들에게 적절한 때 도움을 줄 수 있는 기술
- 리더의 행동특성을 상황에 맞게 활용
- 조직의 성과향상을 달성하기 위한 전략 제시
- 조직의 환경변화에 대처할 수 있는 기술</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 팀내에서 업무를 수행하는 과정에서 목표를 확실히 하여야 하는 경우
- 팀내에서 조직구성원들이 자신의 도움을 필요로 하는 경우
- 팀내에서 자신의 생각을 논리적으로 표현하여 조직구성원들을 설득시켜야 하는 경우
- 팀내의 프로젝트나 업무를 관장하는 경우
- 팀내에서 부하육성과 팀효율 향상이 요구되는 경우
- 팀내의 위기극복을 위한 변화가 필요한 경우</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">사업계획서, 기술보고서, 제안서, 이력서, 자기소개서, 조별 프리젠테이션 자료</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>세부목표 1-1, 1-2 1-3 평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>세부목표 1-4, 1-5, 1-6평가</td><td></td><td>과제/지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>직업윤리</td><td>근로윤리/공동체윤리</td><td>리더십의 의미를 설명할 수 있다.
리더십의 유형을 구분할 수 있다.
직장생활에서 조직구성원의 동기를 부여할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table></td></tr>
</table>

	2차 평가	직업윤리	근로윤리/공동체윤리	코칭으로 리더십 역량을 강화할 수 있는 방법을 설명할 수 있다. 임파워먼트의 의미를 설명할 수 있다. 직장생활에서 주도적으로 변화를 이끌 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	모바일 전문가를 위한 리더십	Credits	2	Semester / Term	2-1
	English	Leadership for Mobile Expert	Class Hour	2	Type	major selection
Class summary	This course offers an opportunity to learn Leadership skills between project team as well as smart media technology groups. We should how to speaking, thinking, hearings about group success skills and membership upgrade between small and large group.					
Learning goal	To explain the definitions, characteristics and types of report, to make a report using editing tools and to announce the reports.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북
융합콘텐츠스쿨

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

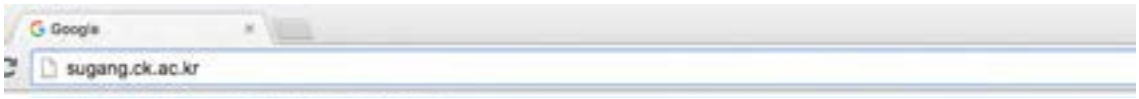
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

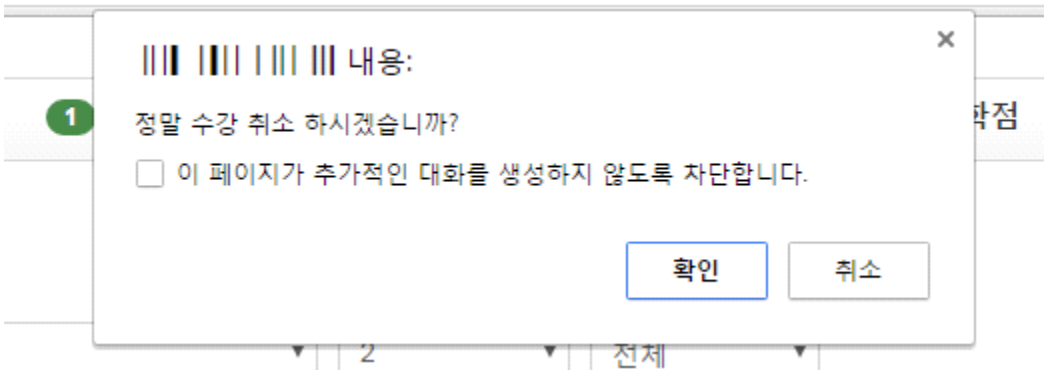
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

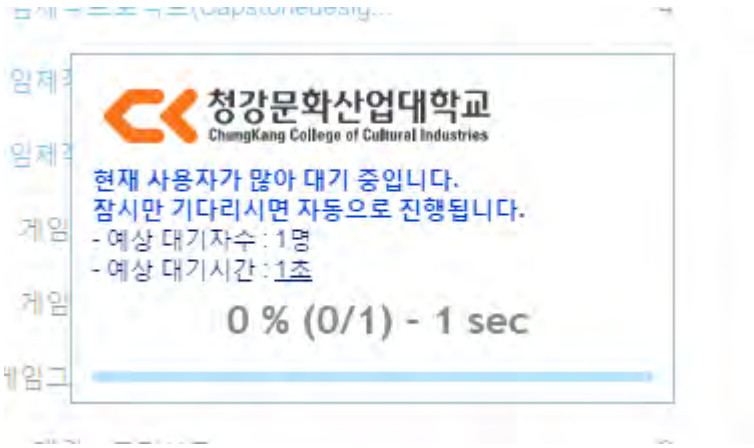
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

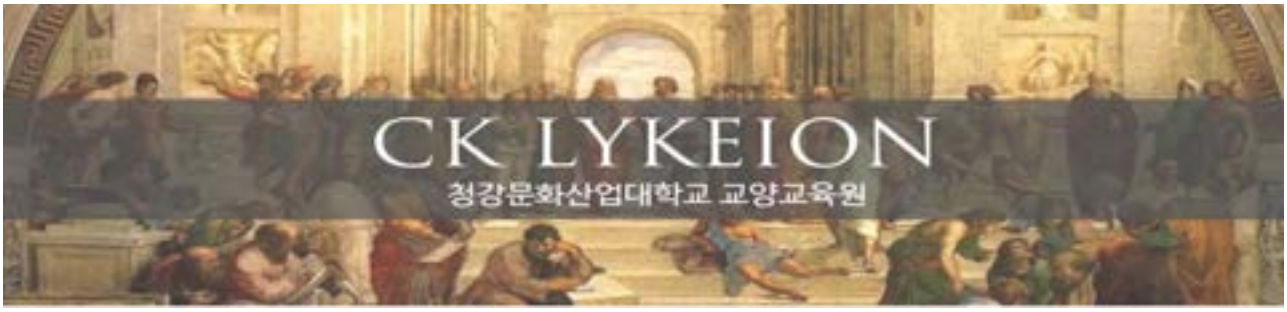
1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021학년도 교육과정 편람

교양교육원(리케이온)
교양 교육과정표
교양 교수요목



청강문화산업대학교 교양교육원_리케이온 소개

- 리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

- 청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

- 특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

교양교육원_리케이온 교양교육과정

교육 목표 / 핵심 역량 / 핵심 전략

3대 교육목표(정신)
주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람(주인의식)
타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람(공동체의식)
삶의 가치를 창의적으로 실현할 수 있는 사람(소명의식)

3대 핵심 역량
자기주도역량
소통협력역량
창의문화역량

3대 핵심 전략
가르침을 넘어 '상호 배움'(일방향 NO!)
지식을 넘어 '경험 체험'(주입식 NO!)
교실을 넘어 '문화 공간'(강의실 NO!)

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양프로그램의 구성

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[주인 의식] 자기를 존중하고 '주체적으로 생각하고 행동할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	자기주도역량 (자기개발능력)	교필 (3)	전학년	온전한 자기와의 만남	2/2
				나를 찾는 여행	2/3
				몸마음챙김 명상	2/2
		교선 (8)		내 마음을 비추는 사진	2/2
				그림책을 통한 마음 읽기	2/3
				알렉산더 테크닉	2/2
				달란트 세어링	2/3
				굿바이 스트레스	1/3
				취업리더십: 성공 DNA (온라인/계절학기)	2/2
				세상을 만나는 책읽기	2/3
			2-1/2-2	오감느끼 숲 명상	1/3

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[공동체 의식] 자기를 넘어서 '타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	소통협력역량 (대인관계능력 + 의사소통능력)	교필 (3)	전학년	자기발견과 소통	2/3
				마음챙김대화	2/2
				대인관계 심리학	2/3
		교선 (11)		세계 시민 교육	2/3
				신체활동을 통한 팀빌딩	2/2
				영어 길라잡이	2/2
				입이 트이는 영어	2/2
				영화로 만나는 영어	2/2
				일본어 첫걸음	2/2
				일본 미디어 오감 체험	2/2
				중국어 첫걸음	2/2
				봉사활동	1/0
				채플	1/1
				기독교 문화와의 만남	2/2

교양교육원 교육목표	핵심역량/직업기초	이수구분	학년/학기	교과목	학점/시수
[소명 의식] 자기의 일에서 '삶의 가치를 실현할 수 있는 사람'을 기르고자 한다.	창의문화역량 (문제해결능력)	교필 (3)	전학년	재미있는 글쓰기	2/3
				우리가 사는 세계	2/2
		교선 (11)		CK TED Talks	2/2
				영화, 한국에	2/2
				디자인 씽킹	2/2
				해외에서 영어로 살아남기	2/2
				혼자 하나는 일본 자유여행	2/2
				문화로 만나는 중국어	2/2
				창업프로젝트 기초	3/3
				문화기술과 사회변동 (온라인/계절학기)	2/2
				생각의 역사	2/2
				신화와 스토리텔링	2/2
				예술, 인문학으로 보다	2/2
				더 나은 삶을 위한 심리학	2/3

교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목 수강 및 이수 유의사항

■ 졸업 기준: 교양필수 4학점 이상을 포함하여 10학점(2년제 8학점) 이상 이수 (2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용)

■ 필수교양 과목은 졸업 전까지 꼭 이수해야 하며, 총 9과목의 교양필수 과목 중 2과목 이상을 이수해야 합니다.

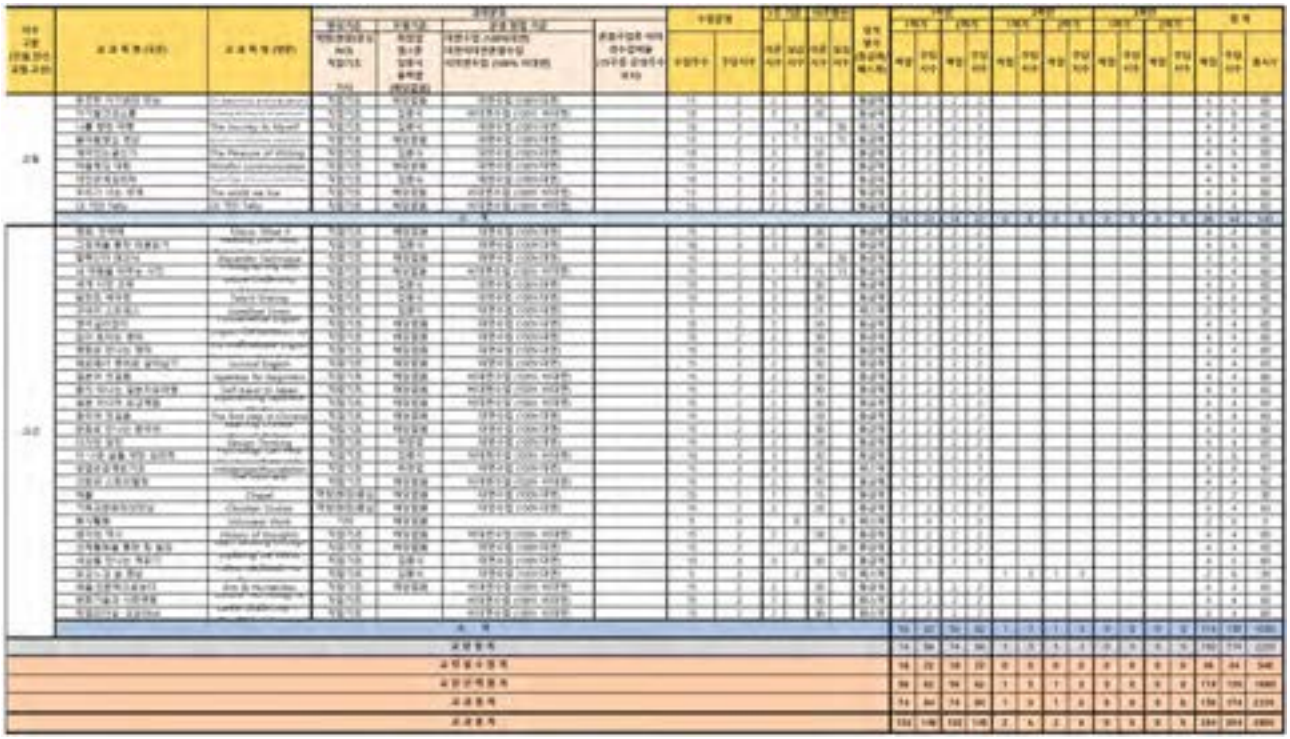
■ 졸업에 필요한 최저 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점입니다(학칙 제28조). 최저 이수학점에는 교양교육원 (리케이온) 필수교양 및 교양선택과목, 스쿨 교양을 모두 포함합니다.

■ 교양교육원 리케이온 교양과목은 수강신청 가능 학점을 학기당 6학점으로 제한하고 있습니다. (무분별한 교양 수강 신청에 따른 문제점 최소화를 위해)

■ 교양교육원 리케이온(LYKEION) 교양과목
√ 집중식(블록식 수업): 리케이온 과목 중 일부는 15주차 수업이 아닌, 10주차 집중 수업 또는 5주차 집중 수업입니다. 동일 과목임에도 운영 방식이 다를 수 있으니, 수강 신청 시 유의하여 주시기 바랍니다.
√ 수강 인원: 리케이온 교양과목은 평균30명을 기준으로 개설됩니다. 다만, 일부 과목의 경우 과목 운영의 특성 상 24명으로 수강 인원이 제한되어 있거나, 혹은, 50명 이상 대규모로 진행됩니다.
√ <봉사활동>교과목: 봉사활동 교과목은 Pass/Fail 과목입니다. 우리대학 <사회봉사활동 운영지침>에 의거하여 인정 기간 내, 인정기관에서, 총 16시간 이상의 봉사 활동을 수행한 후, 보고서 제출 및 활동 평가 평균 60점 이상 충족 시 학점이 인정됩니다.
- 인정 기간: 수강 해당 학기 기말고사 종료일로부터 1년 전부터 적용. 단, 입학 이후 기간만 인정
- 인정 기관: 공공성 인정되는 기관 및 시설, 해외 봉사 주관의 NGO 기관 및 교회, 농활 등 단체활동 가능한 농어촌마을
- 봉사활동 이수 안내: 리케이온 카페 [봉사활동 안내] 참고 (https://cafe.naver.com/ckhive)

■ 수강신청에 관한 모든 책임은 재학생 본인에게 있습니다(학칙 제7조). 수강 신청 전에 학사 관련 규정 및 안내에 대해 충분히 인지한 후, 수강신청 오류로 인한 불이익이 없도록 유의하시기 바랍니다.

교육과정표



교수요목

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">온전한 자기와의 만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1.1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">On becoming
a whole person</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">온전한 자기를 수용하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 (2시간씩 총15주) 교양필수 수업입니다.
2. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.
3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 자신을 보다 온전한 존재로 알아차리고 인식할 수 있다(Being).
2. 내가 가지고 있는 소중한 내적, 외적 자원들을 인식하고 활용할 수 있다(Having).
3. 내 삶의 소중한 가치를 발견하고, 그 가치에 전념하는 행동을 선택할 수 있다(Doing).</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자신의 욕구, 감정, 생각 등 마음의 다양한 현상들과 관계성을 이해함으로써 지금 여기에서 경험되는 것을 알아차릴 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">3가지 자기에 대해 이해할 수 있고, 부분적이고 단편적인 자기에 융합되는 것이 아니라 전체적이고 확장된 자기를 인식할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">삶의 경험들을 회피하지 않고 기꺼이 경험하는 방법들을 습득함으로써 ‘반응할 수 있는 힘’을 내면에서 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">자신이 가지고 있는 내적, 외적 자원들을 구체적으로 말할 수 있고, 내 삶에서 이러한 자원들을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">가치란 무엇이고 가치 있는 삶을 사는 사람들은 어떠한가를 살펴보는 과정을 통해 나의 삶에서 지향하는 가치가 무엇인지 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">자기 가치를 실현하기 위한 구체적인 목표를 설정하고, 그 과정에 방해가 되는 요인에</td></tr>
</table>

		대처할 수 있는 구체적인 방법을 습득할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	인간의 고통과 괴로움의 기제, 부분적 자기와 전체적 자기, 삶의 가치에 대한 이해
	기능(skill)	내면에서 일어나는 감정, 기억, 생각 등을 알아차릴 수 있는 마음챙김 기술과 가치에 전념하기 위한 자기 조절 기술
	태도(attitude)	있는 그대로의 자신을 수용하는 태도, 삶의 의미와 가치에 전념하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	논술식 지필고사		지필평가
	2차 평가	30	10주	보고서 제출		레포트
	3차 평가	20	15주	한학기 동안 성장한 자신에 대한 종합보고서		레포트 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기를 만나기 위해서 구성하는 인지적 요소 및 3가지 자기를 바라보는 관점에 대해 인지적으로 설명할 수 있다	30		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	온전한 자기와 만나기 위해 3가지 자기를 바라보는 나와 프레임등에 대해 정확히 인지한다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	온전한 자기와의 만남을 통해 지금-여기에서 자신을 통합적으로 이해할 수 있다	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실 (실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	온전한 자기와의 만남	Credits	2	Semester /Term	1-1.1-2	
	English	On becoming a whole person	Class Hour	2	Type	Semester	
Class summary	This course focuses on lectures, discussions, and practice, and is a class to explore the fundamental question of human life,'Who am I and how will I live?'.It is a class that helps you to understand yourself in a more integrated way by using techniques that have been proven in various fields as well as psychology. This class helps you rediscover and utilize your precious resources so that you can solve various problems in your life that are difficult to predict.						
Learning goal	You can recognize and recognize yourself as a more complete being						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">나를 향한 여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Journey
to Myself</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신과 자신의 삶에 대해 천천히 돌아보고 싶은 학생, 자신이 진정 원하는 것(소명)이 무엇인지 찾아가고 싶은 학생, 삶의 의미에 대해 다른 이들과 함께 이야기 나누고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 모든 사람에게는 내면의 교사가 있음을 신뢰하고 자신의 내면을 성찰할 수 있다.
2. 함께 하는 다른 사람들의 내면 여정을 보호하고 안전한 커뮤니티를 경험할 수 있다.
3. 자신의 소명과 삶을 통합할 수 있는 용기와 자원을 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">속도를 늦추고 자신이 원하는 바에 따라 자신의 삶과 내면을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 사람 자신이 자신의 필요를 가장 잘 안다는 것을 이해하고 다른 사람을 침해하지 않을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">각자의 성찰이 나누어지고 연결되어 공동의 지혜가 출현하는 커뮤니티를 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 존재와 삶이 말해주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 서클 방식의 특성에 대한 이해
- 신뢰서클의 원칙 및 신뢰서클의 주춧돌에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	성찰 능력, 경청 능력
	태도(attitude)	- 내면 탐색에 대해 세심하게 주의를 기울이는 태도(자각) - 서클 방식과 다른 사람에 대한 열린 마음(개방성) - 자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도(수용성)

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	수업 중 작성한 일지 및 과제로 제출하는 짧은 에세이		과제물평가
	2차 평가	30	10주	'자신을 향한 여행'을 주제로 한 글쓰기 및 자유 발표		발표평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	내면의 목소리에 귀를 기울이면서 나 말하기(I statement) 방식으로 자신의 이야기를 할	15	●	

				수 있다.			
			자기관리능력	자신의 존재와 삶이 말해 주는 진실의 목소리를 따라가는 용기를 찾을 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	자신의 내면 반응이나 다른 사람의 이야기를 판단 없이 대하는 태도를 지닌다.	15	●	
			자기관리능력	자신의 내면 여정과 지나온 경험을 통해서 자신의 삶을 살아나갈 수 있는 가능성이 자신 안에 있음을 확인할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	나를향한여행	Credits	2	Semester /Term	1-2	
	English	The Journey to Myself	Class Hour	2	Type		
Class summary	Based on Parker J. Palmer's Circle of Trust, this course aims to help students reflect on their own vocations and lives through a variety of methods of inner work.						
Learning goal	Students discover inner strength in themselves, reflect on their lives as a whole, and experience community support and collective wisdom.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">몸마음챙김 명상</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">somatic mindfulness meditation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="5">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">마음챙김을 통해 집중력과 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 학생은 마음챙김을 통해 매순간 자기내면에서 경험하는 모든 현상(감각, 느낌, 가정, 생각)을 명료하게 알아차릴 수 있다.
2. 학생은 몸과 마음에서 지금 현재 일어나는 현상을 알아차리고 조절하는 자기 조절력을 높일 수 있다.
3. 학생은 자신의 가치 추구를 지속해 나갈 수 있는 내면의 힘을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학생은 관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">마음챙김에 대한 이론과 연구들을 실습을 통해 익힘으로써 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">근골격계 통증 및 심리적 문제를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">있는 그대로의 자신을 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	명상과 요가 수련 과정 경험에 관한 보고 및 자기수련계획서		과제물평가
	2차 평가	20	14주	매주 수업 전후의 마음챙김 일지 및 자율 수련일지 제출		과제물평가
	3차 평가	30	15주	한한기 동안 작성된 마음챙김 일지 및 자율 수련일지에 대한 종합보고서(30%): 기말고사 기간 1회		과제물 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	마음챙김 명상을 통해 지금 여기에 온전히 주의를 기울일 수 있다	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	관찰되는 내면의 현상을 비판단, 수용하는 태도를 키울 수 있다.			●
		자기관리능력	학생은 자세로 인한 근골격계 통증을 완화할 수 있는 방법을 활용할 수 있다.			●

	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	자기개발능력	자기관리능력	학생은 가벼운 심신관련 문제들은 알아차리고 조절할 수 있다.		●	
			자기 관리 능력	학생은 마음챙김을 일상 생활에 적용하는 방법들을 스스로 모색할 수 있다.		●	
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	강의용 PC, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 요가매트					
	SW						

Class name	Korean	몸 마음 챙김 명상	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	somatic mindfulness meditation	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This class is designed to study and practice various meditation methods based on mindfulness like breathing, sitting, relaxation, yoga and so on. These methods are recently emerged as a major interest in the field of health and psychology. Through this class students can expecte to learn easy or easier ways to deal with mindfulness, and how to adjust to a more positive direction by self-awareness of conditioned habits of body and mind.					
Learning goal	To be able to internalize our attention with mindfulness, and to develop self-awareness and self-regulation as a foundation for healing.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">내 마음을 비추는 사진</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">A picture that reflects my heart</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">사진을 통해 자신의 내면을 이해하고 성찰하며 사진을 전공에 창의적으로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 사진을 통하여 나와 세상의 소통을 시도한다.
2. 일상을 통해 발현되는 자아의 모습을 사진을 통해 발견하고 성찰한다.
3. 사진 이미지를 보는 방법과 이미지가 가지고 있는 의미를 읽고 이해하는 방법을 학습한다.
4. 디지털 사진에 관한 일반적 지식과 촬영기법 등을 학습한다.
5. 스마트폰 카메라의 활용기법을 학습하고 실습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 사진을 통하여 자신을 드러내고 표현할 수 있는 방법을 체험한다. 또한 예술로서의 사진의 역사 및 사진 촬영 의미와 사진 이미지를 읽는 방법을 이론으로 배운다.
2. 디지털카메라 또는 스마트폰 카메라의 촬영기법을 익혀 제시된 주제에 맞는 이미지를 연출력과 스토리를 가미하여 촬영할 수 있고 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="3">1-1</td><td colspan="6">- 나의 일상적 감정을 카메라로 찍고 간단한 발표를 통해 표현한다.
- 사진촬영의 기본이론과 촬영법, 사진 이미지 읽기의 방법과 의미를 이해한다.
- 이 단계를 통해 학생들은 평소 인식하지 않던 자신의 일상 이미지를 리뷰하고 이에 대한 객관적 인상을 체험한다.
- 또한 학생들은 사진의 역사와 기본 원리, 이미지의 기능과 의미 등에 관한 인문학적 지식을 배우고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">1-2</td><td colspan="6">- 자기감정을 가감 없이 관찰하고 이를 사진을 통해 표현한다.
- 촬영된 사진을 통해 드러나는 자신의 감정을 읽고 설명할 수 있다.
- 디지털과 스마트폰 카메라의 구조와 작동원리를 이해하고 이론에 맞게 촬영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">2-1</td><td colspan="6">- 메이킹 포토를 통해 다양한 감정적 요소를 사진을 통해 창의적으로 표현한다.
- 다양한 조건과 상황에서 구상한 스토리에 맞는 이미지를 촬영할 수 있으며 자신의 내면을 표현하는 셀프 포트레이트를 촬영할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-2	- 셀프 포트레이트 작업을 통해 자신의 다양한 모습을 사진으로 표현한다. - 인간의 감정이 진솔하게 드러나는 다큐멘터리 사진을 촬영하고 발표한다. - 한 학기 동안 촬영한 자신의 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 사진 및 카메라 용어, 사진사(史) 및 작가
	기능(skill)	- 카메라 조작 능력, 감상과 표현하기, 프레젠테이션 자료 제작
	태도(attitude)	- 이해력, 창의력, 집중력, 관찰력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	Class Project 사진 작품 및 Photo Album

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	사진의 역사, 노출과 셔터스피드, 핵심적인 촬영기법에 관한 내용의 이해		지필평가
	2차 평가	60	15주	개별 주제 Class Project 및 Photo Album 제작	Photo Album	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차	자기개발능력	자아인식능력	사진의 역사를 설명하고 사진촬영의	20		●

	평가			기본이론과 핵심적 촬영기법을 이해하여 활용할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	촬영기법 연습을 위한 촬영, 테마가 있는 메이킹 포토, 셀프 포트레이트 작품과 한 학기 동안 촬영한 사진들을 디지털 포트폴리오로 편집하여 수업카페에 게시한다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	**내 마음을 비추는 사진**	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	A picture that reflects my heart	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the skills to take photo and the way how to read various image; and also provides an opportunity to reflect oneself through photography					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about taking photos related in suggested themes; to be able to make and present the portfolio which related the topics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">그림책을 통한 마음읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Reading your mind through a picture book</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">그림책 읽기를 통해 자기 삶을 이해하고 주체적으로 표현할 수 있는 능력을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다.
2. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업니다.
3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 이미지와 문자의 순환적 읽기를 통해 보편적 가치를 이해하고 이면의 의미들을 추론한다.
2. 자기이해의 과정에서 나타난 주제들을 재구성하고 글과 이미지로 표현한다.
3. 삶의 주체적 방식을 아이코노텍스트로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">텍스트의 심층적 의미를 찾아내고 문자와 이미지로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">자기이해의 과정에서 나타나는 변화들을 의미 있는 내러티브로 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">감정의 정화 과정을 통해 드러나는 자기 삶의 주제를 창조적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">메시지 도출을 위한 사회문화적 지식, 삶의 가치와 다양성</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">감정과 인지적 반응의 통합, 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의적 사고와 자율성</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	6주	그림책 분석과 자기이해 글쓰기	에세이	지필평가
2차 평가	40	10주	자기성장의 내용을 주어진 주제에 적용하여 표현한 '아이코노텍스트'	아이코노텍스트	발표평가
합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	텍스트의 의미를 인식하고 자신의 생각과 조화시킬 수 있는가	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	청년기 변화의 과정을 이해하고 표현할 수 있는가	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실

	HW					
	SW					
Class name	Korean	그림책을 통한 마음읽기	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Reading your mind through a picture book	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This course is a class in which you find yourself and search for issues in your life by enjoying, understanding, and analyzing picture books. It is a class in the form of a workshop in which picture books can freely express minds and thoughts and understand who can be used as a channel of creativity. * Iconotext: The combination of literary text and visual art which created another independent semantic space					
Learning goal	Understand universal values through circular reading of images and characters and infer the meaning behind. Reconfigures the themes of life that emerged in the process of self-interest, self-acceptance, and self-change, and expresses them with creative writing and images.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">알렉산더 테크닉</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Alexander Technique</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기 개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전 학년</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 수업의 주제는 ‘몸’입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다.
1. 이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다.
2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.
3. 이 수업은 호주의 연극배우 출신인 F.M. Alexander가 만든 알렉산더 테크닉의 이론과 원리에 따라 진행됩니다. 알렉산더는 자신의 몸을 다년간 연구한 끝에 우리가 몸을 어떻게 사용해야 하는지에 대한 훌륭한 가이드 라인을 제시해주었습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내 몸의 잘못된 사용과 자세, 습관, 호흡을 자각하고 개선 할 수 있다.
2. 내 몸에 대해 더 깊게 배우고 몸에서 일어나는 현상을 이해할 수 있다.
3. 몸으로부터 더 나아가 주변에 대한 자각능력, 공감능력이 향상되어 의사소통능력, 학습능력을 향상 시킬 수 있다.
4.몸을 적극적으로 사용하는 전공자의 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기(잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할</td></tr>
</table>

		수 있다(그라운딩).
	2-2	바른 자세 습관개선하기 2: 우리의 몸에 존재하는 자연스러운 흐름(Primary Control)에 몸을 맡기고 우아하고 자연스럽게 움직이는 법, 바른 움직임을 다시 배운다.
	3-1	자율중추신경이 활성화되어 효율적이고 자연스러운 움직임을 통해 회복력과 학습능력이 향상된다.
	3-2	몸의 올바른 사용은 곧 마음의 올바른 사용으로 연결된다. 내 의식의 중심이 나 자신에 머무르면 쉽게 흔들리지 않는 안정된(poise) 상태가 된다.
	4-1	몸의 밸런스와 호흡이 개선되어 음악, 무용, 연기 전공자의 퍼포먼스를 향상시켜줄 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	알렉산더 테크닉, 몸과 자세, 움직임과 호흡에 대한 기본적인 이해
	기능(skill)	내 몸에 대한 자각 능력, 일상과 업무에 필요한 기본적인 신체 사용 능력
	태도(attitude)	내 몸의 지혜를 더 알고자 하는 탐구심, 익숙한 것을 버리고 새로운 것을 받아들이는 열린 마음, 자신의 몸의 올바른 사용과 능력을 개발하여 더 나은 삶을 영위하고자 하는 욕구

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업내용 및 수업에서의 경험을 정리한 노트와 자기 성찰 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 호흡을 편안하게 하고 몸의 움직임을 의식하는지 1:1 실기 시험을 통해 평가		실기시험
	2차 평가	40	15주	일상속의 기본적인 움직임(의자에 앉고 서기, 자리에 눕고 일어나기 등)속		실기 시험

				에서 알렉산더 테크닉의 원리를 실천하는지 1:1 실기 시험으로 평가.		
	3차 평가	10	8,15주	개인의 수업 경험 에세이 제출		과제 제출
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	나의 몸과 습관 자각: 여기 저기 흐트러진 의식을 몸으로 다시 데려와 자신의 몸과 움직임 자세를 더 잘 자각할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	자기 개발 능력	자기관리능력	바른 자세 습관개선하기 1: 일상과 학습, 업무를 잘 수행하기 이하여 바른 자세 익히기 (잘 앉기, 잘 서기, 잘 눕기 등 등)를 배운다. 내 몸의 무게를 중력에 맡기고 이완할 수 있다 (그라운딩).	40		●
직무역량평가2차 합계				40		
3차 평가	자기 개발 능력	자아인식능력	잘못된 몸 사용 깨닫기: 내 몸의 불필요한 긴장을 자각하고 긴장이 발생하는 원인이 무엇인지 알 수 있다.	10	●	
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경		
	강의실유형	마루 강의실 문화사랑관 309호
	HW	
	SW	

Class name						
	Korean	알렉산더 테크닉	Credits	2	Semester /Term	
	English	alexander technique	Class Hour	2	Type	
Class summary	re-educate how to use oneself(mind-body). ease the stress, tention. make better posture and movement.					
Learning goal	learn how to control oneself .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">달란트셰어링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Talent Sharing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기개발 능력</td><td colspan="4">자아인식능력</td><td>-</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 달란트를 발견하고 활용, 성장시키는 인재가 되기를 기대하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 과목은 학생 자신의 역량을 알고 그것을 다양한 방법으로 도전하면서 자신의 능력을 발견하고 발전시키는 과목이다. 학생이 스스로 역량이 있다고 생각하는 것 혹은 즐기는 것을 함께 과목을 수강하는 수강생에게 알리고, 이를 교내외에서 적용하며 자기 자신과 자신의 역량에 대해 더욱 깊이 이해하도록 지원하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 내가 좋아하는 것과 내가 잘하는 것을 발견하여 나 자신을 이해할 수 있다.
2. 나의 달란트 더 많은 사람에게 공유함으로써 자신감을 함양한다.
3. 나의 능력을 일상에서 의식적으로 활용하고, 주도적으로 성장시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의 달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">나의 달란트를 활용하는 가상의 회사를 세워보거나, 대중에게 나의 달란트에 대해 강의하는 시범을 통해 다양한 방법으로 나의 달란트를 활용하는 방법을 체험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">일상에서 달란트를 활용하는 지점을 확인하고, 새로운 달란트를 발견하거나, 내가 이해하고 있는 나의 달란트를 성장시킬 수 있는 실현 가능한 계획을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 역량 및 기호, 감정 등 자기 자신에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">달란트 개발을 위한 자기 표현 및 팀 내 커뮤니케이션</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 달란트 발견에 호기심을 갖고 도전</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	내 삶의 비전과 미션, 주변 사람들과의 상호작용에서의 발견 및 나의 달란트를 전수하는 활동	활동 결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	경험에서 자신의 달란트를 발견하고 성장시킨 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	개인 및 팀 활동 태도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 활용하는 가상의 회사를 세우기, 대중 강연 시범 등의 다양한 방법을 통해 나의 달란트를 활용하는 방법을 시연할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	7 stories 및 journaling을 통해 나의 경험에서 나의 달란트를 발견할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	달란트를 발견하는 데 도움을 준 멘토, 주변 사람들 및 수강생들과의 상호작용을 통해 나의	10	●	

				달란트 및 태도 패턴을 이해할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	달란트셰어링	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Talent Sharing	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves by teaching their various talents to all the students in the lecture room each other and spreading out their talents in and out of the campus to different people.					
Learning goal	To be able to have self-confidence by experiencing various activities while seeking their talents.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">굿바이 스트레스</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Goodbye Stress</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2">●</td><td>5주/3시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">자아인식능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기관리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 스트레스를 이해하고, 스트레스로부터 좀 더 편안해지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 스트레스에 대한 오해와 진실을 심리학적인 실험을 통해 살펴봄으로써 스트레스에 대한 인식 전환과 스트레스에 대처하기 위한 구체적인 방법들을 실습해 보는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스트레스에 대한 새로운 관점을 갖도록 한다.
2. 자신에게 발생하는 스트레스의 주요인과 발생 및 대처전략에 대해 확인하고자 한다.
3. 스트레스에 대처할 수 있는 효과적인 전략과 구체적인 방법을 습득하고자 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 오해와 진실을 살펴봄으로써 새로운 관점을 자기의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">스트레스의 주요인이 무엇인지를 확인하고 평소에 주로 사용하는 대처전략을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">스트레스와 관련된 심리학적 지식과 대처 방법에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자신의 신체감각을 살펴볼 수 있는 자아인식 능력과 스트레스에 대처하기 위한 자기관리 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">스트레스 상황에서 당황하지 않고 자신의 내면을 들여다볼 수 있는 여유로운 자세와 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기</td><td>타인</td><td>협업</td><td>자기</td><td>도전</td><td>자기</td><td>창의</td><td>문화</td><td>미디어</td></tr>
</table>

	개방	공감	능력	조절		성장	효능	개방성	개방성
				●					

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	수업에 참여하고 토론하는 과정에 대한 관찰 평가		토론평가
	2차 평가	40	5주	학습한 내용 관련 이해도 및 활용도에 대한 평가		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	스트레스의 주요인이 무엇인지를 인식하고 대처전략을 설명할 수 있다.		●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	자기개발능력	자기관리능력	스트레스에 대한 전략과 방법을 익혀 생활 속에서 활용할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	굿바이 스트레스	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2

	English	Goodbye Stress	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to recognize we are heathy persons by learning the strategy and methods to relieve the stress.					
Learning goal	To be able to manage their stress by acquiring mindfulness meditation skills and ACT methods.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">오감느낌 숲 명상</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1, 2-2,</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Forest meditation
for five senses</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">5주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">숲과 마음챙김을 통해 정서적 치유와 자기 조절 능력을 향상시키길 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험합니다 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습하는 1학점(3시간 총5주) 교양선택 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자신의 오감을 활용하여 숲을 걷거나 관찰하면서 일상에서 잘 사용하지 않는 자신의 감각을 활성화시키며 정서적 치유를 경험한다.
2. 내가 현재 있는 곳(지금 여기)과 자기의 경험(감각, 느낌, 정서)을 온전히 알아차린다.
3. 자기자각을 바탕으로 새롭고 긍정적인 자기 이해의 폭을 넓힌다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">마음챙김에 대한 이론과 실습으로 마음챙김을 체화하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">정서적, 심리적 문제와 스트레스를 마음챙김을 통해 조절함으로서 긍정적인 자기 관리법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">익숙한 자연과 자신에 대한 호기심 어린 관심과 있는 그대로 수용하는 태도와 삶의 가치를 지향하는 태도를 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">**소통협력**</td><td colspan="3">**자기주도**</td><td colspan="4">**창의문화**</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

				●					

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	매주	매시간 자기관찰보고서 5회	보고서	과제물평가
	2차 평가	20	매주	매 수업중 활동, 질문, 자기조절 및 개발을 위한 노력 정도평가		관찰평가
	3차 평가	30	5주	한학기 수업 후 자기성찰보고서	보고서	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 오감을 온전히 마음챙김 한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식 능력	자신의 경험과 그와 관련된 느낌과 정서에 온전히 주의를 기울인다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	자기개발능력	자기관리 능력	자신의 삶에서 자원을 만드는 방법을 모색한다	30		●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name							
	Korean	오감느낌 숲 명상	Credits	1	Semester /Term	2-1, 2-2,
	English	Forest meditation for five senses	Class Hour	3	Type	
Class summary	Walking in the forest and meeting the forest through five senses (visuality, hearing, smell, taste, touch) experience emotional healing from nature. In the process, we learn how to expand positive resources by instantly recognizing the					

	process of accepting one's external sensations and connecting with the inner sense.
Learning goal	1.Experience emotional healing by using one's five senses to walk or observe the forest, activating one's own senses that are not used in everyday life. 2. I fully recognize where I am (now here) and my own experience (sense, feeling, emotion). 3. Extend new and positive self-understanding based on self-awareness.

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">세상을 만나는 책읽기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Exploring the World through Reading</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">자기개발능력</td><td colspan="4">자아인식 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">자기관리 능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">책을 읽고 진지하게 삶에 대해 고민하고 자신의 의견을 표현하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업은 책 읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책 읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 책 읽기를 통해 ‘읽기’의 의미를 발견하고 텍스트 독해 능력을 키울 수 있다.
2. 열린 대화를 통해 자신의 생각을 표현하고 다른 사람과 소통하면서 공동의 배움을 경험할 수 있다.
3. 책을 통해 세상을 이해하고 경험을 연결하여 자신의 삶을 새롭게 읽어낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 책 읽기 과정을 돌아보고 ‘읽기’의 의미를 발견할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">문자로 된 텍스트의 내용을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신의 느낌과 생각을 다양한 방식으로 자유롭게 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">자신의 생각과 다른 견해를 접하고 그 다름을 자신의 배움으로 연결할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">책에 나타난 구체적인 삶의 경험을 여러 관점에서 다시 살펴볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">-‘읽기’의 실제적 과정에 대한 이해
- 대화 방식에 대한 이해
- 사회적 이슈에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 책의 내용과 주제를 파악하는 독해력과 분석력
- 자신의 생각을 표현하는 말하기 능력
- 타인의 견해를 수용하는 경청 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">- 성실성, 개방성, 능동성, 수용성</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력				수리능력			
	문제해결능력				자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	2차 평가	30	10주	독서비평문 및 발표	독서감상문	과제물평가
	3차 평가	20	매주	독서 일지 및 발표	창작물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책의 내용을 이해하고 자신의 삶과 연결하여 비평할 수 있다.	15		●
		자기관리능력	성실하고 체계적으로 문서를 작성할 수 있다	15	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책을 읽고 자신의 삶을 돌아보는 능력을 갖출 수 있다.	15	●	
		자기관리능력	자신의 의견을 조리 있게 표현할 수 있다.	15		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	자기개발능력	자아인식능력	책에 대한 자신의 감상을 구체적으로 논할 수 있다.	10	●	

			자기관리능력	책을 내용을 세심하게 살필 수 있다.	10	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	세상을만나는책읽기		Credits	2	Semester /Term	2-2
	English	Exploring the World through Reading		Class Hour	2	Type	
Class summary	This course focuses on expanding student understanding of the world around them through in-depth and thorough reflections on the reading of the various texts. Communication of these reflections and insights is emphasized through cooperative dialogue with others.						
Learning goal	Student learning goals are to experience the joy and wonders of reading, to explore the different perspectives in understanding our world, and to reinterpret our own experiences in light of these perspectives.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">자기발견과 소통</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Reading for Finding Self & Communication</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">의사표현능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 가치(나다움)을 이해하고 강화하고 싶은 학생, 삶의 가치와 방향에 대해 성찰하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다.
2. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다.
3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 글이나 영상을 통해, 자신에 대한 의구심(나는 누구인가?)과 자신에 대한 존경심(어떻게 기여하며 살 것인가?)에 대해 깊이 생각할 수 있다.
2. 읽기/ 비추기/ 관찰하기를 통해 자기 삶의 중심축 세우기에 필요한 논리적, 이성적 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.
3. 과정 중에 타인과의 생각 나눔을 통해 자신과 타인을 포함한 주변 환경과의 소통을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신에 대한 의구심을 가지고, 더 나은 사람이 되기 위한 내적 동기를 이끌어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자신에 대한 존중감을 가지고, 자신만의 논리와 비판적인 생각을 말과 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">내적 동기를 이끌어 내어 자기 주도적인 생각과 행동을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문제를 해결하는데 필요한 관찰력, 논리력과 비판적 사고력, 문제 파악 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">문서이해 및 작성능력, 경청, 의사표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">다른 입장과 시각을 가진 타인들과 유연하게 소통하고 상호 협조적이며 개방적인 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	●				
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	자신을 탐구하여 찾아낸 자기만의 생각, 가치, 성찰을 담은 기록

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	5주	중간글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
2차 평가	30	9주	기말글쓰기, 성찰기록 및 태도		과제물평가, 수행관찰평가
3차 평가	20	10주	발표		발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	의사표현능력	자신이 생각하고 느낀 바를 잘 표현할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신이 생각한 바를 논리적이고 일관된 글로 전달할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	의사표현능력	텍스트와 영상 등을 통해 타인의 삶 속에 비춰진 ‘나 들여다보기’를 할 수 있다.	15	●	
		의사표현능력	자신만의 논리와 비판적인	15		●

				생각을 표현할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	의사소통능력	의사표현능력	열린 태도로 나와 다른 생각과 입장을 가진 사람들과 의견을 교환할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	온라인 MS-Teams					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	자기발견과소통	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	The Reading for Finding Self & Communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course to help find the Student's meaning of life. kinds of materials on literature, history, philosophy, politics, society and culture and have discussions about what they have read (or watched), which is expected to lead them to establishing their own perspectives. In addition, they have opportunities to write their own ideas about the discussed subjects, through which they can not only clear their vague ideas but deepen and widen their thoughts.					
Learning goal	1. To be able to make a summary of what is acquired through reading, watching, or discussions 2. To recognize the problems of each subject or situation, and to be able to express their logical and critical ideas orally or in writing 3. To be able to get the point of the problems at hand and provide proper solutions or alternatives					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">마음챙김대화</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Mindful communication</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">경청능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">의사표현능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자기와 타인의 마음을 이해하고 공감함으로써 의사소통 및 대인관계 능력을 향상하고 싶은 재학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 과목은 우리 내면을 보다 생동감있게 경험하고, 우리 삶을 좀 더 풍요롭게 만들기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다.
2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행됩니다.
3. 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 내면의 갈등과 관계에서의 갈등을 보다 원만히 해결함과 동시에 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 우리의 내면에서 생동감있게 경험되는 것과 좀 더 깊게 연결될 수 있다(Connection).
2. 자기와 타인의 마음을 이해하고 깊게 연결됨으로써 연민의 마음을 갖도록 한다(Compassion).
3. 자기와 타인과의 삶에 기여함으로써 보다 풍요로운 삶을 살 수 있도록 한다(Cooperation & Contribution)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">자신의 행동 이면에서 작용하는 심층적인 구조와 원리에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">지금 여기에서 경험되는 것을 있는 그대로 알아차리고 구체적인 말로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있고, 구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">내면 또는 대인관계에서의 갈등 원리를 이해하고 갈등을 중재할 수 있는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">자기와 타인과의 관계에서 유발되는 갈등을 원만히 해결하고 우리 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 구체적인 행동을 선택할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">비폭력대화의 기본철학과 구체적인 대화 방법 습득, 지배하는 힘과 협력하는 힘의 차이에 대한 이해, 갈등에 대한 이해 및 해결 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기와 타인의 마음을 공감하는 기술, 갈등을 중재하고 협력할 수 있는 소통 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">자기와 타인에 대한 비폭력적이고 협력하는 태도. 무비판적으로 자신과 타인을 온화하게 대하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점 (고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	10주	쟈칼 및 기린식 듣고 말하기에 대한 기본적인 이해도 평가.		과제물 평가
	2차 평가	50	15주	수업에서 배운 전체 내용에 대한 이해도와 활용도 평가.		지필 평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	의사소통능력	경청능력	자기 및 타인에 대한 판단과 평가에서 벗어나 공감과 연민의 마음을 느낄 수 있다.	20	●	●
		의사표현능력	구체적인 언어로 연민의 마음을 표현할 수 있다.	30	●	●
직무역량평가2차 합계				50		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	마음챙김대화	Credits	2	Semester/Term	1-2
	English	Mindful communication	Class Hour	2	Type	
Class summary	This is a course designed to recognize we are whole persons by learning the NVC methods to empathize and resolve conflicts peacefully and powerfully					
Learning goal	To be able to empathize and to manage their conflict by acquiring nonviolence communication methods					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Psychology of human relationships</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td>●</td><td colspan="3">10주 / 3시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">대인관계능력</td><td colspan="4">갈등관리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">타인과 소통하고 협력할 수 있는 사람이 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 ‘인간관계’의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기이해와 자기개방의 영역을 확장하고 자기수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.
2. 타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.
3. 대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 자기탐색 활동을 통해 자기이해와 자기개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통 방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업 주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	과제물(자신의 대인관계특성 분석)	보고서	과제물 평가
2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필 평가
3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	수업시간 및 일상생활 속에서 자신의 대인관계특성 및 갈등을 탐색하고 인식하며 글로 표현하는 활동을 통해 대인관계능력의 이해정도를 평가한다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	자신과 타인의 성격유형적 특성을 이해함으로서 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방법, 대인관계의 중요성을 얼마나 이해하였는지를 평가한다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	대인관계능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고자 하는 시도와 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지기 위한 자세를 평가한다.	20	●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	대인관계심리학	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Psychology of human relationships	Class Hour	2	Type	
Class summary	The psychological understanding of human relations is indispensible in our societal lives that sustain based on the awareness of our own selves and others. This training-based course is designed to facilitate such needs with various individual and group activities, and debates.					
Learning goal	1. Expand the scope of self awareness, and pro-actively discern one's own value through self-acceptance. 2. Expand the scope of understanding others. 3. Learn the importance and effective means of inter-personal relations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">세계시민교육</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Global Citizenship Education</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(-)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍 능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">소속감을 세계에 두고 활동 범위를 전지구로 확장하여 행동하는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 환경, 국제개발협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를 경험하면서, 타문화를 이해하고 협력하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 나와 문화가 다른 타인에게 호기심을 갖고 수용할 수 있다.
2. 다양한 세계 이슈를 경험한 자신의 감정과 생각을 이해하고 표현할 수 있다.
3. 지속 가능한 세계를 위해 기여 할 수 있는 일을 여러 사람과 함께 기획하고 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">아프리카의 다양한 면모에 대한 이해를 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">난민의 발생 원인과 현황 및 난민 수용에 대해 세계시민으로서의 입장을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">불평등, 빈곤, 아동노동, 물 문제, 제노사이드를 간접 경험한 자신의 감정을 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">세계의 다양한 문화 이해 및 세계의 정치, 경제, 사회적 이슈의 원인에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">지속가능한 지구를 만드는 주체로서 세계 이슈를 검색하고 환경 보존을 실천</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">자신의 존재를 존중하는 태도, 편견 없이 타인을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●					
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	시민들에게 SDGs를 알리는 온라인 캠페인 및 세계시민에 대한 개인별 성찰 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	30	5주	팀 협력 온라인 캠페인	캠페인결과물	과제물평가
	2차 평가	30	10주	세계시민대한 성찰 에세이	에세이	지필평가
	3차 평가	10	10주	소그룹 토론 참여도		관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	지속가능한 세계를 만드는 주체로서 더불어 사는 세계를 위해 시민을 참여시키는 캠페인을 주도적으로 진행할 수 있다.	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	적정기술 및 국제개발협력의 다양한 사례를 공유하고 인류 지원하는 더 나은 방안을 탐탐색하고 자신의 견해를 밝힐 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가	대인관계능력	팀웍 능력	세계는 연결되어 있으며, 세계에서 살아가고 있는 사람들의 인식과 행동은 상호 영향을 줌을 안다.	10	●	
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	세계시민교육		Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Global Citizenship Education		Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to help the students understand themselves as well as others by experiencing various issues all over the world with different kinds of activities using games and artistic expressions.						
Learning goal	To be able to have the attitude to live together with whole world by understanding their emotions and needs each other						

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">신체활동을통한팀빌딩</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Team building through physical activity</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">평소 팀으로 진행되는 프로젝트에 다수 참여하는 학생, 신체활동이 부족한 학생, 협동심을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다.
2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 조별활동을 통해 타인의 입장을 이해하며 구성원간의 조화로운 관계를 유지하는 태도를 배운다.
2. 양보, 헌신을 통해 단체생활에서 요구하는 행동규범과 협동심을 터득한다.
3. 조별과제를 통해 협력하여 문제를 해결하는 방법을 기른다.
4. 신체활동을 통해 건강을 증진한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">새로운 집단에서 자기통제와 타인을 존중할 줄 아는 가치와 태도를 기를 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">공동의 목표를 달성하기 위한 과정에서 동료를 배려하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">공동체의식을 발휘하여 팀을 위해 헌신하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">문제해결을 위한 구성원 간 역할 분담과 협력하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">건강증진을 위한 신체활동의 재미를 알아간다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">조별 신체활동 프로그램 구성을 위한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">타인과의 소통능력, 리더십과 팔로우십</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">타인을 위한 배려 및 존중, 집단을 위한 팀워크 및 헌신</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	팀 게임 제작 보고서

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	25	5주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
2차 평가	25	10주	게임 스코어(12%) 조별 팀게임 제작(13%)	레포트	수행관찰평가 학생상호평가
3차 평가	20	15주	수업참여도 및 태도	개인별 점수표	수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	주차별 게임 승점 합산	12		●
		팀웍능력	협동과제의 완성도	13		●
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	대인관계능력	팀웍능력	수업참여도 및 태도	20	●	
직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	체육관(에듀플렉스)

	HW					
	SW					
Class name	Korean	신체활동을통한팀빌딩	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Team building through physical activity	Class Hour	2	Type	
Class summary	The physical activity of human beings, which has been reduced by the development of science and technology, has led to the weakening of physical health. The personal behavior of college students caused by the development of the Internet or mass media has caused the disconnection of human relations, which has led to difficulties in forming a smooth interpersonal relationship. Regular physical activities not only provide physical health such as musculoskeletal and cardiovascular diseases, hypertension, obesity, etc., but also induce self-control and cultivation through group physical activities, and improve values and attitudes to respect oneself and others through cooperation and role sharing required in game situations, thereby creating community consciousness and developing cooperation. The purpose of this class is to practice various physical activities that can be carried out by collecting teams to have interest and pleasure in exercise, to strengthen community consciousness and to improve social behavior style.					
Learning goal	1. Learning the attitude of understanding the position of others and maintaining harmonious relationships among members through group activities 2. Through concessions and dedication, the person shall learn the codes of conduct and cooperation required in the group life 3. Developing a method to solve problems by cooperating through group tasks 4. Promotion of health through physical activities					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영어길라잡이</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fundamental English Grammar</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">영문법이 약하거나 알고 있어도 정리가 되지 않은 1~3학년 학생들</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 영어를 외국어로서 구사하는데 있어서 필요한 문장의 기본 구조와 기초적인 수준의 문법을 체계적이고 이해를 바탕으로 한 접근방법으로 습득하고 궁극적으로 자신의 생각을 영어로 표현하는 것을 가능하게 도움을 주는 과목입니다.
2. 원어민처럼 생각을 바로 영어로 표현할 수는 없지만 자신의 생각이나 의견을 문장의 틀 안에서 자유롭게 표현하는 방법을 연습함으로써 기초적인 수준의 의사소통능력을 키울 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영어문장을 만들 수 있도록 문장의 기본구조와 문법의 기초를 다질 수 있다.
2. 자신의 생각을 쉽고 간단하게 영어로 만들어 구사할 수 있는 능력을 키우고 외국인과 기초적인 수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 품사 (동사, 명사, 형용사, 부사)를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">상황별 상용표현들을 익히고 활용함으로써 보다 자연스런 영어 문장들을 구사할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">궁극적으로 외국인과 기초수준의 대화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문장을 이루는 기본성분들과 품사, 그리고 기초적인 수준의 문법지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">기본적인 문장의 틀을 이해하고 이 틀에 어휘들을 활용하여 생각이나 의견을 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적인 자세로 상대방과 소통하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 동사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">문장의 성분 중 명사를 활용한 문장만들기 및 명사관련 문법사항을 평가함</td><td></td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 동사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				자신의 생각을 간단한 영어문장으로 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영어문장을 이루는 성분 (주어, 동사, 목적어, 보어, 부사어)을 학습하고 모든 문법내용을 “문장”의 틀 안에서 명사를 중심으로 학습함으로써 영문법에 자신감을 가질 수 있다.	30		●
				단편적이긴 하지만 간단한 문장으로 자신의 생각을 영어로 옮겨 표현할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영어길라잡이	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Fundamental English Grammar	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is the very basic level among the English courses you can choose from at this university. It helps you understand how English sentences are structured and why grammar is necessary. You can learn English grammar and sentence structures through a systematic and understanding-based approach and practice making English sentences by yourself.					
Learning goal	After taking this course, even though you cannot express your thoughts in English right away like native speakers, you can express what you think in your mind in English simply and easily. Based on what you learn, you can also get a desirable score at certified English proficiency tests such as TOEIC, TOEIC SPEAKING, OPIC, etc.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">입이 트이는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">English Conversation for Beginners</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">영어로 말을 하고 싶지만 쉽게 입 밖으로 영어가 나오지 않는 1~3학견 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.
2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러 가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는 것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.
3. 수동적으로 말하는 것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기 주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 자신의 생각이나 의견을 쉽게 영어로 표현할 수 있다.
2. 외국으로 여행을 가거나 외국인을 상대해야 하는 일을 해야 하는 경우 기초적인 수준의 의사소통이 가능하도록 도움을 받을 수 있으며 영어 말하기에 흥미를 느낄 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">영어말하기에 대한 거부감을 연습을 통해 극복하고 외국여행을 하거나 외국인을 상대로 일을 하는 경우처럼 영어를 많이 써야하는 상황에 직면했을 때 능숙하게 대처할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">다양한 조별 혹은 개별 액티비티를 통해 자연스럽게 영어로 말하는 상황을 만들어 연습함으로써 영어말하기에 익숙해질 수 있고 흥미를 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">비슷한 수준의 학생들끼리 영어로 말하는 환경을 만들어 줌으로써 영어 말하기가 부담스럽지 않은 재미있는 것이란 사실을 인지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	일상에서 일어날 수 있는 상황에 맞는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력
	태도(attitude)	영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	일상과 관련된 질문과 표현들을 활용하여 개인 인터뷰를 통해 구술능력을 평가함		구술평가
	2차 평가	40	15주	상황별 표현들을 활용하여 조별 역할극을 통하여 구술능력을 평가함		토론평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일상생활에서 벌어질 수 있는 상황들을 중심으로 기초단계의 표현을 숙지하고 이에 맞는 역할연습을 함으로써 주어진 상황을 쉽게 인지하고 대처할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	상황별로 제시된 유용한 표현을 통해 역할연습을 하고 실제로 그러한 상황에 직면했을 때 슬기롭게 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	입이 트이는 영어		Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	English Conversation for Beginners		Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This is a basic level of English speaking course. It helps students with a basic level of grammar knowledge to become used to speaking English through a variety of speaking practices. Repetitive speaking practices can let you speak out and express what you think in English easily and naturally.						
Learning goal	After taking this course, you can express your thoughts or opinions in English with ease. And when you go away abroad or face a certain situation in which you've got to talk in English, you will be able to communicate with English speakers at a basic level. Last but not least, you can get interested in speaking English. The more interested you become, the harder you practice speaking English.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화로 만나는 영어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Pre-intermediate English Communication through Movies and Dramas</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">영화나 애니메이션을 통해 외국의 문화는 물론 자연스런 영어 말하기를 자연스럽게 배우고 싶은 1~3학년생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 등 -를 활용한 영어 말하기 수업입니다.
2. 다양한 영어 표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어 말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통 능력을 가능하게 한다.
3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 가능하게 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 영화나 드라마 또는 애니메이션에 나오는 Idioms(상용 표현)를 이해하고 활용함으로써 보다 자연스러운 영어 말하기를 구사할 수 있다.
2. 매체를 통해 간접적으로 영어권 국가들의 문화를 습득하고 차이를 이해할 수 있으며 수동적이 아닌 자기주도적인 의소사통 능력과 중급수준의 영어 말하기를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">매체를 통해 간접적으로 그들의 문화를 경험함으로써 문화의 차이를 이해함은 물론 영어 말하기를 위한 동기부여를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">해외여행 혹은 해외취업 등에 있어 긍정적인 효과를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">병아리 단계의 영어 말하기를 벗어나 조금은 자연스런 영어 말하기를 도모할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>일상에서 사용되는 상용표현들을 익히고 활용할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 자연스럽게 표현할 수 있는 능력 그리고 더 나아가 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td></td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="5">뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>영화나 드라마와 같은 매체에 나오는 상용표현들을 활용하여 조별로 자유롭게 정한 주제에 맞춰 대화를 하면서 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>정해진 주제에 맞춰 자신의 생각이나 의견을 제시하고 상대를 설득하는 조별 토론을 통하여 구술능력을 평가함</td><td></td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	영화나 드라마에 사용되는 원어민들의 상용표현들을 익히고 활용함으로써 초보단계의 수준을 벗어난 영어말하기를 실현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	자신의 생각이나 의견을 비교적 자유롭게 영어로 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	영화로 만나는 영어	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Pre-intermediate English Commuinication through Movies and Dramas	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course is for those who want to learn informal and colloquial English expressions though a variety of media such as movies, dramas, short or long animations, etc. By acquiring various colloquial expressions (in other words, idioms or idiomatic expressions) you will be able to speak English naturally and fluently. By taking this course, you can also figure out cultural differences between your mother country and English-speaking countries.					
Learning goal	1. You can figure out how different formal expressions and informal expressions are and learn how to properly use informal colloquial expressions while speaking English. 2. You can acquire non-lingual cultural differences from movies, dramas, or some other media where English is used. 3. After taking this course, you can express what you think in English comparatively easily and fluently.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Japanese for beginners</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본어를 전혀 모르지만 일본의 문화를 이해하고 일본어로 자기소개 등 기초적인 회화가 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본어 문자 및 발음을 자유롭게 구사할 수 있다.
2. 일본어로 자기소개를 주고받을 수 있다.
3. 일본어로 간단한 의사표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">히라가나 및 가타카나 등 일본어 문자와 기초 어휘 및 표현</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	기초 일본어 표현력, 어휘력, 일본어 기초회화표현이 총정리 된 워크북, 다양한 일본콘텐츠에 대한 지식

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본어 기초회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	히라가나 및 가타카나를 읽고 쓸수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본어로 이름과 직업을 묻고 답할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	생일, 날짜, 기간, 나이, 전화번호를 묻고 답할 수 있다.	20		●
		기초외국어능력	일본 상점에서 가격을 묻고 계산할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본어첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Japanese for beginners	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Study Japanese characters (Hiragana and Katakana) and pronunciation. 3. Learn basic Japanese vocabulary and expressions. 4. Investigate and report on areas of interest related to Japan to promote an in-depth understanding of Japan.					
Learning goal	1. Japanese characters and pronunciation are freely available. 2. You can exchange your introduction in Japanese. 3. It is possible to do simple expressions in Japanese.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">일본 미디어 오감체험</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Experiencing Japanese Media</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">일본 미디어 콘텐츠를 통해서 일본 문화를 이해하고 자연스러운 회화표현이 가능한 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본어 문자(히라가나 및 가타가나)와 발음을 공부한다.
3. 기초적인 일본어 어휘 및 표현을 학습한다.
4. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 일본 현대문화를 이해할 수 있다.
2. 일본 전통문화를 이해할 수 있다.
3. 다양한 상황별 일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">일본의 문화적 사회적 특성, 다양한 분야의 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">일본 문화에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 미디어콘텐츠에 대한 심층자료, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	영상 콘텐츠를 통해 배운 일본문화에 대한 이해력과 일본어 회화구사능력을 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본의 영화/드라마, 만화/애니메이션, 책 등을 통해 일본 현대문화를 이해한다.	20		●
		기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	일본고유의 전통, 신화, 종교, 자연재해, 연례행사 등을 일본 전통문화를 이해한다.	20		●

			기초외국어능력	미디어 콘텐츠에 나오는 회화표현을 따라 연습하면서 일본어표현을 익힌다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	일본미디어오감체험	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Experiencing Japanese Media	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand Japanese culture and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on cultural contents of interest to Japan.					
Learning goal	1. You can understand Japanese culture. 2. You can live in Japanese society. 3. You can speak Japanese in various fields.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">중국어 첫걸음</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The first step in Chinese</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="4">기초외국어능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">중국어 학습 경험이 없는 학생, 또는 학습 경험이 있지만 다시 기초를 다지고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 중국어 기초 발음, 한어병음, 성조 변별과 더불어 일상생활과 관련된 간단한 표현을 익힌다.
2. 물건사기, 전화, 길 묻기, 학교생활, 취미 등 일상생활에서 자주 사용하는 표현을 학습하여, 실제 대화 상황에서 활용할 수 있는 능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 중국어의 일상생활에 필요한 기본적인 표현을 습득(듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 종합적으로 습득)하여, 간단한 중국어로 의사소통을 할 수 있다.
2. 중국인의 일상생활과 관련된 문화를 이해하고, 이를 통해 일상생활과 업무 상황에서의 중국어 의사소통 능력을 높인다.
3. 기본적인 중국어 문법을 활용하여 간단한 의사 표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 바탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">동사술어문, 형용사술어문, 명사술어문의 차이를 이해하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]
산출물 (결과물)					

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가		구술평가
	2차 평가	50	15주	중국어의 기본적인 의사소통 능력평가		구술평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국어의 발음 체계인 한어병음(운모, 성모) 성조를 밭탕으로 중국어 기본 어휘를 이해하고 익힌다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	의사소통능력	기초외국어능력	중국인의 인사 예절, 안부 묻기, 국적, 가족 소개, 시간 묻기, 중국 요리와 음식 습관, 음식 주문 시 주의 할 점, 중국 상인들의 기본적인 성향과 쇼핑 시 주의할 점에 대해 이해한다.			●
직무역량평가2차 합계						
3차 평가						
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	중국어 첫걸음	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	The first step to Chinese	Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This course is designed to help students learn simple expressions for everyday life as well as basic pronunciation in Chinese, Chinese Pinyin (a system of romanization for Mandarin Chinese), and intonations. 2. This course makes it possible for students to communicate in Chinese by learning useful expressions used for purchasing, telephoning, asking directions, school life, hobbies, etc.					
Learning goal	1. Students will be able to communicate in Chinese by learning basic useful expressions for everyday life. 2. Students can understand Chinese culture and improve communication skills in everyday life or in business.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">봉사활동</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>0</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Volunteer Work</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="3" rowspan="2">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">누군가를 돕고 나눔을 통해 자신과 삶의 가치를 경험하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자원봉사 활동에 참가하여 타인에 대한 공감능력을 기르며 누군가를 돕고 나누는 행위를 통해 봉사의 진정한 의미를 발견하는 1학점 교양선택 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">다양한 봉사기관에서 봉사함으로써, 나눔과 섬김을 실천할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자원봉사자에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">봉사 대상기관에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">지속적인 봉사를 통해 자원봉사하고 싶은 마음을 키운다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">봉사를 통해 타인에 대한 공감능력을 기른다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">봉사 대상자의 특징, 자원봉사자에게 요구되는 지식, 봉사 기관의 종류와 특징 등</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">특별한 기능이 필요하지는 않으나, 자신의 재능을 사용할 수 있으면 더욱 좋음</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">나눔과 섬김의 정신, 공감적 태도, 타인에 대한 이해심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
				●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타

산출물 (결과물)	봉사활동 확인서, 봉사활동 보고서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석					
	1차 평가	100	16주	봉사활동 이수 시간(16시간 이상) 확인 및 봉사 경험에 대한 평가	봉사활동 확인서 봉사활동 보고서	수행관찰평가
	합계	100				

◎ **성적평가 유형: 패스제(P/F)**

· 기타(이수시간) : 대학에서 정한 봉사활동 이수시간(대학내외)을 근거로 **P/F**로 평가

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	봉사활동을 통해 타인을 돕고 나누는 삶의 가치를 이해하고 경험함.	100		●
직무역량평가1차 합계						

수업환경	강의실유형	
	HW	
	SW	

Class name	Korean	봉사활동	Credits	1	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Volunteer Work	Class		Type	LC

			Hour			
Class summary	This is a course designed to discovering the meaning of volunteer activities by the volunteer work.					
Learning goal	To be able to practice the sharing and serving by the activities at the various volunteer organizations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">채플</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Chapel</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="4">기독교 정신 실천</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 기독교 예배에 대한 이해를 위해 찬양과 강의를 중심으로 진행한다.
2. 성경에 나온 인물을 따라 삶의 지혜를 알아가고 실제적인 적용을 통해 자아를 성찰해본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 신앙을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">찬양이라는 음악적 요소를 통해 기독교 예배를 이해하고 참여한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">성경 속 인물, 사건, 문화를 통해 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">성경에서 가르치는 삶의 지혜를 적용하며 실천해본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">이타적인 삶의 자세에 대해서 배운다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기독교 예배와 삶의 지혜를 배운다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">기독교에 대한 비판적 사고와 동시에 올바른 것을 수용하는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

	●	●	●						

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●		●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
				[ ]	

산출물 (결과물)	총4회에 걸친 에세이

평가계획						
항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법	
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결	
1차 평가	40	8주	1-8주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 토론		지필평가	
2차 평가	40	15주	9-15주차 수업에 대한 에세이 & 토론 / 과제 및 참여도		지필평가	
합계	100					
※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	1-8주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	인간사랑	기독교 정신 실천	9-15주차 수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다	30		●
		기독교 정신 실천	토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다	10	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
강의실유형	일반강의실	
HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC	
SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등	

Class name	Korean	채플	Credits	1	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	1	Type	Semester
Class summary	In this course, students attend Christian services, whose main text is the Bible.					
Learning goal	To get a correct understanding of Christianity, by which to be able to develop oneself into a person with mental/ spiritual maturity					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">기독교문화와의만남</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Biblical Worldview</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">인간사랑</td><td colspan="5">기독교 정신 실천</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">기독교 예배에 대한 이해와 성경 인물을 통해 삶의 지혜를 배우며 자아성찰을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 기독교가 어떤 종교인가에 대해 배운다.
2. 기독교의 이해를 통한 바른 인성의 삶으로 나눔과 섬김 그리고 봉사의 정신을 배운다.
3. 우리 대학 설립 정신에 대한 이해를 통해 삶의 풍요로운 성장을 도모한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 기독교의 핵심 가치인 하나님 사랑, 이웃 사랑의 정신을 배울 수 있다.
2. 성경 인물들의 삶을 통해 이타적인 삶의 자세를 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">기독교가 어떤 종교인가를 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">올바른 기독교 세계관에 대해 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">하나님 사랑, 이웃 사랑이라는 기독교의 핵심 가치에 대해 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">이타적인 삶의 자세에 대해 배운다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">의사소통 및 발표 능력을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">인성의 중요성 및 이타적인 삶에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">자기통찰능력, 기초논술능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">이웃에 대한 관심, 의사소통 및 발표 능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">총4회에 걸친 에세이</td></tr>
<tr><td rowspan="15">평가계획</td><td colspan="9">
<table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>1-7주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td>9-14주차 수업에 대한 서술 & 토론 / 시험 및 참여도</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td>수업 내용에 대한 요약 및 질문 / 과제제출</td><td></td><td>과제평가</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용
<table>
<tr><th rowspan="2">항목</th><th rowspan="2">스쿨역량</th><th rowspan="2">스쿨역량하위요소</th><th rowspan="2">수행준거</th><th rowspan="2">배점</th><th colspan="2">평가방법</th></tr>
<tr><th>과정</th><th>결과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(중간평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>(기말평가)수업 내용에 대해 서술할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>기독교 정신 실천</td><td>토론 및 수업 참여를 적극적으로 한다</td><td>10</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">3차 평가</td><td rowspan="2">인간사랑</td><td>기독교 정신 실천</td><td>수업 내용에 대한 자신의 의견을 요약 정리할 수 있다</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>수업환경</td><td colspan="9">강의실유형 일반강의실 / PC실습실 / 대형강의실 / 조리실 등등</td></tr>
</table>

	HW					
	SW					
Class name	Korean	기독교문화와의만남	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Chapel	Class Hour	2	Type	Semester
Class summary	This course helps students get a proper appreciation of the real Christian spirit through discussions and presentations. Students are expected to think over what is the most valuable life as a human being and how to live.					
Learning goal	1. Have a good understanding of Christianity. 2. Understand the spirit and values of Christianity through the Bible. 3. Practice an altruistic life of serving, sharing and serving through the spirit of Christianity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">재미있는 글쓰기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Pleasure of Writing</td><td>역량유형</td><td>CK-CEF</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td>대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>기타분류</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식 ● 10주/3시수
융복합
해당없음</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">자신의 생각을 글로 표현함으로써 자신감과 성취감을 갖고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">글쓰기를 통하여 자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 표현하고, 타인의 의도를 파악하여 자신의 의견을 전달함으로써 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">주제를 담은 글을 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="7">글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">자신의 생각과 느낌을 주제전달이 잘 되도록 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">글을 통해 타인의 의도를 파악하고 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">글을 쓰는 과정에서 즐거움을 발견하고, 결과물에 대한 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	5주	제시된 대상에 대한 묘사글쓰기		과제물평가
2차 평가	20	10주	자신이 선정한 주제에 맞는 글쓰기를 제시된 시간과 분량에 맞춰 작성하기		과제물평가
3차 평가	30	매주	글쓰는 과정에서 주제에 대한 탐구와 협업하는 태도평가		수행관찰평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	주제를 담은 글을 쓸 수 있다.	10		●
			글을 통해 타인의 의도를 파악할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰기로 자신의 생각을 명확하게 전달할 수 있다.	20		●
직무역량평가2차 합계				20		
3차 평가	문제해결능력	사고력	글쓰는 과정과 결과를 통해 창작의 기쁨과 성취감을 가질 수 있다.	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실/ 이동과 조합이 자유로운 1인용 책걸상
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀), 한글 등

Class name	Korean	재미있는글쓰기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	The Pleasure of Writing	Class Hour	3	Type	Block
Class summary	This course is designed mainly to help students feel it an enjoyable job, not such a tough or scary job. The gradual and systematic approach released by the teacher would help foster their joy of writing.					
Learning goal	1. To feel that writing is not a tough and scary, but an easy and enjoyable job 2. To be able to know about myself and others around us, and to develop creative ways of thinking and self-confidence					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">우리가 사는 세계</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The world we live in</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">자신의 미래를 개척하는데 지표가 될 멘토를 찾고 그 삶을 통한 자기성찰을 목표로 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 역사와 시대를 넘어 삶 자체를 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 위대한 인물의 정신과 철학, 사상과 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다.
2. 한 시대 자신의 소명을 다하여 열정적 삶을 살았던 인물들의 모습에서 자신의 삶에 적용할 수 있는 것은 무엇인지 발견하고 성찰하는 이론중심 수업이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인류의 시작을 통해 우리는 어디에서 왔고, 누구이며 어디로 가는지에 대한 문제를 진화적 관점에서 탐구하여 관련 지식을 학습한다.
2. 위대한 인물들이 자신의 소명과 삶을 당대의 역사적 배경 아래서 어떻게 통합할 수 있었는지, 그것을 가능하게 만든 정신과 철학은 무엇이었는지 등을 탐구하고 관련 지식을 체계적으로 정리하여 자신의 성찰을 담은 에세이를 작성한다.
3. 학습한 내용과 자료를 체계적으로 분석, 정리하여 수업노트 형식으로 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">우리는 누구인지, 어디서 왔는지 인류 탄생의 기원에 관해 조사, 분석하고 자신의 스토리텔링을 융합한 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과학혁명의 시대적 배경과 신념을 지켜낸 과학자들의 업적과 정신을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">축의 시대를 중심으로 세계 4대 성인이 우리에게 미친 영향을 비롯 인류애를 바탕으로 악에 대항하고 정의를 구현하고자 한 인물들에 대해 조사, 정리하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">조사한 내용에 자신의 생각과 주장을 담은 에세이를 작성하며 학기 전체 학습 내용을 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 정신사 등 인문, 역사 교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">에세이 쓰기, 문서편집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 독해력, 분석력, 집중력, 끈기</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	우리는 어디에서 왔는지에 대한 인류학적 이해, 과학혁명의 과정과 중심인물에 대한 인문적 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인류사에 큰 족적을 남긴 축의 시대 인물들을 고찰하며 정의와 신념을 지킨 인물들에 대한 분석과 이해		지필평가
	2차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	인류의 기원과 진화, 인류사의 세 가지 혁명 특히 과학혁명의 중심인물들에 대해 조사, 분석하고 이해할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	위대한 인물들의 정신과 사상, 그들이 지키고자 했던 신념 등을 조사하여 정리할 수 있다.	30		●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	학기 전체 학습 내용을 추가 조사하고 체계적으로 분류 정리한 수업노트를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	우리가 사는 세계	Credits	2	Semester /Term	1, 2	
	English	The world we live in	Class Hour	2	Type	Required	
Class summary	This course provides the various stories about the life of giants who accomplished great achievements in his field and provides the basic information about growth backgrounds and belief of them.						
Learning goal	To understand the basic knowledge about the great people's achievements related in their fields; to be able to make and present the research report which related the topics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">CK TED Talks</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">다양한 주제의 TED-Talks 영상시청과 분석을 통해 세상을 보는 새로운 시각과 아이디어를 만들고 싶은 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">TED-Talks 학습을 통해 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고 확장된 시각으로 자신의 관심 주제에 대한 창의적 문제해결력을 키우는 교양필수과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. TED-Talks 해당 주제에 대한 지식을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 해당 주제의 가치 있는 아이디어를 자신의 삶에 적용하고 표현할 수 있다.
3. 관심 주제에 대한 창의적 시각과 문제해결방법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">TED TALKS 각 주제들의 키워드를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">TED TALKS의 다양한 아이디어를 삶에 적용하고 문제해결방안을 글로 쓸 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">My Own TED 발표를 통해 나의 주장을 분명히 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="9">생활에 적용가능한 창의적 아이디어의 산출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">- 다양한 분야의 인문교양 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="9">- 글쓰기, 프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="9">- 창의적 문제해결을 위한 지적 호기심</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 2편과 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	20	8주	TED TALKS 내용 이해에 대한 평가		지필평가
2차 평가	50	15주	에세이 및 My Own TED 프레젠테이션	에세이 및 PPT 자료	발표평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	수업 영상물을 통해 학습한 주제를 이해하고 요약할 수 있다	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	My Own TED 프레젠테이션 제작 및 발표를 통해 관심 주제에 대한 창의적 아이디어를 제시할 수 있다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	CK TED Talks	Credits	2	Semester	1, 2

					/Term	
	English	CK TED Talks	Class Hour	2	Type	Required
Class summary	This course provides the various thoughts about the modern life of our age which affects the earth circumstance and also provides the basic information about the various fields of technology, entertainment and design.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the cutting-edge information and the various kinds of debatable matters or topics					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영화,만약에</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Movie, What if</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신입생 및 2,3학년 학생 : 창의적 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">필요 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지 다각적으로 이해해 본다.
그리고 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 본다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 다양한 장르의 영화 속 상황을 이해한다.
2. 영화 속 상황을 다르게 바꾸어 본다면 어떤 결과가 나올지 함께 토론하면서 새로운 결과를 찾아본다.
3. 원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">고전문학 작품을 영화화한 작품을 감상하며 시대별로 다른 가치관에 대해 이해하고 현대의 가치관과의 차이점을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">사랑에 대한 다양한 시선을 영화 속에서 찾아보고, 그 결과를 바꾸어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">자기 성장에 관한 영화들을 보고, 성장의 의미에 대해 생각해 본다.
진정한 성장은 어떤 것인가를 함께 고민해 본다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">감각의 기억에 관한 영화들을 감상하고, 기억이란 우리의 삶에서 어떤 것인지 생각해 본다.
영화 속 이야기를 비틀어 봄으로써 나만의 새로운 이야기를 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">원하는 영화를 찾아 영화 속 인물, 혹은 상황을 새롭게 만들어 본다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">클래식, 대중음악, 세계사, 음악사, 문학, 심리학,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 기법</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인내심, 이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	프레젠테이션 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	중간지필고사		지필평가
	2차 평가	30	14주	수업에세이		과제물평가
	3차 평가	30	15주	기말지필고사		지필평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	20	●	
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	문제해결능력	사고력	영화 속 가치관 이해	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	문제해결능력	사고력	자기성장, 새로운 이야기 만들기	30	●	
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	영화,만약에	Credits	2	Semester /Term	
	English	Movie, What if	Class Hour	2	Type	College general

						Selection
Class summary	Let's analyze the inner side of various characters in the movie and understand why they became such characters. And reinterpret the character compared to my point of view.					
Learning goal	1. Through this course, students understand the situations in different genres of movies. 2. Discuss the consequences of changing the situation in the movie and find new results. 3. Find the movie you want and create a new person or situation in the movie.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디자인 씽킹</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1/1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Design Thinking</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리 능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">창의적 문제해결능력을 향상시키고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 공감하는 문제를 발견하고 이 문제를 해결하기 위한 아이디어를 도출하고 프로토 타입을 제작한 후 테스트 과정을 거쳐 성공적인 문제해결 방법을 학습한다.
2. 본 과정은 개인적 문제, 사회적 문제, 창업 아이템 선정, 신제품 개발, 시스템 문제 등 해결해야 할 문제를 찾고 그것을 해결하기 위한 디자인 사고의 핵심요소와 절차를 이해하고 다양한 관점에서 평가하는 방법을 학습한다.
3. 자신의 아이디어를 대중에게 설명하기 위해서 자신의 발표 자료를 스토리로 연결하고 실제 발표를 통해서 발표 역량을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 사고의 방법을 적용하여 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.
2. 창업 아이템의 구조를 구체화하며 자신의 스토리라인에 따라 발표 자료를 작성 할 수 있다.
3. 창업 아이템에 대해서 정해진 발표시간 내에 청중에게 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">다양한 사고의 방법을 이해하고 특징을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">디자인 사고를 통해 자신의 창업 아이템을 구조화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">자신의 창업 아이템에 대해서 사업성을 검토해보고 잠재적 문제 요인을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">창업 아이템의 스토리라인을 구조화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="6">창업 프리젠테이션의 핵심 성공요인을 파악하고 구체적인 문서를 작성할 수 있다.
완성된 창업 자료를 청중 앞에서 설득력 있게 전달할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">아이디어 창출 기법, 발표기법, 논리적 사고기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">프리젠테이션 도구 활용기술, 스피치 스킬, 질의응답 스킬</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극성, 관찰력, 창의성, 판단력							
직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력			해당표기		직업기초능력			해당표기
	의사소통능력					수리능력			
	문제해결능력			●		자기개발능력			
	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별	자기주도 학습		
	●								
	자기성찰 학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝	블렌디드 러닝		
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤디자인		MOOC 활용	기타		
							[ ]		
산출물 (결과물)									

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	디자인 사고의 중요성과 사례	보고서	과제물 평가
	2차 평가	30	10주	디자인사고 방법을 이용한 주제선정과 문제해결과정 발표	ppt	발표평가
	3차 평가	20	15주	디자인 사고를 활용한 창업 아이디어 발표하기	ppt	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	다양한 사고의 방법 이해		●	
		사고력	디자인 사고의 중요성과 사례 파악			●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	사고력	문제해결을 위한 문제정의			●
		문제처리능력	아이디어 도출과정 발표			●

	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창업 아이디어 발표		●	
			문제처리능력	결정된 창업 아이템 발표		●	
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	증폭 가능한 고출력 스피커와 빔프로젝터 및 스크린, 전지, 색상 네임펜, 실습용 PC					
	SW	MS-Office(파워포인트, 워드, 엑셀)					

Class name	Korean	디자인 사고와 프리젠테이션	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Design Thinking & Presentation	Class Hour	2	Type	refinement
Class summary	1. Discover a problem that you relate to, derive an idea to solve this problem, create a prototype, and learn how to solve a problem successfully through a test process. 2. In this course, students learn how to understand and evaluate the core elements and procedures of design thinking to find problems to be solved, such as personal problems, social problems, selection of startup items, new product development, and system problems, and to solve them. 3. To explain one's ideas to the public, connect one's presentation material with a story and improve his presentation skills through actual presentations.					
Learning goal	1. You can structure your own startup items by applying various ways of thinking. 2. It specifies the structure of start-up items and can write presentation materials according to one's own storyline. 3. Convincingly deliver to the audience about startup items within the set presentation time.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>해외에서 영어로
살아남기</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Survival English</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5"></td><td rowspan="5"></td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">해외여행이나 해외취업에 관심이 있거나 준비를 하고 있는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 해외취업을 생각하고 있는 수강자들을 위해 영문이력서와 자기소개서를 작성하고 영어 잡인터뷰를 미리 준비할 수 있습니다.
2. 해외여행을 생각하고 있는 수강자들을 위해 여행 중 직면할 수 있는 여러 다양한 상황들을 인지하고 각 상황별 상용표현들을 익힐 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 해외취업이나 해외여행 중에 겪을 수 있는 상황에 비교적 쉽게 대처할 수 있다.
2. 자신의 생각이나 의사를 영어로 자유롭게 표현하고 기본적인 의사소통능력을 기를 수 있으며 외국생활을 위한 팁이나 유용한 정보를 얻을 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">이력서나 자기소개서와 같은 지원서류를 작성하는 방법을 습득하고 영어면접이나 프리젠테이션을 성공적으로 할 수 있도록 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">외국생활에 필요한 문서작성을 영어로 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="9">외국에서 생활을 하기 위한 언어외적인 중요한 정보를 얻어 외국생활을 하는데 불편함을 최소화시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">기본적인 영어 문장 만들기 및 기초수준의 영어말하기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">구성</td><td>기능(skill)</td><td>공식문서를 작성할 수 있는 능력 및 주어진 상황에 자신의 생각이나 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>영어 말하기에 흥미를 느끼고 수동적이기 보다는 적극적으로 상대방과 소통을 하려는 능동적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>뒤죽박죽 알고 있는 영문법을 실질적인 영어구사를 위한 영문법으로 재정리</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>이력서와 자소서를 기본으로 기초적인 수준의 자기소개와 간단한 질문에 답을 할 수 있는 구술능력을 평가함</td><td></td><td>구술평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>외국생활에서 겪을 수 있는 다양한 상황에서 활용할 수 있는 표현들을 익히고 이를 조별 역할연기를 함으로써 구술능력을 평가함</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="5">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	기본적인 영어말하기 훈련을 통해 생각이나 의견을 간단하게 영어로 표현하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	외국에서 생활을 하면서 겪을 수 있는 다양한 상황들을 중심으로 표현들을 연습함으로써 직면할 수 있는 상황에 능동적으로 그리고 슬기롭게 대처하는 방법을 익힐 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	해외에서 영어로 살아남기	Credits	2	Semester /Term	1-1, 1-2
	English	Survival English	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	1. This course is for those who are considering working abroad. You can write your resume and cover letter in English and prepare for job interviews in English. 2. This course is also designated for those who want to travel abroad. You can recognize various situations you can face while traveling and learn common and useful expressions for each situation.					
Learning goal	After taking this course, you can easily cope with situations you may encounter while working or traveling abroad and you can also express your thoughts and ideas in English. Besides developing your conversational English, you can get some simple tips and useful information for living abroad.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">혼자 떠나는
일본자유여행</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1,1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Self-travel to Japan</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3" rowspan="2">문제처리 능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">혼자서도 일본여행을 떠날 수 있는 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다.
2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다.
3. 일본에서 여행할 때 자유롭게 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 일본 지역사회를 이해할 수 있다.
2. 현지에서 유용한 여행일본어 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">일본 전역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">일본 지역사회의 특성, 다양한 여행 상황별 일본어 표현능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">정보 수집/조사 능력, 발표력, 이해력, 회화능력, 듣기능력, 말하기능력, 읽기능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">일본 여행에 대한 흥미와 이해, 일본어 구사에 자신감, 동기 부여</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>핵심역량과의</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
</table>

연계성	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	일본 여행계획표, 고급 일본어 표현력, 어휘력, 실전 일본어 회화능력, 자신감 상승

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
2차 평가	40	16주	일본 지역사회를 이해하고 일본어 실전 여행회화 표현을 자연스럽게 구사할 수 있는지를 평가		구술평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 동부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	문제처리 능력	일본 서부지역의 볼거리, 먹거지, 즐길거리를 심도 있게 파악하여 여행의 깊이를 늘린다.	20		●
		문제처리 능력	일본 여행회화를 연습하면서 실전 표현력을 익힌다.	20		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	혼자떠나는일본자유여행		Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Self-travel to Japan		Class Hour	2	Type	
Class summary	1. This class consists of lectures, conversations between learners, and presentations. 2. Understand the Japanese community and study related expressions. 3. In-depth understanding of Japan through research and presentation on trips to Japan.						
Learning goal	1. You can understand the Japanese community. 2. You can travel alone in Japan. 3. You can speak Japanese expressions on travel useful in the local area.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">문화로 만나는 중국어</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Learning Chinese through Culture</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">문제처리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8"><중국어 첫걸음> 과목을 이수한 학생; 또는 초보적 수준의 중국어 듣기와 말하기, 읽기와 쓰기 능력을 갖춘 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">중국어 첫걸음 또는 중국어 기초 관련 강의</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">[중국어 첫걸음]의 후속 단계이다.
[중국어 첫걸음]에서 익힌 기본적인 의사표현 능력의 확장과정으로, 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 다양한 중국문화를 이해하고 관련된 중국어 문장을 듣고 이해하여 말 할 수 있도록 중국어 기초능력을 배양한다.
2. 다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 중국 애니메이션 산업, 게임산업, 뮤지컬, 영화, 광고 등을 이해한다.
3. 중국 전통문화와 현대문화를 이해하고, 한국 문화와 중국 문화를 비교할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">인터넷, 영화, 드라마, 광고, 노래 등의 멀티미디어 자료의 자료를 활용하여 표현적인 중국 문화와 내면에 잠재해 있는 중국인의 의식, 문화의 차이를 이해한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">중국어 듣기, 말하기, 쓰기, 읽기 영역의 지식과 문화관련 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">중국어를 말하기, 쓰기, 읽기 능력
학습한 중국어를 해당 상황에서 시연해 내는 능력
중국어를 휴대폰과 컴퓨터에 입력할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">중국어 학습과 중국문화 지식에 대한 적극적인 태도
과제 혹은 시연 실습 시 자기존중의 태도와 더불어 타인에 대한 존중심, 협동심, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력			대인관계능력		
	정보능력			기술능력		
	조직이해능력			직업윤리		

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
								●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	중국 문화 PPT

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	중국어의 기본 발음 평가, 중국 문화 관련 기초 표현		구술평가
2차 평가	50	15주	중국어 문화에 대한 기초적인 의사소통 표현		구술평가
3차 평가					
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	중국의 음식문화, 차 문화, 전통명절, 술문화, 건축문화, 경극, 전지예술, 의복문화 등을 이해하고 관련된 중국어 능력을 배양한다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	다양한 중국 문화가 녹아 들어가 있는 상품, 영화, 광고 등을 접하며 중국 문화를 이해한다.	50		●
직무역량평가2차 합계				50		
3차 평가						

	직무역량평가3차 합계					
수업환경	강의실유형	컴퓨터가 있어 빔이 작동되는 일반 강의실				
	HW					
	SW					

Class name	Korean	문화로 만나는 중국어	Credits	2	Semester /Term	1-1/1-2
	English	Learning Chinese through Culture	Class Hour	2	Type	LC
Class summary	1. This course is the follow-up step of “The First Step to Chinese“. 2. Based on the fundamental expressions for communication from “The First Step to Chinese“, students will learn comprehensive knowledge on Chinese culture. 3. In order to understand diverse aspects of Chinese culture and enhance comprehensibility of current China and Chinese culture, students will be encouraged to speak the Chinese language related to cultures in every class.					
Learning goal	1. Students will be able to speak Chinese by understanding a variety of Chinese culture and related Chinese sentences. 2. Students can understand the Chinese animation and game industry, musicals, movies, and advertisements including Chinese culture. 3. Students will understand traditional and modern Chinese culture and compare them with Korean culture.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창업프로젝트기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1 / 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Initial project foundation</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="4">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창업을 위한 '콘텐츠 프로젝트'에 도전해 보고자하는 열정 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">해당 없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">본 교과목은 자신의 전공을 살려 창업을 위한 '콘텐츠프로젝트'에 도전해 보고자 하는 열정 있는 사람이라면 누구나 선택 할 수 있다. 콘텐츠프로젝트는 문제해결 관점의 퍼스널브랜딩 및 콘텐츠 기반의 수익창출 사업화 역량을 강화하여 자신의 진로목표를 명확히 하고 취업/창업 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 키우는 데 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실행력을 높이는 방법 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행계획을 위한 방법을 학습한다.
2. 창업 및 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 콘텐츠 기반의 수익창출을 위한 사업화 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">실천을 위한 실행력 및 문제해결의 관점에서 퍼스널브랜딩 실행방법</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창업 및 콘텐츠 프로젝트에 필요한 기초지식 습득 및 사업화 실행방법</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">창의적인 사고의 개념과 구성요소, 논리적인 사고의 개념과 구성요소, 비판적인 사고의 개념과 구성요소, 문제의 개념과 유형에 대한 이해, 문제해결을 위한 요소와 기본적사고, 문제해결의 장애요소에 대한 이해, 문제해결의 절차와 기법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">주변 환경에 대해서 유심히 관찰하고 기록하기, 문제를 다양한 관점에서 검토하여 정리하기, 해결해야 할 문제를 체계적으로 상세히 기술하기, 문제해결에 필요한 자료를 수집, 정리하기, 실행 가능한 대안들을 나열하기, 특정한 문제 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어를 산출하기, 고정된 사고방식이나 시각 자체를 변화시켜 다양한 해결책 발견하기, 효율적이고 효과적인 해결안을 제시하기</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">업무를 수행함에 있어서의 창의적이고 논리적인 태도, 문제해결과 관련된 합리적이고 공정한 태도, 문제해결을 위한 사례를 분석, 개발, 적용하기 위한 인내력과 성실성</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	프로젝트 수행능력, 문제해결 능력

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	퍼스널브랜딩 실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	2차 평가	40	15주	실행계획서의 맥락적 일관성 내용의 구체성 및 타당성 세부계획의 실현가능성	콘텐츠를 활용한 사업화실행계획서 or 프로젝트 실행성과물	과제물평가
	3차 평가					
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	실현가능한 콘텐츠 크리에이터 기반의 퍼스널브랜딩 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	문제해결능력	사고력	콘텐츠를 활용한 수익창출 사업화 실행계획서를 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	컴퓨터, 빔프로젝트, 스크린					
	SW						

Class name	Korean	**창업프로젝트기초**	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Initial project foundation	Class Hour	3	Type	Liberal choice
Class summary	This course provides students who want to achieve their career goals through entrepreneurial competency reinforcement classes regardless of their major to understand the various situations that occur in the entrepreneurial field and to secure the necessary competencies to cope with employment/foundation/foundation situations. It is in raising.					
Learning goal	1. Acquire basic knowledge necessary for a business start-up. 2. Problem-solving by classifying the various environments of the start-up site into a project type.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">생각의 역사</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">History of thoughts</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">철학의 역사와 철학자 및 그들의 사상을 이해하여 자신의 전공에 응용하기 원하는 1~3학년 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 철학은 한 개인의 세계관이자 국가 더 나아가 인류의 세계관이다. 이 과목은 유사 이래 현재까지의 생각(또는 사상 Thoughts)의 변화를 학습한다.
2. 지성의 발전사와 함께 각 사상의 주요 개념과 그것이 세상에 미치는 영향 등을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 철학적 사고가 어떻게 인류의 삶에 영향을 미쳤는지 분석하고 설명할 수 있다.
2. 다양한 사상체계가 성립되었던 역사적 배경을 조사하고 이해할 수 있으며, 철학자, 사상가들의 삶을 조사하고 그들이 주장한 사유의 근원과 발전에 관해 조사하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해를 통해 자신의 세계관은 무엇인지 성찰할 수 있으며, 동서철학의 차이점을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 고대 이전 인간은 어떤 생각을 하고 살았는지 조사를 통해 상상해 보고, 역사시대 최초의 철학 탄생의 의미와 사상, 인물 등을 조사하고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 고대 그리스와 로마의 철학에서 중세의 철학과 각 시대별 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 철학사조의 등장과 인물들에 대해 조사하고 이해할 수 있다.
- 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">세계사, 동양사, 철학사, 고대문학</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">프레젠테이션 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이해력, 발표력, 집중력, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	자원관리능력					대인관계능력			
	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	30	8주	철학의 의미와 기원, 동서철학의 차이와 최초의 사상가들에 대한 역사적 배경에 관한 인문 지식		지필평가
2차 평가	30	15주	고대 그리스 및 로마 철학에서 근대에 이르는 철학사조의 변화와 역사적 배경에 관한 인문지식		지필평가
3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	철학, 사고, 사유란 무엇인가에 대한 올바른 이해와 동서철학의 차이점, 최초의 사상가들에 관해 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	고대 그리스와 로마의 철학에서 근대에 이르기 까지 각 시대별 역사적 배경을 이해하고	30		●

				설명할 수 있으며, 개별 사유체계가 우리의 삶에 어떤 영향을 주었는지 조사하고 발표할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	한 학기의 수업내용을 충실히 반영하고 자발적 조사와 분석 내용이 포함된 수업노트와 주제별 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	생각의 역사	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	History of thoughts	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the basic concept and the structure of western philosophy including the lives of individual philosophers and their thoughts as well as appreciating the art pieces related philosophical history.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about western philosophy based on the lives of individual philosophers and their thoughts; to be able to make and present the research report which has the story related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">신화와 스토리텔링</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The myth and storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">신화의 텍스트를 통해 서양문화의 기반을 이해하고 관련 지식을 배우며 이를 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있는 신들의 서사와 상징, 의미 등을 그리스신화를 중심으로 탐구한다.
2. 이 과목은 신화의 스토리 구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력의 체험으로 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 이 과목을 통하여 학생들은 신화의 의미와 기능을 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화 탄생의 역사적 배경, 유사 신화와의 차이를 비교하여 이해하고 설명할 수 있다.
2. 그리스신화의 시작에서 황금시대, 영웅시대 및 주제별 스토리 등 전체 구조를 이해하고 설명할 수 있으며 그리스신화가 오늘날 우리 생활에 어떤 모습으로 영향을 미치는지 조사하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 신화란 무엇인가? 신화의 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화 탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.
- 그리스신화의 탄생과 황금시대의 내용을 구조도와 함께 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올림푸스 12신의 탄생과 신들의 상관관계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 영웅시대의 대표적인 신들의 스토리와 가계도를 설명할 수 있다.
- 각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.
- 현재도 살아있는 다양한 신화적 요소(상징과 이름 등)를 각 나라별 사례를 조사하고 적용해 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	세계의 신화, 서양미술사, 세계사, 고대문학,
	기능(skill)	스토리텔링 기법
	태도(attitude)	이해력, 발표력, 집중력, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	신화의 의미와 역할, 기원 등에 관한 인문적 관점의 조사와 분석, 이해		지필평가
	2차 평가	30	15주	인간사의 다양한 감정 요소를 테마로 신화를 조망하고 일상에 스며있는 신화 요소에 대한 자료의 조사, 분석		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	신화란 무엇인가? 신화의 기원과 유형, 기능 등을 이해하고 설명할 수 있으며 각 신화	30		●

				탄생의 역사적 배경을 이해하고 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	각 신들이 상징하는 의미와 우리 생활에 녹아있는 사례를 조사, 분석하고 신들의 사랑, 전쟁, 질투, 복수 등 다양한 테마에 관한 신들의 스토리를 설명할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	현재도 살아있는 다양한 신화적 요소와 문화에 대해 에세이와 수업노트 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	신화와 스토리텔링	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	The myth and storytelling	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course provides the various stories about the Greek Myth including the basic historical matter and its background as well as appreciating the art pieces to the students.					
Learning goal	Learning goal is to understand the basic knowledge about the Greek Myth based on the Greek-Myth related arts and the historical background knowledge; to be able to make and present the research report which has the story and art related topics.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술, 인문학으로 보다</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Arts & Humanities</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면 수업(100% 비대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="4">문제처리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">서양 미술을 중심으로 예술의 세계를 이해하고 관련 인문지식을 통해 내면의 성찰과 더불어 자신의 창작품에 모티브로 활용하고자 하는 1~3학년 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과목은 예술의 발전 과정, 특히 예술에 대한 철학적 관점의 변화, 당대의 역사적 배경과 시대의 린치핀이 된 인물의 탐구, 나아가 4차 산업혁명 시대의 인문학적 조망과 분석 등 폭넓은 분야를 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 학문영역을 융합, 인문학적 관점으로 탐구한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 예술의 발전 과정을 이해하고 각 시대의 역사적 배경을 분석하여 그에 따른 예술형식의 변화와 특징을 인문학적 관점으로 분석하여 설명할 수 있다.
2. 미래 산업사회의 변화와 그에 따라 예상되는 예술의 변화에 대한 인문학적 분석과 통찰 능력을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 인류와 미술의 기원과 시작에 대해 그 과정을 이해하고 설명할 수 있다(예술의 기원과 문명의 여명기)
- 고대에서 르네상스 이전까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정에 대해 설명할 수 있다(이상미의 시대, 이성과 신성의 시대)</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 르네상스 이후 근대에 이르기까지 시대적 배경과 사상을 이해하여 설명할 수 있다(혁신과 변화의 시대).
- 예술사조의 변화 흐름과 주요 작품을 조사, 설명할 수 있다(산업혁명과 근대, 불확실성의 시대).</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 시각문화의 주제에 관해 이해하고 설명할 수 있다(이미지와 사유, 누드의 변천사, 상징과 기호, 비주얼 컬쳐)</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 20세기 이후 시대적 배경과 이에 따른 예술 경향의 변화, 신 사조의 출현 미래사회의 예측 등에 관해 조사, 이해하고 설명할 수 있다(패러다임 쉬프트, 새로운 혁신 뉴노멀, 호모 테크니쿠스 예술로 미래를 읽다).</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">서양미술사, 세계사, 사상사 등 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리텔링 방법 및 프레젠테이션 기법</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	이해력, 발표력, 감상력, 집중력, 분석력, 끈기

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	에세이 및 수업노트

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	예술의 기원에서 근대에 이르는 예술의 변화에 관한 인문 지식		지필평가
	2차 평가	30	15주	다양한 시각문화에 대한 이해와 예술의 미래 전망에 관한 인문 지식		지필평가
	3차 평가	20	15주	에세이 및 수업노트의 질적 평가	에세이, 수업노트	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술의 기원과 고대에서 근대까지의 기본적인 역사 흐름과 미술의 전개 과정을 인문학적 관점으로 이해하고 설명할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계				30		
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	예술에서 나타나는 다양한 문	30		●

				화현상을 이해하고 4차 산업혁명 시대의 예술에 대한 전망을 인문의 시각으로 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	문제해결능력	문제처리능력	제시한 주제에 대해 자기만의 관점으로 조사, 분석하여 에세이와 수업노트의 형식으로 정리할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	예술, 인문학으로 보다	Credits	2	Semester /Term	1, 2
	English	Arts & Humanities	Class Hour	2	Type	Elective
Class summary	This course combines various academic areas, including mythology, religion, literature, psychology, and futurology, in the course of the development of art, especially the changes in historical and philosophical perspectives on art, the exploration of figures who became the linchpin of the period and even the humanities view and analysis of the era of the Fourth Industrial Revolution.					
Learning goal	Understanding the development process of art and analyzing the historical background of each era can be explained by analyzing the changes and characteristics of the art form accordingly from a humanistic perspective. Humanistic analysis and insight into changes in future industrial societies and expected changes in art can be cultivated.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">더 나은 삶을 위한 심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td>1-1 /1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Psychology Can Help You Live a Better Life</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td>●</td><td colspan="2">10주/3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">문제해결능력</td><td colspan="3">사고력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제처리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학을 적용해 보고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">-</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 다양한 심리학적 접근과 이론들을 배울 수 있다.
2. 일상의 다양한 문제들을 이해하고 해결하는데 심리학적 지식들을 활용할 수 있다.
3. 당면한 문제를 창의적으로 처리함으로써 보다 더 나은 삶을 살 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">수업에서 배운 다양한 심리학적 이론들을 자신의 언어로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">일상의 다양한 현상들을 심리학적인 지식들로 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">심리학적인 지식을 활용해서 일상의 다양한 문제를 대처하기 위한 방안을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="6">심리학적 방안들을 공유하는 과정 속에서 창의적인 접근법을 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="6">창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 문제에 대한 통제력을 경험할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">다양한 심리학적인 실험과 이론들에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">당면한 문제를 해결하는데 필요한 심리학적으로 생각하는 기술과 문제처리기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">고정관념에서 벗어나 세상을 유연하고 넓게 바라볼 수 있는 관점과 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기 개방	타인 공감	협업 능력	자기 조절	도전	자기 성장	창의 효능	문화 개방성	미디어 개방성
							●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	6주	학습한 내용을 통해 일상의 다양한 문제들을 설명하고 대처방식 탐색.	조별 발표자료	발표평가
	2차 평가	50	10주	학습한 내용을 일상에 적용한 '자기경험 보고서'		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	문제해결능력	사고력	심리학적 이론들을 일상의 다양한 문제에 적용하고 응용해보는 생각하는 힘	30	●	
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	문제해결능력	문제처리능력	창의적 사고와 문제해결능력을 통해 삶에서 겪는 다양한 문제를 해결하는 힘	50		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실(실시간 화상강의)
	HW	
	SW	

Class name	Korean	더 나은 삶을 위한 심리학	Credits	2	Semester	1-1/1-2

					/Term	
	English	Psychology Can Help You Live a Better Life	Class Hour	3	Type	LC
Class summary	This is a course designed to handle a Common Life Problems by learning Psychology theories and researches.					
Learning goal	To be able to manage their common life problems by acquiring problem solving abilities and psychological perspectives.					

2021

교육과정편람

융합콘텐츠스쿨

융합콘텐츠스쿨 소개

◆ 융합콘텐츠스쿨은 **'융합적 세계관을 바탕으로 한 창작자'**를 양성하는 스쿨입니다.

◆ **'콘텐츠 융합'**을 교육 목표로 한 전문대학교 최초의 전공으로
다양성이 함께하는 문화적 교육환경을 바탕으로 자기주도형 미래 진로설계 과정을 통해
미래 콘텐츠 산업분야에서 활약할 수 있는 교육시스템을 제공합니다.

◆ 융합은 결과에 머물러 있지 않습니다.
융합콘텐츠스쿨에서 경험하고 학습하고 시도하는 시간들은
열린 사고와 소통을 통해 문화를 선도하고,
진취적이고 자유로운 경험을 통해 미래의 비전을 키워,
예측할 수 없는 미래에 더 나은 삶의 가치를 만들어내는 **창의적인 콘텐츠 인재**로 이끌어 줄 것입니다.

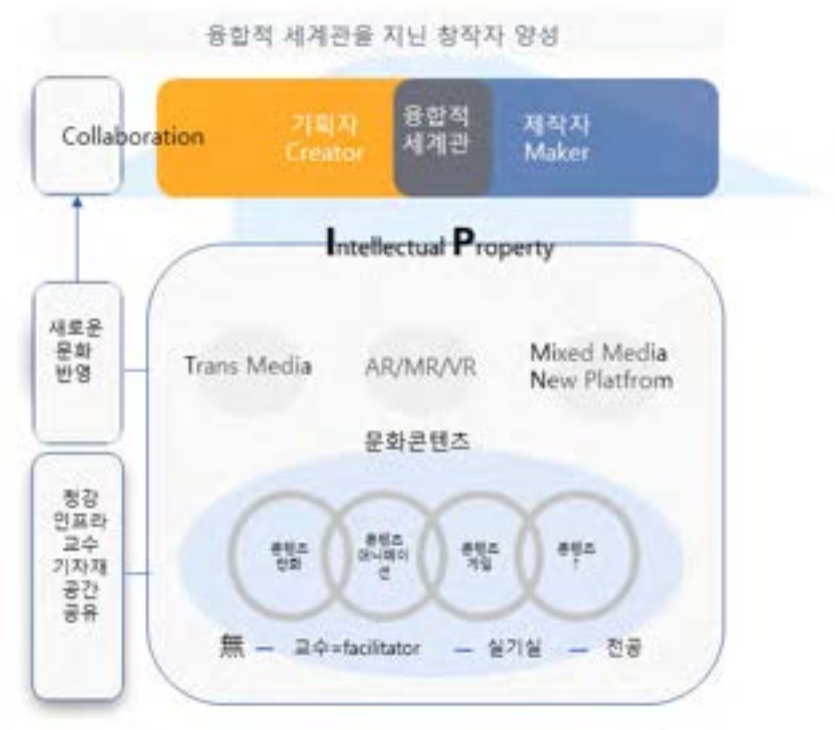
융합콘텐츠스쿨 교육목표

교육목표/ 인재상 / 핵심 역량

◆ **융합콘텐츠스쿨 교육목표**
- 융합적 세계관을 지닌 창작자 양성

◆ **5대 인재상**
- 다양성과 차이를 존중하며 사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인재
- 믿음을 가지고 소통과 협력을 위해 노력하며 인내할 수 있는 인재
- 작은 일에도 최선을 다하며 유연한 사고와 새로운 것에 대한 도전 의식이 강한 인재
- 적극적이며 긍정적인 사고를 지니고 능동적인 삶을 영위하는 인재
- 자연을 사랑하며 자기주도형 미래를 기획하고 실행하는 자유로운 인재

◆ **핵심 역량**
- 융합콘텐츠 기획역량
- 융합콘텐츠 제작역량



융합콘텐츠스쿨 운영 시스템

운영 시스템

- 자기주도적 진로 설계를 통해 트랜스 미디어 세상을 이끄는 전문가가 된다.
- 입학부터 졸업까지 지속적인 1:1 심층상담을 통해 나의 흥미와 재능에 맞는 미래를 설계한다.
- 문화콘텐츠 분야 다양한 전공 수업을 통해 얻은 다양한 분야의 지식을 활용해 융합적 세계관을 완성한다.

융합콘텐츠스쿨 부전공 제도

부전공 제도 안내

- 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자를 양성하는 스쿨의 교육목표에 따라 부전공제도를 운영

- **대상 :** 융합콘텐츠스쿨 재학생

- **신청기간 :** 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서 제출

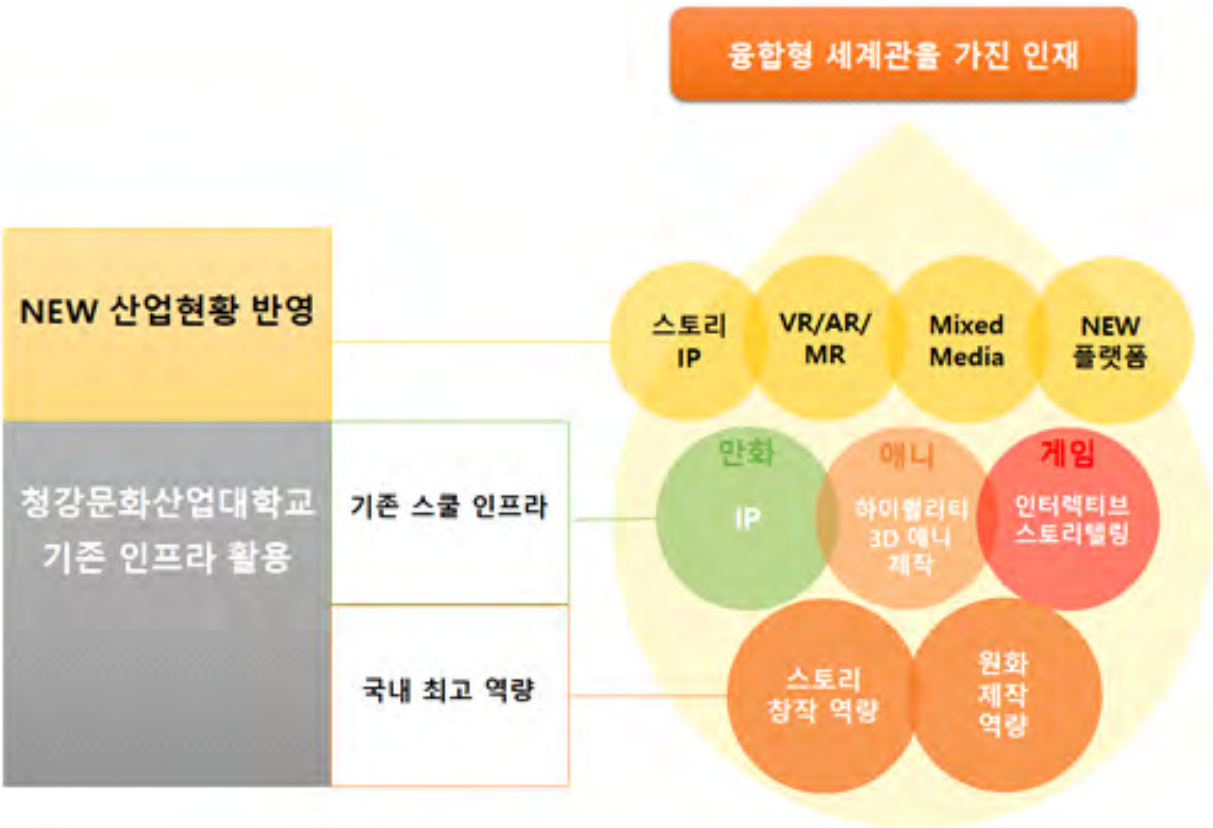
(※ 부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공으로 인정되지 않음)

◆ **부전공 승인 기준**
- 부전공 인정 신청서를 제출한 학생
- 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목을 중 동일한 전공과목 21학점 이상 이수

◆ **교과목 이수 범위 :** 만화/애니메이션/게임콘텐츠스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공선택 학점으로 인정

◆ **수강신청 :** 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행

◆ **신청가능 학점 :** 1학기 내 최대 3과목까지 수강신청 가능



융합콘텐츠창작전공 교육과정

융합콘텐츠 기획자

인재양성유형	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
융합콘텐츠 기획	창작자의 미래노트*	창작자의 미래드로잉*	창작자의 비전노트*	창작자의 비전드로잉*	창작자의 포트폴리오*	
	융합세계관의 이해	금기와 한계를 넘어서*	파격이란 무엇인가	융합콘텐츠 기획	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I*	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II*
	인사이트 액티비티*	브랜딩 인사이트*			미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
		트랜스미디어 스토리보드				
융합콘텐츠 시나리오 작가	창작자의 미래노트	창작자의 미래드로잉	창작자의 비전노트	창작자의 비전드로잉	창작자의 포트폴리오	
	융합세계관의 이해	금기와 한계를 넘어서	파격이란 무엇인가	융합콘텐츠 기획	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I*	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II*
	인사이트 액티비티	브랜딩 인사이트	융합 콜라보레이션		미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
융합콘텐츠 PD	창작자의 미래노트	창작자의 미래드로잉	창작자의 비전노트	창작자의 비전드로잉	창작자의 포트폴리오	
	융합세계관의 이해	금기와 한계를 넘어서	이미지맵핑 워크숍 기초	이미지맵핑 워크숍 활용	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I*	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II*
	인사이트 액티비티	브랜딩 인사이트	AR 기초	AR 심화	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	비주얼 스토리 게임엔진 I	비주얼 스토리 게임엔진 II		
		트랜스미디어 스토리보드		VR 캡스톤 디자인		

융합콘텐츠 제작자

인재양성유형	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
융합콘텐츠 디자이너 (디자인&그래픽영상연출)	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	이미지 맵핑 워크숍 기초	이미지 맵핑 워크숍 활용		
	융합세계관의 이해	트랜스미디어 스토리보드	AR 기초	AR 심화		
			비주얼 스토리 게임엔진 I	비주얼 스토리 게임엔진 II	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
			파격이란 무엇인가	융합콘텐츠 기획		
			융합 콜라보레이션			
VR 콘텐츠 제작자	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	융합 콜라보레이션	융합콘텐츠 기획	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
	융합세계관의 이해	트랜스미디어 스토리보드		VR 캡스톤 디자인		
2D/3D 그래픽 아티스트	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	이미지 맵핑 워크숍 기초	이미지 맵핑 워크숍 활용		
	융합세계관의 이해	트랜스미디어 스토리보드	AR 기초	AR 심화		
			비주얼 스토리 게임엔진 I	비주얼 스토리 게임엔진 II	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
				VR 캡스톤디자인		
AR 콘텐츠 제작자	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	이미지 맵핑 워크숍 기초	이미지 맵핑 워크숍 활용	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
	융합세계관의 이해	트랜스미디어 스토리보드	AR 기초	AR 심화		
뉴 미디어 아티스트	비주얼 스토리텔링	캐릭터 애니메이션	이미지 맵핑 워크숍 기초	이미지 맵핑 워크숍 활용		
	융합세계관의 이해	트랜스미디어 스토리보드	AR 기초	AR 심화		

			비주얼 스토리 게임엔진 Ⅰ	비주얼 스토리 게임엔진 Ⅱ	미래 콘텐츠 기획	융합콘텐츠 문제해결
			파격이란 무엇인가	융합콘텐츠기획		
			융합 콜라보레이션			

웹툰/만화 기반 융합콘텐츠 창작자

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
만화작품기획	만화의이해	장르연구	콘텐츠비평	예술만화읽기		
만화스토리구성	역사속캐릭터		만화 스토리텔링Ⅰ	만화 스토리텔링Ⅱ	장르스토리창작 (로맨스/드라마/ SF)	장르스토리창작 (미스터리/호러/ 액션)
			콘티제작워크숍	콘티제작워크숍		
만화디지털활용	포토샵과 클립스튜디오	디지털원고창작			취업창업을위한 디지털 포트폴리오Ⅰ	취업창업을위한 디지털 포트폴리오Ⅱ
만화캐릭터작화		캐릭터와의상	웹툰창작Ⅰ	웹툰창작Ⅱ		

웹소설 기반 융합콘텐츠 창작자

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
의도에 맞는 글쓰기	웹소설창작을 위한 고전강독 I	웹소설창작을 위한 고전강독 I				
장르문학의 이해	장르연구		장르고전강독 I	장르고전강독II		장르문학비평
			장르연구 I (로맨스)	장르연구III (판타지무협)		
			장르연구II (SF)	장르연구IV (미스터리스릴러호러)		
이야기바탕 설계하기	웹소설의 이해	플롯의 이해와 적용				
이야기구상 및 창작			웹소설창작실습 I	웹소설창작실습 II	장르문학을 위한 과학스터디	전쟁사와 군사학
스토리텔링산업의 이해					디지털출판과 창업	

애니메이션 기반 융합콘텐츠 창작자

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
애니메이션역량	애니메이션의 원리	2D애니메이션		2D애니메이션		
		3D애니메이션	3D리깅	3D애니메이션		
		플래시	플래시			
		TV페인트	TV페인트			
연출역량	미술사로보는 인문학	미술사로보는 인문학				스토리분석
	필름의 이해					
3D캐릭터역량		3D그래픽기초	3D캐릭터모델링			
3D이미지역량				3D라이팅		
VFX역량					3DFX	
아트&모션그래픽 역량		컨셉디자인				
프로젝트역량			자기주도 프로젝트Ⅰ	기획과 스토리피칭		
			콘텐츠산업과 애니메이션	콘텐츠산업과 애니메이션		

게임 기반 융합콘텐츠 창작자

역량모듈	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
게임개발관리 역량	게임제작의이해	게임프로젝트 입문		취업과창업을 위한게임제작 프로젝트 (캡스톤디자인)		
기초프로그래밍 역량	객체지향 프로그래밍기초	객체지향 프로그래밍고급				
게임엔진 프로그래밍역량		게임엔진 프로그래밍기초	게임그래픽 프로그래밍기초 게임엔진 프로그래밍응용	게임그래픽 프로그래밍심화 AR/VR 프로그래밍	쉐이더 프로그래밍	클라우드 프로그래밍
게임QA역량		게임QA기초	게임TC제작	소프트웨어 테스팅		
게임운영역량					커뮤니티 매니지먼트	게임운영서비스 분석

■ 스쿨역량체계

계열	연계산업	대분류	중분류	소분류	인재양성유형
융합 문화콘텐츠 기획	기획자	문화·예술·디자인·방송	디자인	디자인	융합콘텐츠 기획자
					융합콘텐츠 디자이너
					스토리, 시나리오 작가
융합 문화콘텐츠 제작	VR제작	정보통신	통신기술	VR콘텐츠제작	VR콘텐츠 제작자
					2D/3D 그래픽 아티스트
					미디어 아티스트
	AR제작	정보통신	통신기술	AR콘텐츠제작	AR UI/UX 디자인
					AR 2D 그래픽 아티스트
					AR 3D 그래픽 아티스트

스쿨역량	스쿨역량하위요소
융합콘텐츠기획	발상역량
	스토리·기획역량
	기획연출역량
	자기주도문제해결역량
융합콘텐츠제작	조형역량
	컨셉역량
	제작연출역량
	테크닉역량
	자기주도문제해결역량

■ 스쿨역량 수준 정의서

직무 역량	정의	직무역량 하위요소	정의	수준	행동지표
융합 콘텐츠 기획	융합적 세계관을 바탕으로 콘텐츠 기획이 가능한 역량	발상 역량	창의적인 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고 콘텐츠에 적용하는 역량	탁월S	창의적 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고, 이를 콘텐츠에 적용해 자신만의 세계관을 구현하고 적용할 수 있다.
				보통A	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 문화산업과 트랜스미디어를 적극적으로 수용하고, 이를 통해 융합적 세계관을 구축할 수 있는 창의적 발상을 학습할 수 있다.
				기초B	창의적 발상을 위한 다양한 문화와 미디어 학습에 열린 자세로 참여해 소통과 협력을 원활하게 할 수 있는 역량을 갖출 수 있다
		스토리·기획역량	융합적 세계관을 바탕으로 콘텐츠 목표에 맞는 서사를 완성하거나 기획하는 역량	탁월S	융합적 세계관을 바탕으로 제작하려는 콘텐츠에 맞는 서사를 완성하거나, 기획서로 체계화 할 수 있다.
				보통A	콘텐츠에 맞는 서사구축 또는 기획을 하기 위해 배경(시대/장소), 컨셉, 사건, 캐릭터 등을 설정하고, 이를 문서로 정리할 수 있다.
				기초B	콘텐츠에 맞는 서사 또는 기획의 기초적인 스토리텔링이 가능하고, 이를 문서로 작성할 수 있다.
		기획 연출 역량	융합콘텐츠 구현 필요한 기술적 방법들을 선별하고, 인적자원 배치와 제작과정 관리·감독을 통해 콘텐츠를	탁월S	융합콘텐츠 구현에 필요한 기술적 방법들을 선별하고, 최적화된 인적자원 배치와 제작과정 관리·감독을 통해 콘텐츠를 연출할 수 있다.
				보통A	융합콘텐츠 기획의도에 맞는 콘텐츠 형태를 결정하고, 공간구현, 제작과정, 인적자원관리에 필요한 기술적

			연출할 수 있는 역량		방법들을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.
				기초B	융합콘텐츠 연출을 위한 기획의도와 콘텐츠의 형태를 설정하고, 이를 설명할 수 있다.
		자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 기획 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결 할 수 있는 역량	탁월S	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.
				보통A	콘텐츠 기획 과정에서 발생한 문제를 '현상-원인-해결방법'으로 정리하고, 인문학과 기술, 트랜스미디어, 콘텐츠 분야에서 습득한 지식을 토대로 해결방법을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.
				기초B	콘텐츠의 성공과 실패 사례를 찾아내, 원인과 해결 방법을 분석할 수 있다.

직무 역량	정의	직무역량 하위요소	정의	수준	행동지표
융합 콘텐츠 제작	융합콘텐츠에 활용되는 이미지 제작이 가능한 역량	조형 역량	융합콘텐츠 제작에 필요한 조형원리를 이해하고 콘텐츠 제작에 적용할 수 있는 역량	탁월S	융합콘텐츠 제작에 필요한 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리를 종합적으로 적용하여 탁월한 완성도로 표현할 수 있다.
				보통A	융합콘텐츠 제작에 필요한 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리의 적용성을 탐구하며 발전적으로 표현할 수 있다.
				기초B	융합콘텐츠 제작에 기초가 되는 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리를 적용하여 표현할 수 있다.
		컨셉 역량	융합 콘텐츠의 목표와 미래 진로에 맞는 발상을 통해 창의적인 컨셉을 표현하는 역량	탁월S	융합 콘텐츠의 목표와 방향에 맞는 발상을 통해 콘텐츠에 최적화된 창의적인 컨셉으로 완성할 수 있다.
				보통A	융합 콘텐츠의 목표와 제작 방향이 드러나도록 창의적인 발상을 통해 컨셉으로 표현할 수 있다.
				기초B	기획 의도에 따라 융합콘텐츠의 제작 방향을 결정하고 발상을 통해 기본적인 컨셉을 표현할 수 있다.
		제작 연출 역량	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 구현요소를 적용하여 콘텐츠를 연출할 수 있는 역량	탁월S	융합콘텐츠 구현원리를 종합적으로 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등의 요소를 합리적으로 적용하고 연출하여 완성도 있는 콘텐츠로 표현할 수 있다.
				보통A	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.
				기초B	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등의 요소를 콘텐츠 제작에 적용할 수

					있다.
		테크닉 역량	트랜스 미디어 시대에 필요한 다양한 테크닉을 적극적으로 수용하고, 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 역량	탁월S	트랜스 미디어 시대에 필요한 다양한 테크닉인 2D, 3D AR, VR, MR 관련 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하고 탁월한 완성도로 표현 할 수 있다.
				보통A	트랜스 미디어 시대에 필요한 다양한 테크닉인 2D, 3D AR, VR, MR 관련 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하여 콘텐츠 제작을 완료할 수 있다.
				기초B	트랜스 미디어 시대에 필요한 다양한 테크닉인 2D, 3D AR, VR, MR 관련 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.
		자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기주도적으로 해결할 수 있는 역량	탁월S	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기주도적으로 해결하여 창의적인 작품으로 완성 할 수 있다.
				보통A	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 적극적으로 해결하여 창작품을 제작할 수 있다.
				기초B	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 창작품에 적용할 수 있다.

유형별 교과목

1) 직업기초 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설시기 (학년-학기)	시수	학점	직업기초 능력	직업기초능력 하위요소	교과목과 직업기초능력과의 연계성
1	인사이트 액티비티	전필	1-1	3	3	의사소통 능력	경청태도능력/ 의사표현 능력	융합콘텐츠 기획, 제작, 창작을 위한 의사표현과 경청의 자세를 배우기 위해 직업기초 능력 중 의사소통능력을 교과목에 편성하고자 한다.
2	금기와 한계를 넘어서	전필	1-2	3	3	직업윤리	공동체윤리	융합콘텐츠를 기획, 제작, 창작하기 위한 기본 소양이라 할 수 있는 윤리적 태도를 갖추기 위해 서 직업기초 능력 중 학습능력을 교과목에 편성하고자 한다.
3	브랜딩 인사이트	전필	2-1	3	3	대인 관계능력	협업 능력/ 리더십 능력/ 갈등관리 능력	융합 콘텐츠를 제작하는 과정에서 팀 작업을 위해 리더십, 갈등해소, 위기관리 하는 능력을 위해 의사소통능력을 교과목에 편성하고자 한다.
4	융합콘텐츠 문제해결	전선	3-2	3	3	문제 해결 능력	사고력/ 문제처리 능력	융합콘텐츠 목표에 맞는 기획, 제작, 창작을 위해 직업기초 능력 중 문제해결능력을 교과목에 편성하고자 한다.

2) 전공 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설시기 (학년-학기)	시수	학점	스쿨역량	스쿨역량 하위요소	수준
1	창작자의 미래노트	전필	1-1	1	1	융합콘텐츠 기획	발상역량	B
							자기주도 문제해결역량	B
2	융합세계관의 이해	전선	1-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	B
							스토리·기획역량	B
3	비주얼 스토리텔링	전선	1-1	3	3	융합콘텐츠 제작	컨셉역량	B

							제작연출역량	B
							테크닉역량	B
4	창작자의 미래드로잉	전필	1-2	1	1	융합콘텐츠 기획	발상역량	B
							자기주도 문제해결역량	B
5	캐릭터 애니메이션	전선	1-2	3	3	융합콘텐츠 제작	조형역량	B
							제작연출역량	B
							테크닉역량	B
6	트랜스미디어 스토리보드	전선	1-2	3	3	융합콘텐츠 제작	기획연출역량	B
							자기주도 문제해결역량	B
7	창작자의 비전노트	전필	2-1	1	1	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
8	이미지 맵핑 워크숍 기초	전선	2-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
							기획연출역량	A
						융합콘텐츠 제작	컨셉역량	A
							테크닉역량	B
9	AR기초	전선	2-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
							자기주도 문제해결역량	A
						융합콘텐츠 제작	제작연출역량	B
							테크닉역량	B
10	융합 콜라보레이션	전선	2-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
							기획연출역량	A
						융합콘텐츠 제작	제작연출역량	B
							테크닉역량	B
							자기주도 문제해결역량	B
11	비주얼 스토리 게임엔진 I	전선	2-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
						융합콘텐츠 제작	제작연출역량	A
							테크닉역량	A
							자기주도 문제해결역량	A
12	파격이란 무엇인가?	전선	2-1	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
							스토리·기획역량	A
							자기주도	A

							문제해결역량	
13	창작자의 비전드로잉	전필	2-2	1	1	융합콘텐츠 기획	발상역량	S
14	융합콘텐츠 기획	전선	2-2	3	3	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	A
							기획연출역량	A
15	이미지 맵핑 워크숍 활용	전선	2-2	3	3	융합콘텐츠 제작	조형역량	A
							연출역량	A
							테크닉역량	A
							자기주도 문제해결 역량	A
16	VR 캡스톤 디자인	전선	2-2	3	3	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	A
						융합콘텐츠 제작	조형역량	A
							컨셉역량	A
							제작연출역량	A
							자기주도 문제해결역량	A
17	AR 심화	전선	2-2	3	3	융합콘텐츠 기획	발상역량	A
							기획연출역량	A
						융합콘텐츠 제작	제작연출역량	A
							테크닉역량	A
							자기주도 문제해결역량	A
18	비주얼 스토리 게임엔진 II	전선	2-2	3	3	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	A
							테크닉역량	A
							자기주도 문제해결역량	A
19	창작자의 포트폴리오	전필	3-1	1	1	융합콘텐츠 기획	발상역량	S
							자기주도 문제해결역량	S
						융합콘텐츠 제작	자기주도 문제해결역량	S
20	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I	전필	3-1	9	9	융합콘텐츠 기획	발상역량	S
							스토리·기획역량	S
							기획연출역량	S
							자기주도 문제해결역량	S
						융합콘텐츠 제작	컨셉역량	S

21	미래 콘텐츠 기획	전선	3-1	3	3	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	S
22	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II	전필	3-2	9	9	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	S
						융합콘텐츠 제작	조형역량	S
							제작연출역량	S
							테크닉역량	S
							자기주도 문제해결역량	S
23	융합콘텐츠 문제해결	전공	3-2	3	3	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	S

교육과정표

◎ 융합콘텐츠스쿨

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업운영		성적 평가 (절대평가/ 패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
						1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
			수업주수	수업시수		학점	수업시수	학점	수업시수	학점	수업시수	학점	수업시수	학점	수업시수	학점	수업시수	학점	수업시수	총시수
전공필수	CKPathfinder	CKPathfinder	15	1	패스제	1	1											1	1	15
	창작자의 미래노트	Creator's Future Note	15	1	패스제	1	1											1	1	15
	인사이트 액티비티	Insight Activity	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	창작자의 미래드로잉	Future Drawing of Creators	15	1	패스제			1	1									1	1	15
	넘기와 한계를 넘어서	Beyond taboo and limit	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	브랜딩 인사이트	Branding Insight	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	창작자의 비전노트	Creator's Vision Note	15	1	패스제					1	1							1	1	15
	창작자의 비전 드로잉	Creator's Vision Drawing	15	1	패스제							1	1					1	1	15
	창작자의 포트폴리오	Creator's Portfolio	15	1	패스제									1	1			1	1	15
	취업창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I	Convergence Contents Project I	15	9	등급제									9	9			9	9	135
	취업창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II	Convergence Contents Project II	15	9	등급제											9	9	9	9	135
	소 계					5	5	7	7	1	1	1	1	10	10	9	9	33	33	405
전공선택	융합세계관의 이해	Introduction to convergent Worldview	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	비주얼 스토리텔링	Visual Storytelling	15	3	등급제	3	3											3	3	45
	캐릭터 애니메이션	Character Animation	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	트랜스미디어 스토리보드	Trans-Media Story board	15	3	등급제			3	3									3	3	45
	이미지맵핑 워크숍 기초	Image Mapping Workshop Basic	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	AR 기초	AR Basic	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	융합 콜라보레이션	Convergence Collaboration	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	비주얼 스토리 게임엔진 I	Visual Story Game Engine I	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	뉴노멀한 융합연구	New normal	15	3	등급제					3	3							3	3	45
	융합콘텐츠 기획	Convergence Contents Deisgn	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	이미지 맵핑 워크숍 활용	Image Mapping Workshop Application	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	VR 캡스톤 디자인	VR Capstone Design	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	AR 심화	AR Advenced	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	비주얼 스토리 게임엔진 II	Visual Story Game Engine II	15	3	등급제							3	3					3	3	45
	미래 콘텐츠 기획	Future Contents Plan	15	3	등급제									3	3			3	3	45
	융합콘텐츠 문제해결	Convergence Problem Solving	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	현장실습2-동계	Field Placement 2-Winter	4	40	패스제							2	40					2	40	160
	현장실습3-1	Field Placement 3-1	12	40	패스제									2	40			2	40	480
	현장실습3-하계	Field Placement 3-Summer	4	40	패스제									3	40			3	40	160
	현장실습3-2	Field Placement 3-2	12	40	패스제											2	40	2	40	480
	현장실습3-동계	Field Placement 3-Winter	4	40	패스제											2	40	2	40	160
	CK창의프로젝트	CK Creative Project	15	0	패스제							15	0	15	0			30	0	0
	소 계					6	6	6	6	11	11	32	59	20	93	7	83	88	248	2160
소중소계						11	11	13	13	16	16	33	56	32	93	16	92	121	281	2655
	소중교양합계					0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	전공합계					11	11	13	13	16	16	33	56	32	93	16	92	121	281	2655
	교과총계					11	11	13	13	16	16	33	56	32	93	16	92	121	281	2655

◎게임,만화,애니 부전공 교과

소속	세부전공	이수구분 (부전공, 전공선택)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
					수업주수	주당시수		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
								학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
게임 콘텐츠 스쿨	게임전공 (공통)	부전공필수	게임제작의이해	Introduction to Game Production	15	4	패스제	4	4											4	4	60
		부전공필수	게임프로젝트입문	Introduction to Game Project	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		부전공필수	취업과창업을위한게임제작프로젝트(캡스톤디자인)	Game Production Project for Employment and Entrepreneurship (Capstone Design)	15	6	패스제							6	6					6	6	90
	게임전공 (프로그래밍)	전공선택	객체지향프로그래밍기초	Fundamentals of Object Oriented Programming	15	4	등급제	4	4											4	4	60
		전공선택	객체지향프로그래밍고급	Advanced Object Oriented Programming	15	4	등급제			4	4									4	4	60
		전공선택	게임엔진프로그래밍기초	Introduction to Game Engine Programming	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	게임엔진프로그래밍응용	Intermediate Game Engine Programming	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	게임그래픽프로그래밍기초	Introduction to Game Graphic Programming	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	AR/VR프로그래밍	AR/VR Programming	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	게임그래픽프로그래밍심화	Advanced Game Graphic Programming	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	쉐이더프로그래밍	Shader Programming	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	클라우드프로그래밍	Cloud Programming	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	게임전공 (운영)	전공선택	게임비즈니스입문	Introduction to Game Business	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	게임QA기초	Basic of Game QA	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	게임TC제작	Game Test Case Writing	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	소프트웨어테스팅	Software Testing	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	커뮤니티매니지먼트	Community Management	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	게임운영데이터분석	Analysis of Game Operational Service	15	3	등급제											3	3	3	3	45
만화 콘텐츠 스쿨	웹툰만화 콘텐츠 전공	전공선택	만화의이해	Understanding Comics	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	캐릭터제작	A character in history	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	포토샵과클립스튜디오	Photoshop and Clip studio	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	장르연구	Research on Genre	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	디지털웹툰기법	Digital techniques for comics	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	캐릭터의이상	Character to Costume	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	웹툰창작 1	Webtoon Creation 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	만화스토리텔링 1	Comics Storytelling 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	콘텐츠비평	Contents of Critical Review	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	주제제작워크숍	Comic Storyboard Workshop	15	3	등급제					3	3	3	3					3	3	45
		전공선택	만화스토리텔링2	Comics Storytelling 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	웹툰창작2	Webtoon Creation 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	주제제작워크숍	Comic Storyboard Workshop	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	독음만화분석	Reading Art Comics	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	장르스토리창작(로맨스드라마,SF)	Creating Stories in various genres (Romance Drama/ SF)	15	9	등급제									3	3			9	9	45
		전공선택	취업준비포트폴리오1	Digital Portfolio for Career Planners 1	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	장르스토리창작(미스터리/호러/액션)	Creating Stories in various genres (Mystery/ Horror Pieces /Action)	15	7	등급제											3	4	3	3	60
		전공선택	취업준비포트폴리오2	Digital Portfolio for Career Planners 2	15	3	등급제											3	3	3	3	45
	웹소설창작 전공	전공선택	웹소설의이해	Understanding the Web Novel	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	장르연구	Research on Genre	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	웹소설창작을위한고전감독 1	Classic Reading for Web Novel Writing 1	15	3	등급제	3	3											3	3	45
		전공선택	플롯의이해와작용	Understanding and Applying the plot	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	웹소설창작을위한고전감독 2	Classic Reading for Web Novel Writing 2	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	장르연구1(로맨스)	Research on Genre 1 (Romance)	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	장르연구2(SF)	Research on Genre 2 (SF)	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	장르고전감독 1	Genre Classic Reading 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	웹소설창작실습 1	Web Novel Writing Training 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	장르고전감독 2	Genre Classic Reading 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	장르연구2(판타지무협)	Research on Genre 1 (Fantasy & Martial Arts Novels)	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	장르연구3(미스터리스릴러호러)	Research on Genre 4 (Mystery, Thriller & Horror)	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	웹소설창작실습2	Web Novel Writing Training 2	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	디지털출판과창업	Digital Publishing & Start Business	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	장르문학창작연구(스터디)	Science Study for Genre literature	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	전쟁사와군사학	War History & Military Science	15	3	등급제											3	3	3	3	45
		전공선택	장르문학비평	Genre Literature Review	15	3	등급제											3	3	3	3	45

스쿨	세부전공	이수구분 (부전공, 전공선택)	교과목명 (국문)	교과목명 (영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/패스제)	1학년				2학년				3학년				합계		
					수업주수	주당시수		1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기				
								학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
애니메이션스쿨	애니메이션전공	전전공필수	자기주도프로젝트1	Self-directed Project 1	15	2	등급제					6	6							6	6	90
		전공선택	애니메이션의원리	Principles of animation	15	3	패스제	3	3											3	3	45
		전공선택	미술사로보는영화	Humanities through art history	15	3	등급제	3	3	3	3									3	3	45
		전공선택	필름의이해	Understanding of Film	15	3	등급제	3	3	3	3									3	3	45
		전공선택	2D애니메이션1	2D Animation I	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	3D애니메이션1	3D Animation I	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	3D그래픽기초	Basic 3D Graphic	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	컨셉디자인	Concept Design	15	3	등급제			3	3									3	3	45
		전공선택	페인시	TV Paint	5	1	패스제			1	1	1	1							1	1	15
		전공선택	TV애프터	Adobe Rain	5	1	패스제			1	1	1	1							1	1	15
		전공선택	3D리깅1	3D Rigging 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	3D캐릭터모델링1	3D Character Modeling 1	15	3	등급제					3	3							3	3	45
		전공선택	콘텐츠산업과애니메이션	Understanding of animation industry	15	3	등급제					3	3	3	3					3	3	45
		전공선택	2D애니메이션3	2D Animation3	15	3	등급제							6	6					6	6	90
		전공선택	3D애니메이션3	3D Animation3	15	3	등급제							6	6					6	6	90
		전공선택	3D라이팅1	3D Lighting 1	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	기획과스토리텔링	Making bible and Story Pitching	15	3	등급제							3	3					3	3	45
		전공선택	3D픽	3D FX	15	3	등급제									3	3			3	3	45
		전공선택	스토리분석	Analysis of Story & Plot	15	3	등급제											3	3	3	3	45

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">창작자의 미래노트</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Creator's
Reflections Note</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상 역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창작자로 진로를 탐색하고자 하는 모든 학생. 융합콘텐츠 스쿨에 재학 중인 1학년 1학기 재학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">- 본 교과목은 창작자를 양성하기 위한 1차 단계로 구성되어있다.
- 기획 및 제작자로 성장하기 위해서 자기탐색을 통한 자아인식과 성찰을 하는 내용으로 구성된다.
- 자기탐색, 자기인식, 자기수용, 자기개방의 과정을 거치며 자신의 영역을 확장시키고 관리를 할 수 있다.
- 창작자의 미래노트를 기록하고 점검하며 자기 주도적으로 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 탐색한다.
- 창작자의 미래 노트는 진로를 탐색하고 미래를 설계하기 위해서 제시한 노트에 기록해 가는 과정이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. ‘창작자의 미래노트’를 통해 미래 창작자로 성장하기 위해 자아를 탐색 한다
2. 창작자로서 스스로를 알아가고 미래 진로개발을 위한 계획을 자기 주도적으로 탐색 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">자아를 인식하고 성찰하며 자신을 글로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">타인의 이야기를 경청하며 서로 소통하고 공감할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">창작의 주체로서 자기탐색 활동을 하고 자기 이해의 영역을 확장한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">‘창작자의 미래노트’를 기록하며 진로를 탐색 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">창작자로서 전공을 선택하고 미래 진출경로를 탐색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">창작자로서 미래 진로개발을 위한 계획을 수립한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">융합콘텐츠에 대한 지식, 문화예술에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자기표현능력, 소통능력, 공감능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">표현력, 사고력, 창의력, 관찰력, 책임감</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의 효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="6">창작자의 미래노트 1권 (A4용지 15페이지 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>배점</th><th>시기</th><th>평가개요</th><th>산출물</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>창작자의 미래노트 작성을 통해 창의적인 발상을 어떻게 진행 하고 있는지를 평가한다.</td><td>창작자의 미래노트 A4기준 8장</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>창작자의 미래노트 작성을 하고 창작의 미래 진로를 어떻게 찾아가는지, 그리고 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 어떻게 해결 하는 것을 평가한다.</td><td>창작자의 미래노트 A4기준 7장</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td>패스/논패스</td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="6"><table>
<tr><th>항목</th><th>스쿨역량</th><th>스쿨역량하위요소</th><th>수행준거</th><th>배점</th><th>평가방법</th></tr>
</table></td></tr>
</table>

						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	창의적인 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.		●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 기획 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결 할 수 있다.		●	
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	해당 없음
	SW	해당 없음

Class name	Korean	창작자의 미래노트	Credits	1	Semester /Term	1-1
	English	Creator's Future Note	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	- This course consists of the first steps to train creators. - It consists of self-awareness and introspection through self-discovery in order to grow into a creator. - Recognize future-oriented self as the main body that unifies various actions such as thought, emotion, and will. - Record and check 'Future Note of Creator' and explore the path to grow into a future creator.						
Learning goal	1. Self-discovery, self-awareness, self-acceptance, self-opening process, and self-discovery can be expanded and self-managed. 2. Through 'Future Note of Creators', they explore the path to grow into future creators. 3. As a creator, you can self-directed plan for future career development.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">융합세계관의 이해</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Introduction to convergent Worldview</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">발상역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리·기획역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">세계관의 유형과 융합세계관이 만들어지는 배경에 대해 알고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">- 이 수업은 세계관과 융합세계관에 대한 기초 지식을 얻을 수 있는 수업이다.
- 웹툰, 애니메이션, 영화의 예시를 통해 세계관에 대해 이해하고, 융합세계관이 만들어진 배경지식을 습득할 수 있다.
- 융합세계관은 콘텐츠 분야에서 융합이 어떻게 일어나고 있는지를 보여주는 영역이다.
- 창작자의 유연한 발상을 통해 창조적 세계관을 만들어낼 수 있는 유연한 태도를 갖출 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 융합세계관을 갖춘 작품들을 통해 세계관의 유형을 익히고, 융합세계관의 의미를 이해한다.
2. 세계관의 융합이 이루어지는 방법을 이해하고 창조적 세계관을 기획하는 아이디어를 습득하여 자신의 세계관에 응용한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">콘텐츠에 등장하는 세계관의 유형을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">다양한 콘텐츠를 통해 융합세계관의 의미를 이해하고 사례를 분석해 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">융합세계관이 만들어지는 배경을 통해 세계관의 융합 방법을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">창조적인 세계관을 구축하는 아이디어를 활용해 선정한 기존 작품에 자신만의 세계관을 추가하여 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">콘텐츠의 세계관에 대한 개념
융합세계관이 만들어지는 배경지식
내러티브 구조와 원리에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	융합적 세계관을 창조할 수 있는 발상능력 두 가지 이상의 세계관을 융합할 수 있는 창작능력 스토리텔링과 스토리 서술 기술
	태도(attitude)	분석력, 표현력, 창의력, 응용력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
							●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 융합세계관을 가진 사례에 대한 10분 분량 발표자료 2. 기존 작품을 선정해 자신만의 세계관을 추가한 10분 분량의 발표자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	5주	융합세계관 사례 발표를 통해 문화와 미디어의 분석력 평가	10분 분량 발표자료	발표평가
	2차 평가	40	15주	선정한 작품에 자신만의 세계관을 추가해 각색한 발표를 통해 창의적 발상 태도 평가	10분 분량 발표자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	창의적 발상을 위한 다양한 문화와 미디어 학습에 열린 자세로 참여해 소통과 협력을 원활하게 할 수 있는 역량을 갖출 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획 역량	콘텐츠에 맞는 서사 또는 기획의 기초적인 스토리텔링이 가능하고, 이를 문서로 작성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	융합세계관의 이해	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Introduction to convergent Worldview	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This course is designed to learn basic knowledge about worldviews and convergent worldviews. Through examples of webtoons, animations, and movies, they can understand the world view and acquire the background of the convergent world view.					
Learning goal	1. Learn the types of worldviews through works and understand the meaning of the convergent worldview. 2. Apply knowledge to one's worldview.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">인사이트 액티비티</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Insight Activity</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">조형역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">제작연출역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨 융합콘텐츠 창작 전공 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 활동이 접목된 개인 및 팀 과제를 수행하는 과정에서 나와 타인을 비롯한 우리의 발견을 경험할 수 있다.
융합적 세계관을 가진 인재로서 지녀야 할 역량인 소통과 협력을 통해 창의적인 결과물을 창작하는 과정을 학습하고, 이를 융합콘텐츠스쿨의 스쿨 문화로서 정착시키기 위한 직업 기초 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 아이디어 발상을 통해'나'를 이미지와 문자적 언어로 표현하고 발표할 수 있다.
2. 움직임의 기초 원리를 이해하여 이미지와 이미지 사이를 연속적인 이미지로 연결하여 움직임을 구현할 수 있다.
3. 소통을 통해 실재 인물의 특징을 찾아내, 캐릭터 스토리를 창조하고 이미지 카드 영상으로 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">다양한 발상적 사고기법을 적용하여 타인과 구별되는 나의 특징을 발견하여 3컷의 이미지를 추출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">과장, 반복, 비유 등 기본적인 발상법 예제를 학습하고, 나를 표현하는 3컷의 이미지를 정해진 프레임 안에서 드로잉으로 표현하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 움직임을 구현하는 기계장치를 체험함으로써 움직임의 구현원리를 이해하고, 이미지와 이미지 사이를 연속적인 이미지로 연결하여 드로잉 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">제작한 이미지를 포토샵과 프리미어를 활용하여 디지털 영상물로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">팀을 구성하고 팀원과의 소통과 관찰을 통해 주변 인물의 습관이나 특징을 찾아내 문자로 표현하고 캐릭터로 가공할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">가공된 캐릭터를 통해 스토리의 아이디어를 얻어 이야기를 구성하고 이미지카드 영상물로 제작할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">발상법, 시점에 따른 화면구성, 움직임의 기초 원리, 시퀀셜 이미지 스토리텔링, 캐릭터 발견, 그래픽 소프트웨어 기초활용 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">발상적 사고기법, 디지털 툴 기초활용 능력(포토샵, 프리미어)</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">창의력, 관찰력, 표현력, 응용력, 소통과 협력, 개방적인 사고, 자기주도력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td>●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td>●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. 나를 표현하는 3컷의 이미지
2. 나와 우리를 연결한 시퀀셜 이미지 보드와 동영상
3. 주변 인물을 캐릭터로 가공해 작성한 시놉시스, 이미지 카드 동영상</td></tr>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>20</td><td>3주</td><td colspan="3">나의 특징을 발견하여 이미지로 표현한 결과물 발표를 통해 시각적 소통성 심미성 평가한다.</td><td>이미지(3컷)</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td colspan="3">연속적 이미지 드로잉을 디지털 영상물로 제작한 결과물을 통해 시퀀셜 이미지 연출을 통한 의미전달과 심미성 평가한다.</td><td>시퀀셜 이미지 보드와 영상</td><td>과제물평가</td></tr>
</table>

	3차 평가	30	15주	주변 인물을 캐릭터로 가공해 문자로 표현하고 스토리를 구성해 이미지카드로 제작한 영상물 발표 및 평가한다.	시놉시스와 이미지카드 영상	발표평가 과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 제작	조형역량	비주얼 커뮤니케이션의 목표를 가지고 선과 공간의 조형요소를 적용하여 표현할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				20		
2차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	이미지와 시간의 요소를 활용한 콘텐츠 구현원리를 이해하고, 적용하여 표현할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	열린 자세로 참여해 소통과 협력을 원활하게 할 수 있는 기본 역량을 갖출 수 있다.	30	●	●
직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 씬티크실
	HW	컴퓨터, 빔프로젝터, 스캐너, 씬티크
	SW	어도비 포토샵, 프리미어 프로

Class name	Korean	인사이트 액티비티	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Insight Activity	Class Hour	3	Type	Mandatory
Class summary	You can experience our findings, including myself and others, in the process of carrying out individual and team tasks that incorporate various activities. It is a basic knowledge course to learn the process of creating creative results through communication and cooperation, which is essential capacity as a talent with a convergent worldview, and to establish it as a school culture of convergence contents school.					
Learning goal	1. Through idea ideas, one can express and present" me" in image and textual language. 2. Understanding the fundamentals of motion and connecting images to images in succession and movement can be implemented. 3. Communicate to discover the characteristics of real characters, create character stories, and create image cards visualized in a video.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">비주얼 스토리텔링</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Visual Storytelling</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">컨셉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">제작연출역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">융합콘텐츠 창작에 필요한 기초소양 중 시각적 소통과 애니메이션 원리 및 표현기법에 관한 역량을 기르고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">시각적으로 스토리를 전달하기 위한 기본 개념을 이해하고 이 중 캐릭터를 표현하기 위해 애니메이션의 기초 원리를 학습하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 문자화된 스토리와 캐릭터의 감정과 분위기를 연구하여 스크린 비율의 화면구성을 통해 시각화 할 수 있다.
2. 애니메이션의 기초 원리를 학습하고 물체의 물성과 물리적 운동현상을 애니메이션으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">스토리를 분석하여 이미지로 시각화 할 수 있는 작품의 컨셉과 분위기를 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">스토리에 표현된 캐릭터의 감정과 분위기를 포즈와 제스쳐를 통해 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">매력적인 시각적 소통을 위한 화면구성을 학습하고 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">애니메이션의 기초 제작원리인 타이밍, 스페이싱과 슬로우인/아웃 개념을 이해하고 적용하여 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">사전동작, 후속동작과 부수동작 등의 움직임의 원리를 이해하고 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">캐릭터 연기 연출, 카메라와 레이아웃, 컨셉 도출과 이미지 시각화</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">스토리보드 계획 능력, 썸네일 스케치 능력, 캐릭터 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">창의력, 개방성, 관찰력, 표현력, 응용력, 완성 능력, 책임감,
건설적인 크리틱을 주고받아 창작물을 발전시킬 수 있는 자세</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기		
	의사소통능력		●		수리능력				
	문제해결능력		●		자기개발능력		●		
	자원관리능력		●		대인관계능력				
	정보능력		●		기술능력		●		
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●	●		●
교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습				
	●	●		●	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝				
			●						
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타				
					[ ]				
산출물 (결과물)	1. 이미지 보드 2. 캐릭터 애니메이션 영상								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	5주	스토리를 분석해 컨셉과 분위기, 캐릭터를 시각화한 결과물을 평가한다.		실기평가
	2차 평가	20	9주	스토리를 구성해 표현한 이미지보드 발표 평가한다.	이미지보드	발표평가
	3차 평가	30	15주	애니메이션 기초 원리를 활용한 캐릭터 표현 결과물의 발표를 평가한다.	캐릭터 애니메이션 영상	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 제작	컨셉역량	스토리를 분석하여 컨셉, 분위기, 캐릭터의 감정을 설정하고 표현할 수 있다.	30	●	
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	스토리보드를 제작을 통해 의미를 시각화 할 수 있다.	20		●
			테크닉역량	시각 연출에 필요한 컴퓨터 그래픽 테크닉을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	애니메이션의 기초원리를 이해하고 이미지를 연출하여 표현할 수 있다.	30		●
			테크닉역량	시각 연출에 필요한 컴퓨터 그래픽 테크닉을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				30		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 씬티크
	SW	syncsketch.com

Class name	Korean	비주얼 스토리텔링	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Visual Storytelling	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This course is designed to learn a visualizing process of text-based synopsis and scenarios with many different techniques of animation expression.					
Learning goal	Students successfully completing this course will be able to 1. Visualize a concept and atmosphere of work with many different animation techniques and styles by analyzing various stories. Learn screen composition that includes craft-making expression, background, and props through pictures through research on gesture drawing and pose, for characters' various expression. 2. Animate a simple character with understanding of timing and spacing which could show the weight.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">창작자의 미래드로잉</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Future Drawing of Creators</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">창작자로 진로를 탐색하고자 하는 모든 학생. 융합콘텐츠 스쿨에 재학 중인 1학년 2학기 학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">-본 교과목은 창작자를 양성하기 위한 단계로 스스로 인식한 진로를 형상화 시킨다.
-창작자의 기본 소양을 깨닫고 창작의 주체로 미래지향적 자세를 확립한다.
-‘창작자의 미래드로잉’을 기록하고 점검하며 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 자기 주도적으로 설계하고 적용한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 자기애를 가지고 창작자의 진로탐색을 구체화 시킬 수 있다.
2. 창작자의 미래드로잉을 통해 창작자의 기본 소양을 깨닫고 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 자기 주도적으로 설계 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">창작자로서 자기애를 가지며 자신의 진로를 성찰할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">창작자의 기본 소양과 능력을 깨닫고 이해하며 진로에 반영한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">창작자로서 자기 개발 과정을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">창작자의 미래드로잉을 글 또는 그림으로 기록하며 미래 목표를 설정 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">문화콘텐츠산업에 대한 이해, 트랜스 미디어에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기표현능력, 소통능력, 공감능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">표현력, 사고력, 창의력, 관찰력, 책임감</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의 효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">창작자의 미래드로잉 1권 (A4용지 15페이지 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라
20% 이상으로 배점</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">창작자의 기본 소양을 깨닫고 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 자기 주도적으로 설계한 창작자의 미래드로잉 북을 평가 한다.</td><td>미래드로잉
북 A4기준 7장</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">창작자로서 미래 진로개발을 위한 계획을 구상하고 이미지로 구현한 창작자의 미래 드로잉북을 평가 한다.</td><td>미래드로잉
북 A4기준 8장</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td></td><td></td><td colspan="3">패스/논패스</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상 역량	창의적인 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고 콘텐츠에 적용한다.		●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 기획 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결 할 수 있다.		●	
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	창작자의 미래드로잉	Credits	1	Semester /Term	1-2	
	English	Future Drawing of Creators	Class Hour	1	Type	Mandatory	
Class summary	- Think and explore the future path in a sincere manner with self-love. - This course is the second step to train creators, and the course recognized through the player's subject, 'Future Note of the Creator', is embodied in the image. - Realize the creator's basic skills and establish a future-oriented attitude as the subject of creation. - Record and check future drawings of creators, and design and apply self-directed paths to grow into future creators.						
Learning goal	1. Expand the creator's career path with self-love. 2. The future drawing of the creator realizes the creator's basic skills and designs a path to grow into a future creator in a self-directed manner. 3. As a creator, I can plan for future career development and realize my image.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">금기와 한계를 넘어서</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Beyond taboo and limit</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">스토리·기획역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합적인 세계관을 창작하고 싶은 학생
전형적인 스토리나 세계관에서 벗어나 자신만의 콘텐츠를 만들고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음, 선수과목추천: 융합세계관의 이해</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">콘텐츠 영역에서 빈번하게 일어나고 있는 융합적 세계관이 가지는 강점은 바로 새로움이다.
이전에는 생각지도 못한 창의적인 발상과 과감한 시도가 있었기에 융합적인 세계관을 가진 독특한 작품들이 등장할 수 있었다. 이 수업에서는 창작자가 넘어서야 할 금기와 한계에 대해 다룬다. 또한 대중문화콘텐츠 창작자가 가져야 할 윤리적 태도에 대해서도 학습한다. 그럼으로써 이미 만들어진 전형적인 스토리나 세계관에서 벗어나 자신만의 콘텐츠를 창작할 수 있는 능력을 습득한다. 또한 보편적으로 다루어지는 주제에 대해서 새롭게 접근하고 표현할 수 있는 방법을 익힌다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 시대별로 금기를 다루어 한계에 도전한 콘텐츠를 분석한다.
2. 문화콘텐츠의 역사를 통해 대중문화콘텐츠에 금기시 되는 소재와 주제를 익힌다.
3. 현재 다루기 어렵거나 전형적인 주제나 소재를 찾아내고, 이를 활용해 자신의 콘텐츠를 기획한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">대중문화콘텐츠에 시대별로 금기시 되거나 윤리적으로 요구되는 소재와 주제를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">대중문화콘텐츠의 영향력과 시대에 따라 변화하는 대중들의 가치관을 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">대중문화콘텐츠 창작자로서의 윤리적 태도를 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전형적인 태도에서 벗어나 창의적 발상과 창조적 표현 능력을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">대중문화콘텐츠의 역사와 대중적 가치관의 변화
창작자의 윤리적 기준</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">콘텐츠 기획을 위한 문서작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">수용성, 개방성, 분석력, 논리력, 발상의 전환, 창의력, 응용력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td></td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>15분 분량의 콘텐츠 기획 발표자료</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>시대별 콘텐츠의 금기시 되는 소재와 주제에 대해 토론하는 과정에서 창작자로서의 가치관을 확립하려는 자세와 소통과 협력의 자세를 평가한다.</td><td>없음</td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>금기를 소재로 스토리를 창작함으로써 전형적 태도에서 벗어나 창조적으로 표현하는 능력, 창작자가 가져야 하는 윤리적 태도를 유지하면서 소재를 서사적으로 풀어낼 수 있는 문제해결력을 평가한다.</td><td>15분 분량의 콘텐츠 기획 발표자료</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	창의적 발상을 위한 다양한 문화와 미디어 학습에 열린 자세로 참여해 소통과 협력을 원활하게 할 수 있는 역량을 갖출 수 있다	40	●	
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	콘텐츠에 맞는 서사 또는 기획의 기초적인 스토리텔링이 가능하고, 이를 문서로 작성할 수 있다.	40		●
			자기주도 문제해결역량	콘텐츠의 성공과 실패 사례를 찾아내, 원인과 해결 방법을 분석할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	세미나실
	HW	PC, 빔프로젝터
	SW	

Class name	Korean	금기와 한계를 넘어서	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Beyond taboo and limit	Class Hour	3	Type	Mandatory
Class summary	This course is designed to learn about taboos and limitations that creators must overcome. They also learn about the ethical attitudes that pop culture content creators should have.Then they acquire the ability to create their own content.					
Learning goal	1. Through the history of cultural contents, we learn the subjects and subjects that are taboo in pop culture contents. 2. Learn the taboos of the period, discover the limitations, and analyze the contents. 3. Plan your own content.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">브랜딩 인사이트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Branding Insight</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="7">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">스토리·기획역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획연출역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">제작연출역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">시나리오를 기획하고 작성하여 촬영 영상 콘텐츠로 제작하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">인사이트 액티비티</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인물, 대사, 사건을 구상하고 에피소드를 만들어 3분 분량의 실사 영상 콘텐츠를 창작하는 수업이다. 영상 제작의 기초 지식을 습득하고, 제작한 영상물을 플랫폼에 업로드 해 콘텐츠 운영을 경험함으로써 미디어감수성을 함양한다. 기획단계부터 팀원들은 주제선택, 시나리오, 촬영, 연기, 녹음, 편집의 역할분담을 하고, 콘텐츠를 제작하는 공동 작업을 시행한다. 이러한 과정에서 융합콘텐츠 창작에 공통으로 요구되는 소통과 협업의 태도를 갖출 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인물, 대사, 사건을 구상해 3분 분량의 영상콘텐츠 기반 시나리오를 작성할 수 있다.
2. 영상연출 과정을 거쳐 영상물을 촬영하고 녹음·편집해 플랫폼에 업로드 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">3분 분량의 영상콘텐츠를 위한 에피소드를 구상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">에피소드를 표현하는 인물, 대사, 사건을 구상해 시나리오로 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">영상에 대한 기초 지식을 습득하고 문자화된 시나리오를 스토리보드로 시각화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">팀의 역할을 분담하고 촬영, 연기, 녹음, 편집에 이르는 콘텐츠 제작 과정을 관리하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">완성된 콘텐츠를 플랫폼에 업로드 해 공개하고 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	사건을 구상하고 표현하는 방법, 시나리오 작성법, 영상 문법 기초지식, 영상제작과 연출의 기초지식, 촬영·녹음 기자재 활용지식, 플랫폼 운영지식
	기능(skill)	시나리오 작성 능력, 스토리보드 제작 능력, 영상 촬영과 편집 능력, 플랫폼 운용 기초능력
	태도(attitude)	개방적인 태도, 수용성, 인내력, 소통과 협력, 자기주도성, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 3분 분량의 영상 제작을 위한 시나리오 1편 2. 스토리보드 3. 시나리오를 바탕으로 한 3분 분량의 영상물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	6주	3분 분량의 영상 시나리오 작성을 위한 팀 내 협력과정 및 결과물 평가	3분 분량의 영상 시나리오 1편	과제물평가 수행관찰평가
				시나리오를 바탕으로 한 스토리보드 결과물 평가한다.	스토리보드	과제물평가

	2차 평가	40	15주	약 3분 분량의 영상 제작과정에서의 팀내 협력, 결과물 및 발표 평가한다.	3분 분량의 영상물	과제물평가 학생상호평가 수행관찰평가
	합계	100		영상물 기획에서 제작까지의 팀프로젝트 수행과정 및 결과물 평가한다.		
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	창의적 발상을 위한 다양한 문화와 미디어 학습에 열린 자세로 참여해 소통과 협력을 원활하게 할 수 있는 역량을 갖출 수 있다.	10	●	
		스토리·기획역량	3분 분량의 에피소드 스토리를 기획하고 문서로 작성할 수 있다.	15		●
		기획연출역량	영상제작 시스템을 학습하고 제작과정, 팀내 역할 분담 등에 적용할 수 있다.			
	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	영상의 제작과정과 원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간 등의 요소를 적용하여 스토리보드로 시각화 할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	융합콘텐츠 제작	테크닉 역량	영상 제작을 위해 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.	20		●
		자기주도 문제해결역량	제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 창작품에 적용할 수 있다.	20	●	
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 녹음실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 카메라, 삼각대, 마이크, 조명
	SW	프리미어 프로, Avid Pro Tools 2020 Software

Class name	Korean	브랜딩 인사이트	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Branding Insight	Class Hour	3	Type	Mandatory
Class summary	It is a class that creates three minutes of live-action video content by devising characters, lines, and events, and creating episodes. It develops media sensitivity by acquiring basic knowledge of video production and by uploading the produced video to the platform and experiencing content operation. From the planning stage, the team members will divide the roles of selecting topics, screenplay, filming, acting, recording and editing, and conduct joint work to produce content. In this process, a common communication and collaboration attitude for creating convergence contents can be established.					
Learning goal	1. A three-minute scenario can be completed by devising characters, lines and events for the production of video contents of the story board. 2. Through the video production process, you can film, record and edit videos, and upload them to the platform.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">캐릭터 애니메이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Character Animation</td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">조형역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">제작연출역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="3">테크닉역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">3D 캐릭터 애니메이션과 캐릭터 디벨롭먼트 기초역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">비주얼 스토리텔링</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">3D 애니메이션 툴 마야를 활용하여 3D 캐릭터 애니메이션의 기초역량을 학습하고 캐릭터 디벨롭먼트의 기초역량을 학습하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 마야를 활용하여 애니메이션의 기초 원리를 적용하고 3D 키 프레임 애니메이션으로 시각화 할 수 있다.
2. 캐릭터를 창조하고 성격을 구체화하여 스토리의 맥락에 연동시켜 애니메이션으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">마야를 활용하여 애니메이션 12가지 법칙을 간단한 오브젝트에 적용하여 3D 애니메이션으로 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">캐릭터의 이미지를 창조할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">캐릭터의 성격을 구체화 시켜 프로파일링하고 다른 캐릭터와의 연계성과 이야기의 흐름을 연구하여 적용시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">애니메이션의 기초 원리를 창작한 캐릭터에 적용하여 이야기에서 드러나는 캐릭터의 성격과 이미지를 3D 캐릭터 애니메이션으로 구체화 시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">기존 작품의 캐릭터 분석 및 연구
지역, 연령, 문화적 배경지식
타이밍과 스페이싱에 대한 지식</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td>기능(skill)</td><td colspan="7">인체, 동물 및 사물 등 다양한 개체로의 활용 능력
스토리 이해 능력과 독창적 표현 능력
3D 컴퓨터그래픽스를 운용할 수 있는 능력
타임라인과 그래프에디터를 통해 키 애니메이션을 조정할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">다양한 실제 사람들의 성격과 행동 특성에 대해 관찰하여 캐릭터를 표현하려는 자세
건설적인 크리틱을 주고 받아 창작물을 발전시킬 수 있는 자세</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업 능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의 효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 3D 캐릭터 애니메이션 영상
2. 캐릭터 디벨롭먼트 패킷</td></tr>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="3">3D 캐릭터 애니메이션 영상 제작 결과물 평가</td><td>애니메이션 영상</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">캐릭터의 성격을 반영해 디벨롭 한 애니메이션 제작영상 발표 평가</td><td>캐릭터 디벨롭먼트 패킷</td><td colspan="2">과제물평가
발표평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="11"></td><td colspan="2">합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="8">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">융합콘텐츠 제작</td><td>조형역량</td><td>선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리를 적용하여 표현할 수 있다.</td><td rowspan="2">40</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">●</td></tr>
<tr><td>제작연출역량</td><td>애니메이션 12법칙을 적용하여 캐릭터 애니메이션 영상표현을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td rowspan="2">융합콘텐츠 제작</td><td>제작연출역량</td><td>캐릭터의 성격을 반영하여 캐릭터 애니메이션 영상을 발전시킬 수 있다.</td><td rowspan="2">40</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">●</td></tr>
<tr><td>테크닉역량</td><td>마야를 활용하여 3D 애니메이션 콘텐츠에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="5">일반강의실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="5">컴퓨터, 빔 프로젝터</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="5">마야</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="2">캐릭터 애니메이션</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>1-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="2">Character Animation</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>Elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="7">It is a lesson to learn basic principles of 3D animation and practice how to interact a character with a story and how to set up and profile appealing character to audience.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="7">Students successfully completing this course will be able to
1. Understand the interface of the 3D production tool and understand the correlation between graph editor and animation.
2. Understand the 12 basic principles of animation and can express in 3D key frame animation. Profile a character and interact character arc with story arc.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">트랜스미디어스토리보드</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Trans-Media Story board</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">기획연출역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">다양한 문화콘텐츠 창작영역에서 활용되는 스토리보드 분석 및 제작을 통해, 융합콘텐츠 창작 시스템에 대한 전반적인 이해와 분석 능력을 함양하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">다양한 콘텐츠 창작영역에서의 스토리보드 사례 연구를 통해 트랜스미디어 스토리보드를 제작하는 과정을 학습할 수 있는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영화, 애니메이션, 게임에서 활용된 스토리보드 사례를 중심으로 스토리를 분석하여 콘텐츠 영역에 따라 다른 스토리보드의 특성을 비교분석할 수 있다.
2. 다양한 콘텐츠 창작영역을 아우르는 융합콘텐츠 스토리보드 사례를 연구하고 스토리와 매체간의 상호관계를 이해하고 적용하여 스토리보드를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">영화에서 활용된 스토리보드 사례를 통해 스토리의 시각화 과정에 대해 이해하고, 이를 적용하여 스토리보드로 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">애니메이션에서 활용된 스토리보드 사례를 통해 스토리의 시각화 과정에 대해 이해하고 영화에서의 스토리보드와 다른 점을 비교분석하여 문자로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">인터렉티브 콘텐츠 스토리보드 사례를 통해 스토리의 시각화 과정에 대해 이해하고 영화와 애니메이션 스토리보드와 다른 점을 비교분석하여 문자로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">다양한 융합콘텐츠 사례를 학습하고 유목화하여 마인드 맵으로 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">기존의 융합콘텐츠 사례를 선택하여 스토리보드로 시각화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">영화, 애니메이션, 게임 및 융합콘텐츠 개념과 각 콘텐츠 유형에 적용된 기술과 제작과정, 다양한 콘텐츠의 연출문법과 스토리보드</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리보드 계획 능력, 썸네일 스케치 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">개방적인 태도, 논리적 사고, 관찰력, 표현력, 응용력, 마무리하는 능력, 책임감</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력		해당표기		직업기초능력		해당표기	
	의사소통능력		●		수리능력			
	문제해결능력		●		자기개발능력		●	
	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력		●		기술능력		●	
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●	●	●		●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●	●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 영상콘텐츠 스토리보드 2. 마인드 맵 3. 융합콘텐츠 스토리보드

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	영화콘텐츠를 분석해 스토리보드로 표현하고 애니메이션, 게임 콘텐츠 스토리보드와 비교 분석한 리포트 작성 결과물 평가한다.	스토리보드 리포트	과제물평가
	2차 평가	30	9주	다양한 융합콘텐츠 사례를 분석해 유목화하고 마인드맵으로 작성 결과물 평가한다.	마인드 맵	과제물평가
	3차 평가	30	15주	융합콘텐츠 사례 스토리보드 평가한다.	스토리보드	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	기획연출역량	스토리보드를 이해하고 영화콘텐츠를 스토리보드로 계획할 수 있다.	15		●
			자기주도 문제해결 역량	문제 해결을 위해 다양한 콘텐츠 스토리보드 사례 비교·분석하여 문서로 작성할 수 있다.	15		
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	문제 해결을 위해 융합콘텐츠의 사례를 분석하고, 마인드맵으로 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				20		
	3차 평가	융합콘텐츠 기획	기획 연출 역량	융합콘텐츠 사례를 스토리보드로 계획할 수 있다.	30		●
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	일반강의실, 씬티크실					
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 씬티크					
	SW	클립 스튜디오 혹은 syncsketch.com					

Class name	Korean	트랜스미디어 스토리보드	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Trans-Media Story Board	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	A course to learn the process of creating a transmedia storyboard through storyboard case studies in various content creation areas.					
Learning goal	1. The story can be analyzed around storyboard cases utilized in movies, animations, and games to compare and analyze the characteristics of different storyboards according to the content area. 2. Through examples of convergence contents being attempted in various creative areas, information on the industrial fields related to convergence contents can be acquired and actively adapted. 3. A case of fusion content storyboard encompassing various content creation areas can be studied and applied with understanding and applying the interrelationships between story and media to produce thumbnail storyboards.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작자의 비전노트</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td colspan="2">학년-학기</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Creator's
Vision Note</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창작자로 성장하려는 모든 학생. 융합콘텐츠 스쿨에 재학 중인 2학년 1학기 재학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">- 자신이 설계한 창작자의 비전을 계획하고 지속적으로 관리한다.
- ‘창작자의 비전노트’를 기록하고 점검하며 미래 창작자로 진출하기 위한 역량을 관리한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 창작자로서 미래 진출경로 탐색을 심화한다.
2. 창작자로 성장하기 위해서 자신이 설계한 교과목과 자기관리를 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1</td><td colspan="7">창작자로서 미래 진출경로 탐색을 심화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">창작자로 성장하기 위해서 자신이 설계한 교과목과 자기관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">융합콘텐츠 산업에 대한 이해, 콘텐츠 제작 기술에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자기표현능력, 소통능력, 공감능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">표현력, 사고력, 창의력, 관찰력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의 효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어 개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">창작자의 비전노트 1권 (A4용지 15p 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="2">항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="2">출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">창작자의 비전노트 작성을 통해 창작자로서 지녀야 할 비전의 개념을 이해하는지 평가한다.</td><td>창작자의 비전노트(A4용지 8p분량)</td><td colspan="2">수행관찰평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">창작자의 비전노트 작성을 통해 자기 주도적으로 미래 창작자에 대해 글 또는 이미지로 표현 한 것을 평가 한다.</td><td>창작자의 비전노트(A4용지 7p분량)</td><td colspan="2">수행관찰평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3">패스/논패스</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td colspan="4">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td colspan="4"></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>융합콘텐츠 기획</td><td>발상 역량</td><td colspan="4">창의적인 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고 콘텐츠에 적용한다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="7">직무역량평가1차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>융합콘텐츠 기획</td><td>발상 역량</td><td colspan="4">창의적인 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고 콘텐츠에 적용한다.</td><td>40</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="7">직무역량평가2차 합계</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	창작자의 비전노트	Credits	1	Semester /Term	2-1
	English	Creator's Vision Note	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	- This course consists of three stages to train creators. - Plan and continue to manage the vision of the creators they designed. - To record and check the vision notes of creators, to learn the principles of shaping and to advance to future creators, and to develop creativity is to develop creativity.					
Learning goal	1. To grow into a creator, one can manage one's own designed subjects and self-care. 2. Develop creativity to grow into future creators through the creator's vision notes. 3. Develop the basic shaping principles that should be mastered as creators.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">이미지 맵핑 워크숍 기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Image Mapping
Workshop Basic</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획연출역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">컨셉역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">프로젝션 맴핑 기술을 활용한 융합콘텐츠 창작 역량을 키우고 싶은 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">팀원과의 소통과 협력을 통해 프로젝션 맵핑 기술을 적용한 융합콘텐츠 스토리보드를 제작함으로써 융합콘텐츠 기획 역량을 키우는 팀 프로젝트 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 실습을 통해 프로젝션 맵핑을 기술을 학습하고, 적용하여 간단한 프로젝션 맵핑 콘텐츠를 제작할 수 있다.
2. 약 60초 분량의 스토리를 기획하고 시나리오를 작성하고 콘셉이미지를 창작할 수 있다.
3. 앞서 작성한 시나리오를 기반으로 팀원들과 협력하여 프로젝션 맵핑 기술을 적용한 융합콘텐츠 제작시스템 전과정을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로젝션 맵핑 기술을 활용한 다양한 융합콘텐츠 사례를 학습하고 간단한 퀴즈에 응답할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">실습을 통해 프로젝션 맵핑을 구현하는 디지털 툴 매드매퍼를 학습하고 응용하여 간단한 이미지 맵핑 콘텐츠를 제작하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">팀을 구성하고 소통과 협력에 의한 발상과정을 통해 스토리를 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">스토리가 전달하는 분위기에 맞는 캐릭터, 배경, 소품을 포함한 콘셉이미지를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">프로젝션 맵핑 기술을 적용한 융합콘텐츠 스토리보드를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">스토리보드를 기반으로 제작시스템 전과정을 설계할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">프로젝션 맵핑을 활용한 콘텐츠의 이해, 컨셉 도출과 이미지 연출, 시나리오 작성법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">스토리보드 제작 능력, 매드매퍼 활용 능력, 파이프라인 저작 툴 활용능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">창의력, 문제해결력, 합리적 사고, 응용력, 개방적 사고, 소통과 협력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. 간단한 프로젝션 맵핑 적용 실습 콘테츠(발표영상촬영)
2. 프로젝션 맵핑 기술을 적용한 융합콘텐츠 스토리 컨셉 디자인 1부
3. 시나리오를 바탕으로 제작한 스토리보드와 시스템 설계 리포트 1부</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td colspan="2">항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="2">출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>20</td><td>5주</td><td colspan="2">프로젝션 맵핑 실습을 통해 제작한 이미지 맵핑 콘텐츠 발표를 평가한다.</td><td>발표동영상</td><td colspan="2">발표평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">2차 평가</td><td>30</td><td>11주</td><td colspan="2">프로젝션 맵핑 기술을 적용한 콘텐츠 스토리와 콘셉 이미지 디자인을 평가한다.</td><td>컨셉디자인기획서 1부</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">3차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td colspan="2">스토리를 바탕으로 한 스토리보드와 제작시스템 설계를 평가한다.</td><td>스토리보드, 제작시스템설계 문서 1부</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td colspan="2">합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8"></td><td colspan="7">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>융합콘텐츠 제작</td><td>테크닉역량</td><td>프로젝션 맵핑 실습을 통해 매드매퍼 활용 테크닉을 학습하고 적용하여 간단한 미디어 작업물을 제작할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>20</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차 평가</td><td>융합콘텐츠 기획</td><td>발상역량</td><td>프로젝션 맵핑 콘텐츠의 이해를 바탕으로 창의적 발상 통해 스토리를 기획할 수 있다.</td><td rowspan="2">30</td><td></td><td rowspan="2">●</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠 제작</td><td>콘셉역량</td><td>기획 의도에 따라 융합콘텐츠의 제작 방향을 결정하고 발상을 통해 기본적인 컨셉을 디자인하고 문서화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가2차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>융합콘텐츠 기획</td><td>기획연출역량</td><td>기획의도와 컨셉디자인을 바탕으로 공간구현, 제작과정, 업무분담 등의 제작시스템을 설계할 수 있다.</td><td>30</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가3차 합계</td><td>30</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td colspan="2">강의실유형</td><td colspan="5">PC실습실</td></tr>
<tr><td colspan="2">HW</td><td colspan="5">컴퓨터, 빔 프로젝터, 실습용 스크린</td></tr>
<tr><td colspan="2">SW</td><td colspan="5">클립 스튜디오, 에프터이펙트, 매드매퍼</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td colspan="3">이미지 맵핑 워크숍 기초</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>2-1</td></tr>
<tr><td>English</td><td colspan="3">Image Mapping Workshop Basic</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>Elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="8">It is a team project course that develops its ability to plan convergence contents by producing storyboards with projection mapping technology through communication and cooperation with team members.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="8">1. Through practical practice, projection mapping can be learned and applied to produce contents.
2. I can plan a 60 second story and write a scenario.
3. Based on scenarios drawn up earlier, team members can work together to produce a storyboard of convergence contents applied with projection mapping technology.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>AR 기초</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">AR Basic</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">제작연출역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td colspan="3">B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임엔진을 활용한 AR 콘텐츠 기획·제작 기초 역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">컴퓨터그래픽 툴과 유니티 혹은 언리얼 게임엔진을 활용하여 마크인식을 통해 상호작용하는 AR 콘텐츠를 기획하고 제작하는 프로젝트 교과</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 AR 콘텐츠를 사례 연구를 통해 콘텐츠 제작원리와 과정을 이해하고 도식화 할 수 있다.
2. 창의적인 아이디어를 적용하여 AR 카드 콘텐츠를 기획하고 기획에 기반하여 디지털 이미지를 제작 할 수 있다.
3. 게임엔진을 학습하고 적용하여 AR 카드 콘텐츠를 제작하고 스마트 미디어에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개방적인 미디어 감수성을 바탕으로 다양한 AR 콘텐츠 사례 연구를 통해 관련 콘텐츠 결과물에 적용된 뉴미디어 기술과 콘텐츠 제작원리를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">콘텐츠의 다양한 구성요소와 제작과정을 이해하고 도식화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">과제목표에 맞는 아이디어 발상을 통해 AR 카드 콘텐츠 기획을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">기획에 기초한 콘셉트가 적용된 캐릭터를 선택하고 디지털 보완 작업을 통해, 기본이미지(A)와 응용이미지(B)를 마련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">새로운 미디어에 대한 개방적인 태도를 가지고 게임엔진에서 뷰포리아(혹은 AR 코어) 적용하는 방법을 실습을 통해 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">학습한 기술을 활용하여 AR 카드 콘텐츠를 완성하고 스마트 미디어에 적용할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">형태, 색, 공간 등 조형에 대한 기초지식, AR 콘텐츠의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">발상을 통한 컨셉 도출, 에프터이펙트 기초 활용 능력, 마커인식 AR 콘텐츠 개발을 위한 게임엔진 활용</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">창의력, 문제해결력, 응용력, 개방적 사고, 책임감, 소통과 협력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업
능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. AR 콘텐츠 사례의 제작과정과 원리를 분석한 다이어그램
2. AR 카드 제작에 활용할 클립영상(2씬), .mpeg
3. 인터렉션 구현이 가능한 AR카드</td></tr>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로
배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

	1차 평가	15	3주	AR 콘텐츠 사례의 제작과정과 원리를 분석한 마인드 맵 평가	마인드 맵	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	25	9주	AR 카드 제작에 필요한 디지털 이미지 결과물 평가	클립영상(2씬), .mpeg	과제물평가
	3차 평가	40	15주	유니티와 뷰포리아 혹은 AR 코어를 활용해 인터렉션 구현 가능한 AR 콘텐츠 결과물 발표 평가	AR 카드	과제물평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	AR 콘텐츠에 대한 사례 분석을 토대로 콘텐츠 기획 과정에서 발생할 수 있는 문제를 예상하고 해결방법을 연구할 수 있다.	15	●	●
직무역량평가1차 합계				15		
2차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 문화산업과 트랜스미디어를 적극적으로 수용하고, 이를 토대로, 수업에서 제시한 목표에 맞는 창의적 발상을 할 수 있다.	25		●
	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	이미지, 시간 등의 요소를 적용하여 클립영상을 제작할 수 있다.			
직무역량평가2차 합계				25		
3차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	AR콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 인터렉션 등의 요소를 콘텐츠 제작에 적용할 수 있다.	40		●
		테크닉역량	트랜스 미디어 시대에 필요한 AR 콘텐츠 관련 프로그램을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.			
직무역량평가3차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실습실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 모바일
	SW	에프터이펙트, 유니티 혹은 언리얼 게임엔진, 뷰포리아 혹은 AR코어

Class name	Korean	AR 기초	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	AR Basic	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	Project curriculum for designing and producing AR content that interacts through mark recognition using computer graphics tools and Unity or Unreal game engines					
Learning goal	1. Various AR contents can be understood and schemed through case studies. 2. We can plan AR card contents by applying creative ideas and prepare digital images of two chapters (Basic (A) and Application (B) based on planning. 3. You can learn and apply game engines to produce AR card content and apply it to smart media.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">융합 콜라보레이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Convergence
Collaboration</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획연출역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">제작연출역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td>B</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스토리를 선정하여 영상기반 트랜스미디어 콘텐츠를 기획하고 창작하는 역량을 키우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스토리를 공모하여 선정하고 약 15분 분량의 트랜스미디어 콘텐츠를 창작하는 영상 제작 심화 단계의 팀 프로젝트 교과이다.
팀원과의 소통과 협력을 통해 역할분담을 하고 영상창작의 기획단계부터 시나리오, 스토리보드, 촬영, 연기, 편집, 상영, 발표 전과정을 공동 작업으로 진행한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 영상 콘텐츠 기획과정을 수행하여 Pre-Production을 완료할 수 있다.
2. Main, Post-Production 전과정을 수행하여 기획에 맞는 영상물을 창작할 수 있다.
3. 영상물을 플랫폼에 업로드 하고 상영회를 기획·진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스토리를 공모하고 선정하여 15분 분량의 영상물에 맞는 시나리오로 각색할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">시나리오의 톤&매너를 분석하고 스토리보드를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">역할분담을 하고 스토리보드를 기초로 한 영상 촬영과 편집을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">음향 장비와 툴을 활용하여 후시 녹음을 수행하고 사운드 편집을 통해 콘텐츠를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">영상 콘텐츠 상영 계획을 세우고 콘텐츠를 플랫폼에 업로드 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">영상 콘텐츠의 상영과 발표를 실행할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	시나리오 각색에 대한 이해, 영상문법과 제작에 관한 지식, 스토리보드에 대한 이해, 촬영 장비와 기자재 활용 지식, 영상 후반작업에 대한 이해, 플랫폼 운영에 대한 이해
	기능(skill)	시나리오 각색 능력, 영상 촬영과 편집 능력, 성우 녹음과 사운드 편집 기술
	태도(attitude)	개방적인 태도, 수용성, 인내력, 소통과 협력, 자기주도성, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 15분 분량의 각색 시나리오와 스토리보드 2. 15분 분량의 트랜스미디어 영상물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	25	5주	15분 분량의 각색 시나리오와 스토리보드를 평가한다.	시나리오(15분 분량) 스토리보드(15분 분량)	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	45	13주	시나리오를 바탕으로 제작한 영상콘텐츠 결과물과 제작과정을 평가한다.	영상콘텐츠(15분 분량)	과제물평가 수행관찰평가
	3차 평가	10	15주	상영 및 발표 평가한다.	발표영상	발표평가

합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 문화산업과 트랜스미디어를 적극적으로 수용하고, 이를 통해 융합적 세계관을 구축할 수 있는 창의적 발상을 학습할 수 있다.	25	●	●
		기획연출역량	트랜스미디어 영상콘텐츠의 공간구현, 제작과정, 인적자원관리에 필요한 기술적 방법들을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.			
직무역량평가1차 합계				25		
2차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	트랜스미디어 영상콘텐츠 구현 원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간 등의 요소를 콘텐츠 제작에 적용할 수 있다.	45	●	●
		테크닉역량	트랜스 미디어 영상 제작 테크닉인 촬영, 녹음, 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하고 콘텐츠에 적용할 수 있다.			
		자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 창작품에 적용할 수 있다.			
직무역량평가2차 합계				45		
3차 평가	융합콘텐츠 제작	자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 작품을 플랫폼에 업로드하고 상영 발표를 실행할 수 있다.	10		●
직무역량평가3차 합계				10		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 녹음실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 카메라, 삼각대, 마이크, 조명, 음향장비
	SW	프리미어, 음향툴

Class name	Korean	융합 콜라보레이션	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Convergence Collaboration	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	Project curriculum for planning and producing AR content that interacts through mark recognition using computer graphics tools and Unity or Unreal game engines					
Learning goal	1. Pre-production can be completed by performing a video content planning process. 2. You can create a video that fits your plan by performing the entire process of Main and Post-Productivity. 3. You can upload a video to the platform and plan and proceed with the screening.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>비주얼 스토리 게임엔진 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Visual Story Game Engine I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">발상역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td rowspan="3" colspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">제작연출역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">테크닉역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">에프터이펙트를 통한 캐릭터 애니메이션 기초 제작 역량과 게임엔진을 활용한 실감형 융합콘텐츠 기획 역량을 키우고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">포토샵과 클립스튜디오(만화/웹툰)</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">컴퓨터그래픽 툴과 기초적인 인터렉션 프로그래밍 언어를 활용하여 상호작용하는 디지털 영상 콘텐츠를 기획하고 제작하는 팀프로젝트 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 다양한 실감형 미디어아트 사례 연구·적용하여 실감형 미디어아트 콘텐츠를 기획할 수 있다.
2. 기획에 기반하여 두 씬(기본(A)와 응용(B))의 애니메이션을 클립을 제작 할 수 있다.
3. 인터렉션 프로그래밍 언어를 학습하고 적용하여 인터렉션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">개방적인 미디어 감수성을 바탕으로 상호작용이 적용된 다양한 미디어아트 사례 연구를 통해 콘텐츠의 다양한 구성요소와 제작과정을 이해하고 도식화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">창의적인 아이디어에 기초한 실감형 미디어아트 콘텐츠를 기획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">기획에 기초한 콘셉트가 적용된 캐릭터를 리서치하여 선택하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">포토샵과 에프터이펙트 툴을 활용하여 기본(A)와 응용(B) 두 씬의 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">새로운 미디어에 대한 개방적인 태도를 가지고 인터렉션 프로그래밍 언어를 학습·적용하여 클립(A)와 클립(B)의 상호작용을 구현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">교구(Makey Makey)를 활용하여 시연해 볼 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="10">형태, 색, 공간 등 조형에 대한 기초지식, 실감형 콘텐츠의 이해, 영상의 상호작용 원리 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="10">발상을 통한 컨셉 도출, 클립스튜디오 활용능력, 에프터이펙트를 활용 능력, 인터렉션 프로그래밍 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="10">창의력, 문제해결력, 응용력, 개방적 사고, 책임감, 소통과 협력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="3">●</td><td colspan="3">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="3"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="10">1. 실감형 융합콘텐츠 기획서 팀별 1부
2. 에프터 이펙트를 활용한 두 씬의 애니메이션 클립영상
3. 인터렉션 구현 가능한 콘텐츠</td></tr>
<tr><td rowspan="5">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="4">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="4">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>15</td><td>3주</td><td colspan="4">창의적 아이디어가 반영된 실감형 미디어아트 콘텐츠 기획서를 평가한다.</td><td>발상 기획서 1부</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td colspan="4">두 씬의 영상클립 결과물을 평가한다.</td><td>클립영상(2씬), .mpeg</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>35</td><td>15주</td><td colspan="4">프로그래밍 언어를 적용하여 상호작용을 구현을 평가한다.</td><td>미디어아트 콘텐츠</td><td>과제물평가</td></tr>
</table>

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 문화산업과 트랜스미디어를 적극적으로 수용하고, 이를 통해 융합적 세계관을 구축할 수 있는 창의적 발상을 학습할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				15		
	2차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.	30		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	3차 평가	융합콘텐츠 제작	테크닉역량	관련 프로그래밍을 적극적으로 수용·학습하고 적용하여 인터렉션을 구현할 수 있다.	35		●
			자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 창작품에 적용할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				35		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, Makey Makey					
	SW	클립스튜디오, 포토샵, 에프터이펙트, vvvv 혹은 프로세싱					

Class name	Korean	비주얼 스토리 게임엔진 I	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	Visual Story Game Engine I	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	Team teaching project curriculum to plan and produce interactive digital video contents using computer graphic tools and basic interaction programming language.					
Learning goal	1. You can plan realistic media art contents by applying various immersive media art case studies·. 2. Based on the planning, it is possible to produce clips of animations of two scenes (basic (A) and applied (B)). 3. You can implement interaction by learning and applying the interaction programming language (V4).					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">파격이란 무엇인가</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">New normal</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="4">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="5">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">스토리·기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">스토리와 세계관을 콘텐츠에 구현하고, 새로운 콘텐츠 영역에 적용해보고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이 수업에서는 자신만의 아이디어와 스토리, 세계관을 완성한다.
창작자에게 요구되는 창의력을 강화하는 수업으로, 아이디어를 문서로 정리해 콘텐츠 제작의 바탕이 되는 기획서의 기본기를 다진다.
정리된 아이디어를 다른 콘텐츠 영역에 적용할 수 있게 변형하거나, 3인칭 시점의 스토리를 1인칭 시점의 스토리로 변환해 기획서를 수정한다.
이러한 과정을 통해 새로운 스토리나 세계관만이 아니라, 콘텐츠 영역의 전환을 통해서도 창작의 파격을 구현할 수 있고, 기획하는 콘텐츠의 영역을 확장한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기획한 콘텐츠에 활용할 가상의 세계관을 설정해 스토리를 레포트로 작성한다.
2. 중간과제를 다른 콘텐츠 영역을 위한 기획으로 변형하거나, 3인칭 시점의 스토리를 1인칭 시점의 스토리로 변환하여 레포트를 작성한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">가상의 세계관을 설정해 스토리를 구축할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">아이디어를 문서로 정리해 콘텐츠 제작을 위한 기획의 기본기를 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">콘텐츠 영역이 달라졌을 때 기획방향을 수정하여 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">1인칭 시점의 기획서 작성을 통해 실감형 미디어 콘텐츠 기획 감각을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">하나의 아이디어를 다양한 콘텐츠 영역에 적용할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">하나의 스토리로 제작된 다양한 영역의 콘텐츠 사례 분석
아이디어와 기획의 차이를 알고, 기획에서 요구되는 논리적 사고를 습득</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">문서작성, 기획방향 설정과 수정</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">수용력, 논리력, 창의력, 문장력, 미디어 감수성, 발상의 전환</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. 가상의 세계관을 바탕으로 한 레포트 1편
2. 중간과제를 심화시킨 레포트 1편</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">세계관 설정하고 어울리는 시대/공간적 배경, 컨셉, 캐릭터 등을 추가해 작성한 레포트를 평가 한다.</td><td>레포트 1편</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">중간과제의 설정된 콘텐츠의 영역을 변경하고, 1인칭 시점으로 변경해 기획방향을 수정한 발표를 평가한다.</td><td>발표자료1편</td><td>과제물평가
발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	콘텐츠에 맞는 서사구축 또는 기획을 하기 위해 배경(시대/장소), 컨셉, 사건, 캐릭터 등을 설정한다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 문화산업과 트랜스미디어를 적극적으로 수용하고, 이를 통해 융합적 세계관을 구축할 수 있는 창의적 발상을 학습할 수 있다.	40		●
			자기주도 문제해결역량	콘텐츠 기획 과정에서 발생한 문제를 '현상-원인-해결방법'으로 정리하고, 인문학과 기술, 트랜스미디어, 콘텐츠 분야에서 습득한 지식을 토대로 해결방법을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	파격이란 무엇인가	Credits	3	Semester /Term	2-1
	English	New normal	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This lecture reinforces the creativity required by the creator. Students complete their own ideas, stories, and worldviews. Or they transform ideas so that they can be applied to different areas of content, or convert the timing of the story from third person to first person.					
Learning goal	1. Set up a virtual world view to plan a story and write a report. 2. Transform the story of the submitted plan, or convert the time point from third person to first person to write a report.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">창작자의 비전드로잉</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Creator's
Vision Drawing</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="5">발상역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창작자로 성장하려는 모든 학생. 융합콘텐츠 스쿨에 재학 중인 2학년 2학기 재학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">- 자신이 설계한 창작자의 비전을 만들고 지속적으로 관리한다.
- ‘창작자의 비전드로잉’을 이미지로 표현하고 미래 창작자로 진출하기 창의력과 조형원리를 성장시킨다..</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 창작자로 진출하기 위해서 자신이 설계한 교과목과 자기관리를 할 수 있다.
2. 창작자로서 자신의 비전을 표현하고 타인과의 소통을 통해 의견을 수용하여 발전시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">창작자의 비전드로잉을 기록하며 자신이 설계한 교과목과 자기관리를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">창작자로서 자신의 비전을 표현하고 타인과의 소통을 통해 의견을 수용하여 발전시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">콘텐츠 산업 변화와 발전에 대한 이해, 기술과 창작 과정에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">자기표현능력, 소통능력, 공감능력, 응용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">표현력, 사고력, 창의력, 관찰력, 책임감</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">소통협력</td><td colspan="2">자기주도</td><td colspan="2">창의문화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의 효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">창작자의 비전드로잉 1권 (A4용지 15P 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">창작자의 비전드로잉을 통해 미래 창작자로 성장하기 위한 창의력을 성장 시킬 수 있는지 평가한다.</td><td>창작자의 비전드로잉(A4용지 8P분량)</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">창작자의 비전드로잉을 통해 창작자로서 자신의 진로비전을 표현하고 타인을 설득 시킬 수 있는지 평가한다.</td><td>창작자의 비전드로잉(A4용지 7P분량)</td><td>수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3">패스/논패스</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상 역량			●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	발상 역량			●	
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	창작자의 비전드로잉	Credits	1	Semester /Term	2-2
	English	Creator's Vision Drawing	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	Students who have taken the subject 'The Creator's Vision Note'. This course consists of four steps to nurture creators. - Create and continuously manage the vision of the creator who designed it. - Implement the vision drawing of creators into images and advance into future creators, develop creativity and principles of sculpture.						
Learning goal	1. In order to become a creator, you can manage your own subjects and self-management. 2. Develop creativity to grow into a future creator through vision drawing of creators. 3. As a creator, it implements the image according to its career path.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Convergence Contents Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">스토리·기획역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획연출역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화, 애니메이션, 게임 분야의 전공 지식을 활용해 융합콘텐츠를 기획하고 싶은 학생
새로운 시도를 통해 창작물의 영역을 확장하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">융합콘텐츠의 제작을 위한 기획 수업이다.
가상공간을 배경으로 인터렉션 요소에 의해 스토리가 변형되는 아이디어를 도출하고, 이를 콘텐츠에서 구현할 수 있도록 기획서로 작성한다.
VR웹툰, 인터렉션 일러스트, 어드벤처게임 등 두 가지 이상의 분야를 융합해 제작할 수 있는 콘텐츠를 기획한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 제작하고 싶은 융합콘텐츠의 방향을 설정하고, 융합할 수 있는 플랫폼의 형태와 필요한 기술적 영역을 계획할 수 있다.
2. 둘 이상의 콘텐츠 영역이 융합되었을 때 기획할 수 있는 융합콘텐츠의 구체적인 구현과정을 문서로 정리 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">융합콘텐츠 제작 목표를 설정하고 구현할 플랫폼을 선택하여 필요한 기술적 영역을 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">세부적인 융합콘텐츠 기획을 위해 고려해야 할 사항을 계획서로 체계적으로 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">융합콘텐츠에 들어갈 세부적 요소(인터렉션, 비선형 스토리 구조)를 구체화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">융합콘텐츠의 구체적 구현방법을 기획서로 작성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">융합 및 콘텐츠 산업 전반에 대한 이해
콘텐츠 구현원리, 기술과 창작과정에 대한 이해
내러티브의 이해
연구보고서, 기획서 작성법</td></tr>
</table>

	기능(skill)	창의적인 문제해결력 프레젠테이션 능력 스토리를 구상하고 서술하는 능력 콘텐츠 제작 시스템을 설계하는 능력
	태도(attitude)	개방적인 태도 자기주도적인 태도 실험적인 태도 미디어 감수성 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●		●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●			●	
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 10분 발표 분량의 콘텐츠 계획서 1부 2. 10분 발표 분량의 콘텐츠 기획서 1부

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	융합콘텐츠 제작 목표와 구현 플랫폼을 바탕으로 필요 기술 영역을 작성한 계획서와 발표 평가	10분 발표 분량의 콘텐츠 계획서 1부	과제물평가 발표평가

	2차 평가	40	15주	세부적 요소(인터렉션, 비선형 스토리 구조)를 구체화한 콘텐츠 기획서와 발표 평가	10분 발표 분량의 콘텐츠 기획서 1부	과제물평가 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	콘텐츠에 맞는 서사구축 또는 기획을 하기 위해 배경(시대/장소), 컨셉, 사건, 캐릭터 등을 설정하고, 이를 문서로 정리할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	융합콘텐츠 기획	기획연출역량	융합콘텐츠 기획의도에 맞는 콘텐츠 형태를 결정하고, 공간구현, 제작과정, 인적자원관리에 필요한 기술적 방법들을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	융합콘텐츠 기획	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Convergence Contents Design	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This course is designed for the production of convergence contents. The idea of the story being transformed by the interaction element against the background of the virtual space is drawn up and written in the planning paper. It is planning contents that can be produced by combining two or more fields such as VR webtoon, interaction illustration, and adventure game.					
Learning goal	1. I can plan the form of a converged platform and the necessary technical areas. 2. The specific implementation process of convergence contents can be documented.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">이미지 맵핑 워크숍 활용</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Image Mapping
Workshop Advenced</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">조형역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">제작연출역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">테크닉역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨 융합콘텐츠 창작 전공 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">이미지 맵핑 워크숍 기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">이미지 맵핑 워크숍 기초에서 제작한 스토리보드와 파이프라인을 기반으로 프로젝션 맵핑 기술을 활용한 융합콘텐츠의 개발 역량을 키우는 팀 프로젝트 교과</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 팀원과의 소통과 협력을 통해 스토리보드를 기반으로 프리 비주얼 영상을 제작할 수 있다.
2. 프리비주얼 영상을 기반으로 애니메이션 기초 원리를 적용한 디지털 애니메이션을 제작할 수 있다.
3. 제작한 애니메이션 동영상을 매드매퍼를 활용하여 오브젝트에 연출 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">실습을 통해 기초적인 에프터이펙트 활용 능력을 학습하고 간단한 애니메이션 클립을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스토리보드를 기반으로 사운드를 포함한 프리 비주얼 영상을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">프리비주얼 영상을 기반으로 필요한 이미지 리소스를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">애니메이션 기초 원리를 적용한 디지털 애니메이션을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">제작한 애니메이션을 매드매퍼로 불러들여 맵핑을 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">매드매퍼를 활용한 시퀀스와 타이밍 연출을 통해 출력된 영상을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">프로젝션 맵핑을 활용한 이미지 연출법, 애니메틱스의 이해,
프로젝션 맵핑 관련 기술의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">매드매퍼 활용 능력, 에프터 이펙트활용 능력,
프로젝션 맵핑 관련 기자재와 장비 활용능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	창의력, 문제해결력, 응용력, 개방적 사고, 소통과 협력, 마무리하는 능력, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 애니메틱스 영상 2. 애니메이션 영상 3. 프로젝션 맵핑 융합콘텐츠 시연 동영상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	사운드를 포함한 프리비주얼 결과물 평가한다.	프리 비주얼 제작물	과제물평가
	2차 평가	40	12주	에프터 이팩트를 활용한 애니메이션 영상 결과물 평가한다.	애니메이션 영상	과제물평가
	3차 평가	20	15주	매트매퍼를 활용한 전시작품 발표 평가한다.	발표 동영상	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.	20		●
			자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 적극적으로 해결하여 창작품을 제작할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	융합콘텐츠 제작	조형역량	융합콘텐츠 제작에 필요한 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리의 적용성을 탐구하며 발전적으로 표현할 수 있다.	40		●
			제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	융합콘텐츠 제작	테크닉역량	트랜스 미디어 시대에 필요한 MR 관련 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하여 콘텐츠 제작을 완료할 수 있다.	20		●
			자기주도 문제해결역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 적극적으로 해결하여 창작품을 제작할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				20		
수업환경	강의실유형	PC실습실 / 전시실					
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝트, 전시용 스크린					
	SW	클립 스튜디오, 에프터이펙트, 매드매퍼					

Class name	Korean	이미지 맵핑 워크숍 활용	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	Image Mapping Workshop Advenced	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	Team project curriculum to develop convergence contents using projection mapping technology based on storyboards and pipelines produced at the base of image mapping workshops					
Learning goal	1. Through communication and cooperation with team members, animations can be produced based on storyboards. (within 60 seconds) 2. Based on animations, we can produce digital animations that apply the basic principles of animation. 3. An animated video produced can be directed on objects using Mad Mapper.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">VR 캡스톤 디자인</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">VR Capstone Design</td><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">스토리·기획역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">조형역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">컨셉역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">제작연출역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="2">A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">VR 기술이 접목된 웹툰 창작 역량을 키우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">만화•애니•게임 스쿨의 캐릭터 드로잉 관련 교과(산업체 요구)</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">산업체와의 협업을 통해 VR 웹툰 창작을 위한 2D 캐릭터를 개발하고 VR 기술을 접목한 융합콘텐츠를 제작하는 1인 창작 팀티칭 프로젝트 교과이다.
VR 웹툰 플랫폼 산업체와 캡스톤으로 진행되는 수업으로 VR 저작툴과 관련 실습 장비들이 산학체로부터 지원된다.
VR 웹툰 결과물이 우수한 학생은 산학체에서 운영하는 VR 플랫폼을 통해 VR 웹툰 작가로 데뷔될 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 실감형 미디어와 VR 웹툰 사례 연구를 통해 VR 웹툰의 매체적 특성과 제작과정을 이해하고 적용하여 간단한 VR 웹툰 이미지를 제작할 수 있다.
2. VR 웹툰 콘텐츠 제작을 위한 스토리를 기획하고 콘티를 창작할 수 있다.
3. VR 웹툰 콘텐츠 제작을 할 수 있다.(1롤 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">융합콘텐츠와 실감미디어의 개념을 이해하고 VR 웹툰의 사례 연구를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">VR 웹툰의 매체적 특성과 제작과정을 이해하고 적용하여 간단한 VR 웹툰 이미지를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">VR 웹툰 제작을 위한 기획의도, 로그라인과 시놉시스를 기획하여 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">기획한 스토리에 맞는 캐릭터와 배경 등의 콘셉이미지를 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">VR 웹툰 제작 가이드에 맞는 2D 이미지 리소스로서 웹툰을 창작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">제작한 VR웹툰 이미지 리소스를 사이트에 업로드하여 VR 웹툰을 1롤을 완성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">융합콘텐츠와 실감미디어의 개념과 산업에 대한 이해, VR 웹툰 문법에 대한 이해, VR 웹툰 저작툴 활용 지식, 웹툰 기획서 작성에 대한 이해, 형태, 색, 공간 등 조형에 대한 기초지식,</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">웹툰 기획서 작성 능력, 클립 스튜디오 활용 능력, VR 웹툰 저작툴 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">창의력, 문제해결력, 응용력, 개방적 사고, 소통, 자기주도적 태도, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. VR 웹툰 시놉시스와 콘셉 이미지
2. VR 웹툰 1롤</td></tr>
<tr><td rowspan="5">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>10</td><td>2주</td><td colspan="3">VR 이미지 제작실습 평가</td><td>VR 이미지</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>30</td><td>7주</td><td colspan="3">시놉시스를 작성하고 콘셉 이미지 디자인 결과물 평가</td><td>시놉시스와 콘셉이미지</td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">1롤 분량의 VR 웹툰 결과물 평가</td><td>VR 웹툰 1롤</td><td>과제물평가</td></tr>
</table>

합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 제작	자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 적극적으로 해결하여 창작품을 제작할 수 있다.	10		●
직무역량평가1차 합계				10		
2차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획 역량	콘텐츠에 맞는 서사구축 또는 기획을 하기 위해 배경(시대/장소), 컨셉, 사건, 캐릭터 등을 설정하고, 이를 문서로 정리할 수 있다.	30		●
	융합콘텐츠 제작	컨셉역량	VR 콘텐츠의 목표와 제작 방향이 드러나도록 창의적인 발상을 통해 컨셉으로 표현할 수 있다.			
직무역량평가2차 합계				30		
3차 평가	융합콘텐츠 제작	조형역량	VR 콘텐츠 제작에 필요한 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리의 적용성을 탐구하며 발전적으로 표현할 수 있다.	40		●
		제작연출역량	VR 콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.			
직무역량평가3차 합계				40		

<table>
<tr><td rowspan="3">수업환경</td><td>강의실유형</td><td colspan="5">PC실습실 / 씬티크실</td></tr>
<tr><td>HW</td><td colspan="5">씬티크, 빔 프로젝터, HMD</td></tr>
<tr><td>SW</td><td colspan="5">클립 스튜디오, ComixV.com(VR 웹툰 플랫폼 제공)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Class name</td><td>Korean</td><td>VR 캡스톤 디자인</td><td>Credits</td><td>3</td><td>Semester /Term</td><td>2-2</td></tr>
<tr><td>English</td><td>VR Capstone Design</td><td>Class Hour</td><td>3</td><td>Type</td><td>Elective</td></tr>
<tr><td>Class summary</td><td colspan="6">A one-person creative team teaching project course that develops 2D characters for VR webtoon creation through collaboration with industry and creates fusion content that combines VR technology. This class is conducted by VR webtoon platform industry and Capstone. VR authoring tools and related training equipment are supported by industry and academia. Students with excellent VR webtoon results will debut as VR webtoon writers on a VR platform operated by industry and academia.</td></tr>
<tr><td>Learning goal</td><td colspan="6">1. A simple VR webtoon image can be produced by understanding and applying the media characteristics and production process of VR webtoons through realistic media and VR webtoon case studies.
2. You can plan a story and create a story for VR webtoon content production.
3. You can create VR webtoon contents.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">AR 심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">AR Advenced</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">기획연출역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">제작연출역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">테크닉역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td>A</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">실재 공간을 활용한 위치기반 AR 콘텐츠를 기획하고 제작하는 역량과 ‘포켓몬 GO’와 같은 AR 앱게임 제작을 위한 기초 역량을 키우고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">AR 기초</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">유니티 혹은 언리얼 게임엔진과 GPS를 활용하여 실재공간을 기반으로 위치기반 AR 전시관을 기획·제작하는 팀프로젝트 교과목</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 위치기반 AR 콘텐츠를 사례 연구를 통해 콘텐츠 제작기술·원리와 과정을 이해하고 도식화 할 수 있다.
2. 창의적인 아이디어를 적용하여 위치기반 AR 전시관을 기획하고, 기획에 맞는 이미지 리소스를 제작할 수 있다.
3. 게임엔진을 학습하고 기획에 맞게 적용하여 위치기반 AR 앱 콘텐츠를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">개방적인 미디어 감수성을 바탕으로 위치기반 AR 콘텐츠 사례 연구를 통해 관련 콘텐츠 결과물에 적용된 뉴미디어 기술과 콘텐츠 제작원리를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">위치기반 AR 콘텐츠의 다양한 구성요소와 제작과정을 이해하고 도식화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">전체 팀원과의 소통을 통해 위치기반 AR 전시 콘텐츠를 위한 창의적인 스토리를 구성할 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">스토리를 바탕으로 사용자 경험(UX)과 와이어프레임, 목업 및 사용자 인터페이스(UI)를 디자인하고 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">파이프라인을 설계하고 이에 기초하여 2D 혹은 3D 이미지 리소스를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">게임엔진을 기획에 맞게 적용하여 위치기반 AR 전시 콘텐츠를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">제작한 위치기반 AR 전시장 콘텐츠 앱을 완성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">형태, 색, 공간 등 조형에 대한 기초지식, 위치기반 AR 콘텐츠 활용 기술에 대한 이해,
사용자 경험(UX)에 대한 이해, 사용자 인터페이스(UI)에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">발상을 통한 컨셉 도출능력, 스토리 구성능력, AR 기술활용 스토리보드 제작 능력,
UI 디자인 능력, 위치기반 AR 콘텐츠 개발을 위한 게임엔진 활용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">창의력, 문제해결력, 응용력, 개방적 사고, 책임감, 소통과 협력, 자기주도적인 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업
능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">위치기반 AR 전시 콘텐츠 앱</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로
배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>10</td><td>2주</td><td colspan="2">위치기반 AR 콘텐츠에 대한 학습
이해와 마인드 맵을 평가한다.</td><td></td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">스토리를 바탕으로 디자인과 이미지
리소스 결과물을 평가한다.</td><td>디자인 계획서
이미지 리소스</td><td colspan="2">과제물평가
수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>30</td><td>15주</td><td colspan="2">게임엔진을 활용해 AR 전시 콘텐츠
앱 결과물을 평가한다.</td><td>위치기반 AR 전시
콘텐츠</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	AR 콘텐츠 분야에서 습득한 지식을 토대로 해결방법을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.	10		●
	직무역량평가1차 합계				10		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	실험적이고 도전적인 자세로 새로운 지식을 적극적으로 수용하고, 이를 통해 융합적 세계관을 구축할 수 있는 창의적 발상을 할 수 있다.	10	●	●
			기획연출역량	기획의도에 맞는 콘텐츠 형태를 결정하고, 공간구현, 제작과정, 인적자원관리에 필요한 기술적 방법들을 학습하고 문서로 작성할 수 있다.	10		
		융합콘텐츠 제작	제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등 요소들의 적용성을 탐구하며 콘텐츠를 연출할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	융합콘텐츠 제작	테크닉역량	AR 콘텐츠 제작을 위한 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하여 콘텐츠 제작을 완료할 수 있다.	30		●
			자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 스스로 해결하고자 노력하며 창작품에 적용할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				30		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 모바일					
	SW	유니티 혹은 언리얼 게임엔진, 포토샵, 일러스트, 에프터이펙트					

Class name	Korean	AR 심화	Credits	3	Semester /Term	2-2
	English	AR Advenced	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	Team Project Course, which plans and produces location-based AR exhibition halls based on real space using Unity or Unreal Game Engine and GPS.					
Learning goal	1. We can understand and schematize location-based AR contents through case studies and understand the principles and processes of content production. 2. By applying creative ideas, location-based AR exhibition hall can be planned, and image resources can be produced suitable for planning. 3. Gain engine can be studied and applied according to planning to complete location-based AR exhibition contents.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">창작자의 포트폴리오</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Creator's Portfolio</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="4">발상역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="4">자기주도 문제해결역량</td><td>S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">창작자로 성장하려는 모든 학생. 융합콘텐츠 스쿨에 재학 중인 3학년 1학기 재학생.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">‘창작자의 비전드로잉’ 교과목을 수강한 학생이 듣기를 추천함.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">- 본 교과목은 창작자로 진출하기 위한 실질적인 수행이 이루어지는 단계이다.
- 4 단계의 선수과목을 수행하면서 만들어진 창작자로서의 태도와 발상에 창의적인 창작물을 만들어내기 위한 문제해결 방법이 더해진다.
- 창작물 제작 아이디어와 방법론을 한 학기 동안 정리해 자신만의 포트폴리오로 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 창작자로 진출하기 위해 아이디어와 표현론을 이미지와 글로 표현한다.
2. 각자의 진로와 습득한 지식을 활용해 완성도 있는 노트 작업을 하고, 포트폴리오로 구체화 시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">창작자로서 비전을 세우고 글과 그림으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="6">자신과 타인의 결과물을 비교 분석 하여 자신의 작품에 적용 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">진로 방향에 맞게 아이디어를 구체화 시킬 수 있는 방법을 찾아내 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="6">융합적 사고를 실현할 수 있는 지식들을 선별해 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-3</td><td colspan="6">작성한 노트를 포트폴리오로 완성도 있게 제작한다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">창작자로서 미래 진로에 대한 비전과 가치관</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자기표현능력, 소통능력, 공감능력, 응용능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">표현력, 사고력, 창의력, 관찰력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교
과목은
동일능력단위
표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의
연계성</td><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">창작자의 포트폴리오 1권 (A4용지 15페이지 분량)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로
배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">창작자의 포트폴리오 작성을 평가한다.</td><td>포트폴리오</td><td colspan="2">수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">창작자의 포트폴리오 작성을 평가한다.</td><td>포트폴리오</td><td colspan="2">수행관찰평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3">패스/논패스</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	콘텐츠 목표에 맞는 창작을 위해 타인의 의견을 원활하게 반영하여 창작물에 적용한다.		●	
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	자신만의 융합적세계관을 구축하여, 이를 바탕으로 콘텐츠 목표에 맞는 차별화된 표현법으로 창작물을 완성한다.		●	
			자기주도 문제해결역량				
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	(일반)강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	창작자의 포트폴리오	Credits	1	Semester /Term	3-1
	English	Creator's Portfolio	Class Hour	1	Type	Mandatory
Class summary	This course is the stage where practical work is done to advance to the creator. Problem-solving methods are added to the attitude and ideas of creators created while carrying out the four-step training course. Complete with your own portfolio.						
Learning goal	1. To advance into a creator, one can manage one's own designed subjects and self-care. 2. Develop creativity to grow into future creators through vision portfolio of creators. 3. Grow the basic principles of sculpture that should be mastered as a creator.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업·창업을 위한
융합콘텐츠 프로젝트 I</td><td>학점</td><td>9</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">Convergence Contents
Project for Career I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">발상역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리·기획역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">기획연출역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">컨셉역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">팀 프로젝트로 이루어지는 융합콘텐츠 창작의 기획부터 완성까지의 전 과정을 통해 새로운 융합콘텐츠 포트폴리오를 완성하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">융합콘텐츠 제작과정 및 기술에 대한 전반적인 지식과 경험을 위해 융합콘텐츠스쿨에서 2학년에 개설된 교과목 중 최소 3과목 이상 이수 필요</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통해 학습한 내용과 경험을 바탕으로, 학생이 직접 독창적으로 기획하고 설계한 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 교과이다.
각 학생의 진로와 기획의도에 따라 1인 창작 프로젝트나 팀 프로젝트가 모두 가능하다.
개인 혹은 특별로 다양한 프로젝트가 진행되는 교과 특성상 팀티칭으로 진행된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 개인의 관심과 졸업 후 진로에 맞는 콘텐츠 창작 학업 계획서를 작성하고, 발표와 소통을 통해 개인 혹은 팀을 구성할 수 있다.
2. 팀별 콘텐츠에 맞는 콘텐츠 창작 프로세스를 설계하고 Pre-Production을 완료할 수 있다.
3. Pre-Production 발표 크리틱에 참여하고, 전 제작과정을 위한 프로젝트 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">학생 개인의 관심 분야, 진로, 관련 콘텐츠와 역할에 맞는 콘텐츠 창작 학업 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">학업 계획서에 기초하여 개인 프로젝트와 팀 프로젝트를 분류하고 팀 프로젝트의 구성원을 교수자의 도움을 통해 조직할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-1	개인 혹은 팀 단위의 콘텐츠 목표에 맞는 주제를 선정하고, 창의적인 문제해결을 바탕으로 리서치를 통해 기획의도와 컨셉을 구상하고 시나리오를 작성할 수 있다.
	2-2	각 콘텐츠에 맞는 콘텐츠 제작과정 시스템을 설계하여 컨셉이미지 디자인, UX, 스토리보드(콘티) 등의 Pre-Production을 완료할 수 있다.
	2-3	긍정적인 태도로 Pre-Production 결과물을 개인 혹은 팀 단위 발표 크리틱에 참여하여, 건설적인 비평과 토론에 참여할 수 있다.
	3-1	Pre-Production 결과물을 보완하고 전 제작과정을 위한 프로젝트 계획서를 작성할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠에 산업과 적용되는 기술, 제작과정과 각 과정에서 필요한 지식 전반, 시나리오의 이해
	기능(skill)	개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠 기획능력
	태도(attitude)	소통과 협력, 개방적인 태도, 창의력, 관찰력, 표현력, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
					●
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●			[ ]

산출물 (결과물)	1. 개인 혹은 팀별 프로젝트에 맞는 프로젝트 계획서 1부 2. 계획서에 따른 Pre-Production 3. 1차, 2차 결과물의 보완점을 반영한 리포트 1부

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	15	2주	프로젝트 계획서 평가한다.	계획서	과제물평가
2차 평가	50	13주	Pre-Production 제작과 발표를 평가한다.	Pre-Production	발표평가
3차 평가	15	15주	보완점을 반영한 리포트를 평가한다.	개선점 리포트 1부	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	융합콘텐츠 기획	발상역량	창의적 발상을 통해 융합적 세계관을 구축하고, 이를 콘텐츠에 적용해 자신만의 세계관을 구현하고 적용할 수 있다.	15		●
직무역량평가1차 합계				15		
2차 평가	융합콘텐츠 기획	스토리·기획역량	융합적 세계관을 바탕으로 제작하려는 콘텐츠에 맞는 서사를 완성하거나, 기획서로 체계화 할 수 있다.	10		●
		기획연출역량	융합콘텐츠 구현에 필요한 기술적 방법들을 선별하고, 최적화된 인적자원 배치와 제작과정 관리·감독을 통해 콘텐츠를 연출할 수 있다.	20		
		자기주도 문제해결역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.			
	융합콘텐츠 제작	컨셉역량	융합 콘텐츠의 목표와 방향에 맞는 발상을 통해 콘텐츠에 최적화된 창의적인 컨셉으로 완성할 수 있다.	20		
직무역량평가2차 합계				50		

	3차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	15		●
	직무역량평가3차 합계				15		
수업환경	강의실유형	PC실습실, 씬티크실, 음향실, 전시실 등					
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 카메라, 삼각대, 조명, 마이크 등					
	SW	클립스튜디오, 포토샵, 에프터이펙트, 매드매퍼, vvvv, 레졸룸아레나, 프로세싱, 유니티					

Class name	Korean	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I	Credits	9	Semester /Term	3-1
	English	Convergence Contents Project for Career I	Class Hour	9	Type	Mandatory
Class summary	Based on the contents and experiences learned through the first and second grade courses as the final goal of the convergence content school curriculum, it is a subject that completes the portfolio of creating convergence contents that students plan and design creatively. Depending on each student's career and intention, both one-person creative projects and team projects are possible. Due to the nature of the curriculum where various projects are carried out individually or specially, it is conducted as a team teaching.					
Learning goal	1. Content creation academic plans tailored to individual interests and career paths after graduation, and individuals or teams can be formed through presentation and communication. 2. Design content creation processes tailored to team content and complete pre-production. 3. Participate in pre-production presentation critics and draw up a project plan for the entire production process.					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">미래 콘텐츠 기획</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Future Contents Design</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨에서 졸업프로젝트를 진행하는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음.</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">융합콘텐츠 창작 프로젝트를 심도 있게 진행하며 팀 프로젝트를 체계적으로 진행관리하기 위한 교과이다.
융합콘텐츠 프로젝트의 콘텐츠 기획과정에 따라 진행상황의 발표와 크리틱, 질의 응답과 토론으로 진행된다.
효과적인 수업이 되기 위해 개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 산업체 전문가를 초빙한 수업이 포함된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 융합콘텐츠 관련 선행연구와 현업 종사자 특강을 통해 콘텐츠의 합리적이고 현실적인 기획방향을 마련할 수 있다.
2. 정기적인 개인 혹은 팀별 프로젝트 발표를 통한 합리넉인 콘텐츠 운영을 할 수 있다.
3. 융합콘텐츠 Pre-Production 전문가 초빙 발표회 및 개선안 제시를 위한 집중 크리틱을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">선별한 융합콘텐츠 영역에 관련된 기술과 노하우의 케이스 스터디를 통해 선행연구를 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">개방적인 태도로 현업 종사자 특강에 참여하여 필드에 대한 넓은 시야를 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">새롭게 학습한 정보와 경험을 통해 개인 혹은 팀별 기획안을 재고할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">Pre-Production의 정기적인 프로젝트 진행발표와 크리틱을 전개 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">이 활동을 통해 프로젝트를 합리적으로 관리하고 질적 향상을 이끌 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전문가를 초빙하여 융합콘텐츠 Pre-Production 발표회를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">긍정적이고 수용적인 태도로 집중 크리틱에 참여하고 Pre-Production의 개선안을 제시할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠에 산업과 적용되는 기술, 제작과정과 각 과정에서 필요한 지식 전반, 시나리오의 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠 기획능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">소통과 협력, 개방적인 태도, 창의력, 관찰력, 표현력, 책임감</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">수리능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="2">직업윤리</td><td>●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의
효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td>●</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="8">1. 케이스 스터디 레포트</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>20</td><td>4주</td><td colspan="2">케이스 스터디 레포트를 평가한다.</td><td>레포트
매 차시 1부</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>13주</td><td colspan="2">Pre-Production 발표를 평가한다.</td><td>발표자료</td><td colspan="2">발표평가</td></tr>
<tr><td>3차 평가</td><td>20</td><td>15주</td><td colspan="2">개선안 레포트를 평가한다.</td><td>레포트 1부</td><td colspan="2">과제물평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="8">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	40	●	
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 세미나실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	미래 콘텐츠 기획	Credits	3	Semester /Term	3-1
	English	Future Contents Design	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This is a course for conducting in-depth convergence content creation projects and systematically managing team projects. Depending on the content planning process of the convergence contents project, the project will be conducted with presentation of progress, cricket, Q&A and discussion. To be a more effective class, classes that invite industry experts based on individual or team projects are included.						
Learning goal	1. Case study of technologies and know-how related to various cases and selected content areas within the convergence content industry 2. Providing External Perspective through Special Lecture of Field Workers and reconsidering Content Planning Proposals 3. Manage and inspect content production schedules through regular project announcements by individuals or teams 4. Focused on presentations and suggestions for improvement of convergence content pre-production experts						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">취업·창업을 위한
융합콘텐츠 프로젝트 II</td><td>학점</td><td>9</td><td>시수</td><td>9</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Convergence Contents
Project for Career II</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">융합콘텐츠 제작</td><td colspan="3">조형역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">제작연출역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">테크닉역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합콘텐츠 창작의 기획부터 완성까지의 전 과정을 통해 새로운 융합콘텐츠 포트폴리오를 완성하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">취업・창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통해 학습한 내용과 경험을 바탕으로, 학생이 직접 독창적으로 기획하고 설계한 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 교과이다.
<융합콘텐츠 프로젝트 I> 교과과정을 통한 콘텐츠 기획을 바탕으로 Main, Post-Production을 수행하여 콘텐츠를 완성하는 1인 혹은 팀 프로젝트 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1학기의 기획을 바탕으로 콘텐츠 개발 시스템을 계획하고 역할을 분담할 수 있다.
2. 각 콘텐츠 특성에 맞는 Main-Production을 진행하여 완료할 수 있다.
3. 각 콘텐츠 특성에 맞는 Post-Production을 통해 완성된 콘텐츠를 각 콘텐츠 특성에 맞는 전시 혹은 상영회를 기획하고 진행하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">1학기의 기획을 바탕으로 각 콘텐츠 특성에 맞는 콘텐츠 개발 시스템을 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">프로젝트 제작일정을 점검하고 팀원과 역할을 분담할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">각 콘텐츠 특성에 맞는 Main-Production을 진행하여 완료할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">각 콘텐츠 특성에 맞는 Post-Production을 진행하여 완료할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">완성된 콘텐츠의 특징에 맞는 전시 혹은 상영회를 계획하여 실행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠에 산업과 적용되는 기술, 제작과정과 각 과정에서 필요한 지식 전반</td></tr>
</table>

	기능(skill)	개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 콘텐츠의 전반적인 창작 능력
	태도(attitude)	소통과 협력, 창의력, 문제해결력, 미적 감수성과 표현력, 책임감

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●	●	●	●	●	●	●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●	●			[ ]

산출물 (결과물)	1. 개인 혹은 팀별 프로젝트에 맞는 Main-Production 파이프라인 설계문서 2. Main-Production 결과물 3. Post-Production 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	10	1주	Main-Production 파이프라인 설계문서 평가한다.	파이프라인 설계문서	과제물평가 수행관찰평가
	2차 평가	40	12주	Main-Production 결과물을 평가한다.	Main-Production 결과물	과제물평가 수행관찰평가
	3차 평가	30	15주	Post-Production 결과물과 발표를 평가한다.	Post-Production 결과물	수행관찰평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	10	●	●
	직무역량평가1차 합계				10		
	2차 평가	융합콘텐츠 제작	조형역량	융합콘텐츠 제작에 필요한 선, 형태, 명암, 색, 공간 등 조형원리를 종합적으로 적용하여 탁월한 완성도로 표현할 수 있다.	40	●	●
			제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 종합적으로 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등의 요소를 합리적으로 적용하고 연출하여 완성도 있는 콘텐츠로 표현할 수 있다.			
			테크닉역량	트랜스 미디어 시대에 필요한 다양한 테크닉인 2D, 3D AR, VR, MR 관련 프로그램과 음향, 편집, 연출 등을 적극적으로 수용하고 탁월한 완성도로 표현 할 수 있다.			
			자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기주도적으로 해결하여 창의적인 작품으로 완성 할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	융합콘텐츠 제작	제작연출역량	융합콘텐츠 구현원리를 종합적으로 이해하고 이미지, 공간, 사운드, 시간, 인터렉션 등의 요소를 합리적으로 적용하고 연출하여 완성도 있는 콘텐츠로 표현할 수 있다.	30	●	●
			자기주도 문제해결 역량	융합콘텐츠 제작과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기주도적으로 해결하여 창의적인 작품으로 완성 할 수 있다.			
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 씬티크실, 음향실, 전시실 등
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터, 카메라, 삼각대, 조명, 마이크 등
	SW	클립스튜디오, 포토샵, 에프터이펙트, 마야, 매드매퍼, VVVV, 유니티, 언리얼 등

Class name	Korean	취업·창업을 위한 융합콘텐츠 프로젝트 II	Credits	9	Semester /Term	3-2
	English	Convergence Contents Project for Career II	Class Hour	9	Type	Mandatory
Class summary	Based on the contents and experiences learned through the first and second grade courses as the final goal of the convergence content school curriculum, it is a subject that completes the portfolio of creating convergence contents that students plan and design creatively. One-person or team project curriculum that completes contents by carrying out main and post-production based on content planning through the convergence content project I curriculum.					
Learning goal	1. Based on the planning of the first semester, the content development system can be planned and the roles divided. 2. Main-production can be carried out and completed according to the characteristics of each content. 3. Post-production can be carried out and completed according to the characteristics of each content. Completed contents can be announced by planning and conducting exhibitions or screenings suitable for the characteristics of each content.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">융합콘텐츠 문제해결</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">3-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Convergence Contents
Problem Solving</td><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면
수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3">융합콘텐츠 기획</td><td colspan="3">자기주도 문제해결역량</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">융합콘텐츠스쿨에서 졸업프로젝트를 진행하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">미래 콘텐츠 기획</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">융합콘텐츠 창작 프로젝트를 진행하며 체계적으로 진행관리하기 위한 교과이다.
융합콘텐츠 프로젝트의 개발과정에 따라 진행상황 발표와 크리틱, 질의응답과 토론으로 진행된다.
효과적인 수업이 되기 위해 개인 혹은 팀별 프로젝트에 따른 산업체 전문가를 초빙한 수업이 포함된다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 전문가 특강과 다양한 융합콘텐츠 개발 및 운영사례를 통한 케이스 스터디를 할 수 있다
2. 정기적인 개인 혹은 팀별 프로젝트 발표를 통해 콘텐츠 제작을 합리적으로 관리·운용할 수 있다.
3. 전문가를 초빙해 발표회를 진행하고 전시 및 상영을 위한 최종 콘텐츠 점검을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">전문가 특강과 다양한 융합콘텐츠 개발 및 운영사례를 통한 케이스 스터디를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">케이스 스터디를 기반으로 제작과정의 관리·운영계획을 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">개인 혹은 팀별 Main, Post-Production의 정기적인 진행발표와 크리틱을 전개할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">이 활동을 통해 프로젝트를 합리적으로 관리하고 질적 향상을 이끌 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전문가를 초빙하여 융합콘텐츠 발표회를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">긍정적이고 수용적인 태도로 집중 크리틱에 참여하고 전시를 위한 융합콘텐츠 프로젝트의 최종점검을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">융합콘텐츠 산업 지식, 융합콘텐츠에 적용되는 기술, 콘텐츠 제작에 필요한 지식,
시나리오 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">개인 혹은 팀별 프로젝트 콘텐츠 기획능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">소통과 협력, 개방적인 태도, 창의력, 관찰력, 표현력, 책임감</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력	●	직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업 능력	자기조절	도전	자기성장	창의 효능	문화개방성	미디어개방성
	●	●		●		●		●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●	●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
		●			[ ]

산출물 (결과물)	1. 프로젝트 관리·운영 계획서 1부 2. 2회분의 발표 PPT

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	5주	케이스 스터디를 바탕으로 작성한 콘텐츠 계획서를 평가한다.	콘텐츠 계획서 1부	과제물평가
	2차 평가	40	10주	Main, Post-Production 진행과정 발표를 평가한다.	발표 PPT	발표평가
	3차 평가	20	15주	제작된 Pre-Production 발표를 평가한다.	발표 PPT	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가	융합콘텐츠 기획	자기주도 문제해결 역량	미래 진출경로에 맞게 융합콘텐츠를 기획하는 과정에서 발생하는 다양한 문제를 자기 주도적으로 해결할 수 있다.	20		●
	직무역량평가3차 합계				20		

수업환경	강의실유형	PC실습실, 세미나실
	HW	컴퓨터, 빔 프로젝터
	SW	

Class name	Korean	융합콘텐츠 문제해결	Credits	3	Semester /Term	3-2
	English	Convergence Contents Problem Solving	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	This is a course for conducting in-depth convergence content creation projects and systematically managing team projects. Depending on the content development process of the convergence contents project, the process will be carried out with presentation of progress, cricket, Q&A and discussion. To be a more effective class, classes that invite industry experts based on individual or team projects are included.						
Learning goal	1. Case studies can be conducted through expert lectures and various cases of development and operation of convergence contents. 2. Content production can be reasonably managed and operated through regular individual or team project announcements. 3. A presentation of experts on convergence contents results can be held and the final contents can be checked for exhibition and screening.						

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

만화애니게임학과

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

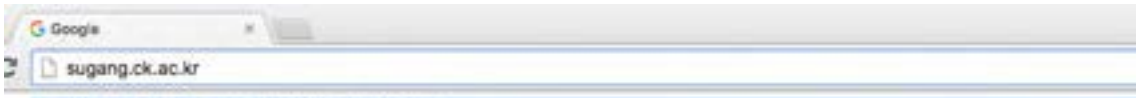
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

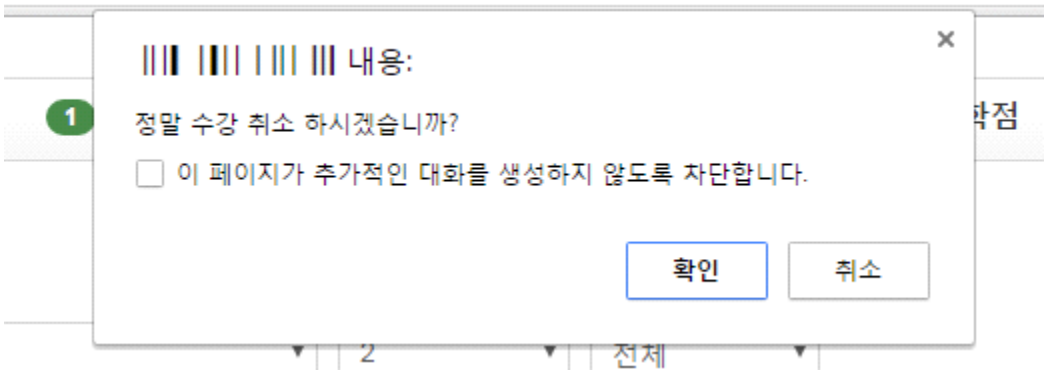
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

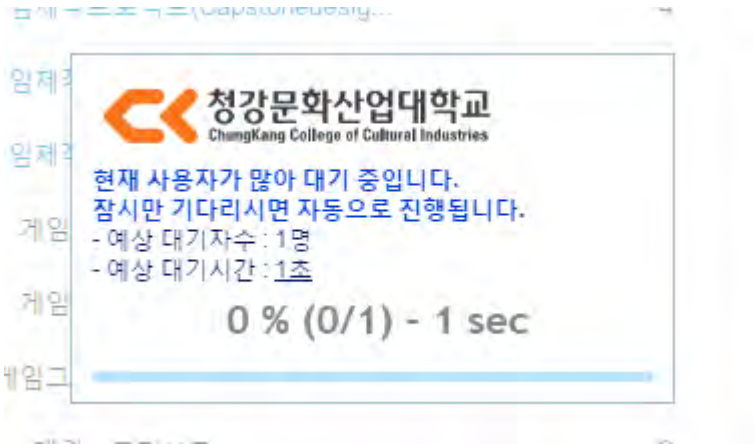
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021

교육과정편람

만화애니게임학과

만화애니게임학과 소개

■ 만화애니게임학과에서 추구하는 교육의 가치

다양하고 창의적인 콘텐츠로 대한민국 산업을 이끌어 가는 글로벌 콘텐츠 교육기관

■ 미션

- 심화된 전공역량과 기획 및 연출력을 갖춘 창의 인재 양성을 기반으로 차세대 미래 성장 산업인 문화산업을 주도함
- 문화산업 트렌드를 읽고 분석하며 적극적으로 대응할 수 있는 창의성과 유연한 사고능력을 지닌 창의 산업 시대의 새로운 핵심인재 교육 모델을 제시함

■ 교육목표

DEEP 달성을 통한 만화・애니메이션・게임 분야의 전문 인력 및 융합인재 양성교육 실현

Differency 차별화된 창의성과 인성을 겸비한 인재를 양성한다.
Evolution 변화하는 매체 및 기술 환경에 능동적으로 대응하는 교육을 구현한다.
Expansion 다양한 콘텐츠 융합과 응용이 가능한 확장 능력을 배양한다.
Professional 기반 분야 전문성을 현장 전문가 수준으로 높인다.

만화애니게임학과의 교과목 도출

■ 만화애니게임학과 전공과목

이수 구분	학년 / 학기	교과목명	학점/ 시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)
전선	1-1	만화프로젝트I	6/6	만화디지털활용 (0803020708_16v2)	디지털저작툴사용하기 (0803020708_16v2.1)
				만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
		애니메이션프로젝트I	6/6	스토리보드제작 (0803020616_16v2)	스토리보드 제작하기 (0803020616_16v2.2)
		게임프로젝트I	6/6	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)
		만화연구I	3/3	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)
		게임제작기법연구I	3/3	게임 시스템 기획 (0803020514_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)
				게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)
				게임서비스운영 (0803020509_16v3)	게임Q/A수행하기 (0803020509_16v3.1)
		애니메이션제작기술연구I	3/3	2D애니메이팅 (0803020619_16v2)	원화제작하기 (0803020619_16v2.1)
					동화제작하기 (0803020619_16v2.2)
				3D애니메이션제작 (0803020606_13v1)	라이팅하기 (0803020606_13v1.6)
		컬러앤시네마토그래피I	3/3	색체디자인과제수립 (080201801_15v1)	과제분석하기 (0802010801_15v1.1)
					과제제안하기 (080201801_15v1.2)
				스토리보드제작 (080302616_16v2)	이미지보드제작하기 (0803020616_16v2.1)
전선	1-2	만화프로젝트II	6/6	만화디지털활용 (0803020708_16v2)	디지털저작툴사용하기 (0803020708_16v2.1)
				만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
		애니메이션프로젝트II	6/6	연출 (0803020604_13v1)	스토리보드 작성하기 (0803020604_13v1.2)
		게임프로젝트II	6/6	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)
		만화연구II	3/3	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)
		게임제작기법연구II	3/3	게임 시스템 기획 (0803020514_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)
				게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)
				게임서비스운영 (0803020509_16v3)	게임Q/A수행하기 (0803020509_16v3.1)
		애니메이션제작기술연구II	3/3	2D애니메이팅 (0803020619_16v2)	원화제작하기 (0803020619_16v2.1)
					동화제작하기 (0803020619_16v2.2)
				3D애니메이션제작 (0803020606_13v1)	라이팅하기 (0803020606_13v1.6)
		컬러앤시네마토그래피II	3/3	색체디자인과제수립 (080201801_15v1)	과제분석하기 (0802010801_15v1.1)
					과제제안하기 (080201801_15v1.2)
				스토리보드제작 (080302616_16v2)	이미지보드제작하기 (0803020616_16v2.1)

■ 만화애니게임학과 직업기초능력 교과목

이수 구분	학년 / 학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)
교선	1-1	콘텐츠인문학I	3/3	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
				스토리구성 (0803020602_13v1)	시놉시스 구성하기 (0803020602_13v1.1)
				게임 콘셉트 기획 (0803020512_16v3)	게임 세계관 기획하기 (0803020512_16v3.1)
		전공실무영어I	3/3		
		콘텐츠주제발표연구	3/3	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
				스토리구성 (0803020602_13v1)	시놉시스 구성하기 (0803020602_13v1.1)
				게임 콘셉트 기획 (0803020512_16v3)	게임 세계관 기획하기 (0803020512_16v3.1)
교선	1-2	콘텐츠인문학II	3/3	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
				스토리구성 (0803020602_13v1)	시놉시스 구성하기 (0803020602_13v1.1)
				게임 콘셉트 기획 (0803020512_16v3)	게임 세계관 기획하기 (0803020512_16v3.1)
		전공실무영어II	3/3		
		콘텐츠주제발표연구II	3/3	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)
				스토리구성 (0803020602_13v1)	시놉시스 구성하기 (0803020602_13v1.1)
				게임 콘셉트 기획 (0803020512_16v3)	게임 세계관 기획하기 (0803020512_16v3.1)

만화애니게임학과 직무별 교육과정 로드맵

■ 만화가, 만화기반 콘텐츠제작자, 만화콘텐츠 기획 및 관리자, 만화전문교육자

구분		1-1	1-2
스쿨교양과정		콘텐츠인문학 Ⅰ 전공실무영어 Ⅰ 콘텐츠주제발표연구 Ⅰ	콘텐츠인문학 Ⅱ 전공실무영어 Ⅱ 콘텐츠주제발표연구 Ⅱ
전공과정	창작	만화프로젝트 Ⅰ	만화프로젝트 Ⅱ
	연출/툴	만화연구 Ⅰ	만화연구 Ⅱ

■ 애니메이션제작자(2D/3D)

구분		1-1	1-2
스쿨교양과정		콘텐츠인문학 Ⅰ 전공실무영어 Ⅰ 콘텐츠주제발표연구 Ⅰ	콘텐츠인문학 Ⅱ 전공실무영어 Ⅱ 콘텐츠주제발표연구 Ⅱ
전공과정	창작	애니메이션프로젝트 Ⅰ	애니메이션프로젝트 Ⅱ
	연출/툴	애니메이션제작기술연구 Ⅰ	애니메이션제작기술연구 Ⅱ

■ 게임그래픽디자이너, 게임프로그래머, 게임기획자, 게임QA/게임운영전문가

구분		1-1	1-2
스쿨교양과정		콘텐츠인문학 Ⅰ 전공실무영어 Ⅰ 콘텐츠주제발표연구 Ⅰ	콘텐츠인문학 Ⅱ 전공실무영어 Ⅱ 콘텐츠주제발표연구 Ⅱ
전공과정	창작	게임프로젝트 Ⅰ	게임프로젝트 Ⅱ
	연출/툴	게임제작기법연구 Ⅰ	게임제작기법연구 Ⅱ

교육과정표

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/ 패스제)	1학년				합계		
						1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	총시수
교선	콘텐츠인문학I	Literae humaniores&Contents I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	콘텐츠인문학II	Literae humaniores&Contents II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	콘텐츠주제발표연구I	Study on topics&Presentation I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	콘텐츠주제발표연구II	Study on topics&Presentation II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	전공실무영어I	Major Practical Business English I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	전공실무영어II	Major Practical Business English II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	소 계					9	9	9	9	18	18	270
전공 선택	만화프로젝트I	Comics Project I	15	6	등급제	6	6			6	6	90
	만화프로젝트II	Comics Project II	15	6	등급제			6	6	6	6	90
	애니메이션프로젝트I	Animation Project I	15	6	등급제	6	6			6	6	90
	애니메이션프로젝트II	Animation Project II	15	6	등급제			6	6	6	6	90
	게임프로젝트I	Game Project I	15	6	등급제	6	6			6	6	90
	게임프로젝트II	Game Project II	15	6	등급제			6	6	6	6	90
	만화연구I	Reasearch of directing comics I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	만화연구II	Reasearch of directing comics II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	애니메이션제작기술연구I	The Advanced Animation Technical Workshop I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	애니메이션제작기술연구II	The Advanced Animation Technical Workshop II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	칼러앤씨네마토그래피I	Color & cinematography I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	칼러앤씨네마토그래피II	Color & cinematography II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	게임제작기법연구I	The Advanced Game Technical Workshop I	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	게임제작기법연구II	The Advanced Game Technical Workshop II	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	현장실습(심화)-1	Work Experience(semester)-1	12	40	패스제	2	40			2	40	480
	현장실습(심화)-하계	Work Experience(semester)-1	4	40	패스제	2	40			2	40	160
	현장실습(심화)-2	Work Experience(semester)-2	12	40	패스제			2	40	2	40	480
	현장실습(심화)-동계	Work Experience(semester)-1	4	40	패스제			2	40	2	40	160
	소 계					34	110	34	110	68	220	2180
스쿨소계						43	119	43	119	86	238	2450
	스쿨교양합계					9	9	9	9	18	18	270
	전공합계					34	110	34	110	68	220	2180
	교과총계					43	119	43	119	86	238	2450

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="4">한글</td><td rowspan="4">만화프로젝트 I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Comics project I</td><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화디지털활용
(0803020708_16v2)</td><td colspan="2">디지털저작툴사용하기
(0803020708_16v2.1)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="2">기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="7">만화기법을 이용한 만화원고/ 일러스트작품을 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="7">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="7">1. 이 수업은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다.
2. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성원고 시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다.
3. 완성된 기획서를 발표하고 평가받는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="7">1. 차별화된 만화콘텐츠 작품을 구상하고 이를 시놉시스 형태로 실체화시킨 다음 필요한 분량의 취재와 자료조사 작업을 수행할 수 있다.
2. 기획에 필요한 캐릭터, 작화 작업 등 프리프로덕션을 기획서 형태로 완성하여 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="6">만화, 동화 등의 형태로 관심 분야의 콘텐츠를 구상하고 그 개요를 1페이지 내외 분량의 시놉시스로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="6">제작을 구체화하기 위한 분량, 시간 계획을 세우고 이에 따라 취재와 자료조사 과정을 통해 필요한 정보와 자료를 확보할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="6">캐릭터 스케치, 콘셉트 디자인 작업을 통하여 작품의 형식과 내용에 대해 연구하고 최종적으로 캐릭터와 미술 작업에 대한 개념을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="6">완성된 기획서를 발표하고 필요한 부분을 보완하며 완성된 기획서를 바탕으로 시안 작업을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">관심분야, 장르에 대한 다양한 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="6">자료 수집과 분석 능력, 기초 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="6">관심분야에 대한 관찰력, 분석력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력			수리능력				
	문제해결능력			자기개발능력				
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력			기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**	
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	5분 내외의 발표를 위한 기획서. 10페이지 분량의 완성 시안원고

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	기획서의 완성도 발표기획서의 충실성	기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	시안원고의 완성도	시안원고	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)	완성된 기획서를 발표하고 필요한 부분을 보완하며 완성된 기획서를 바탕으로 시안 작업을 수행할 수 있다.			●
			만화, 동화 등의 형태로 관심분야의 콘텐츠를 구상하고 그 개요를 1페이지 내외 분량의 시놉시스로 제작할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	제작을 구체화하기 위한 분량, 시간 계획을 세우고 이에 따라 취재와 자료조사 과정을 통해			●

				필요한 정보와 자료를 확보할 수 있다.			
				캐릭터 스케치, 콘셉트 디자인 작업을 통하여 작품의 형식과 내용에 대해 연구하고 최종적으로 캐릭터와 미술 작업에 대한 개념을 완성할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	신티크실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	만화프로젝트 I	Credits	6	Semester /Term	1-1
	English	Comics project 1	Class Hour	6	Type	전공선택
Class summary	This class consists of research/ experiment(60%) and completion /outcome(40%). Each students should make their own plan for creating comics or illustration books. According to the plan, the pre-production have to be prepared. Finally, students have to present the project report and it will be evaluated.					
Learning goal	After finishing this course, students are expected to have ability to make plans, collecting required information, make synopsis, prepare the pre-production and finally, present whole project.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>만화프로젝트II</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Comics project II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화디지털활용
(0803020708_16v2)</td><td colspan="4">디지털저작툴사용하기
(0803020708_16v2.1)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="4">만화기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화기법을 이용한 만화원고/ 일러스트작품을 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 이 수업은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다.
2. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성원고 시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다.
3. 완성된 기획서를 발표하고 평가받는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 차별화된 만화콘텐츠 작품을 구상하고 이를 시놉시스 형태로 실체화시킨 다음 필요한 분량의 취재와 자료조사 작업을 수행할 수 있다.
2. 기획에 필요한 캐릭터, 작화 작업 등 프리프로덕션을 기획서 형태로 완성하여 이를 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">만화, 동화 등의 형태로 관심 분야의 콘텐츠를 구상하고 그 개요를 1페이지 내외 분량의 시놉시스로 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">제작을 구체화하기 위한 분량, 시간 계획을 세우고 이에 따라 취재와 자료조사 과정을 통해 필요한 정보와 자료를 확보할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">캐릭터 스케치, 콘셉트 디자인 작업을 통하여 작품의 형식과 내용에 대해 연구하고 최종적으로 캐릭터와 미술 작업에 대한 개념을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">완성된 기획서를 발표하고 필요한 부분을 보완하며 완성된 기획서를 바탕으로 시안 작업을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">관심분야, 장르에 대한 다양한 인문학적 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">자료 수집과 분석 능력, 기초 드로잉 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">관심분야에 대한 관찰력, 분석력</td></tr>
<tr><td>직업기초능력</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	5분 내외의 발표를 위한 기획서. 10페이지 분량의 완성 시안원고

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	기획서의 완성도 발표기획서의 충실성	기획서	과제물평가
2차 평가	40	15주	시안원고의 완성도	시안원고	과제물평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화작품기획 (0803020701_16v2)	만화기획안제작하기 (0803020701_16v2.4)	완성된 기획서를 발표하고 필요한 부분을 보완하며 완성된 기획서를 바탕으로 시안 작업을 수행할 수 있다.			●
			만화, 동화 등의 형태로 관심분야의 콘텐츠를 구상하고 그 개요를 1페이지 내외 분량의 시놉시스로 제작할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	제작을 구체화하기 위한 분량, 시간 계획을 세우고 이에 따라 취재와 자료조사 과정을 통해			●

				필요한 정보와 자료를 확보할 수 있다.			
				캐릭터 스케치, 콘셉트 디자인 작업을 통하여 작품의 형식과 내용에 대해 연구하고 최종적으로 캐릭터와 미술 작업에 대한 개념을 완성할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	신티크실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	만화프로젝트Ⅱ	Credits	6	Semester /Term	1-2
	English	Comics project Ⅱ	Class Hour	6	Type	전공선택
Class summary	This class consists of research/ experiment(60%) and completion /outcome(40%). Each students should make their own plan for creating comics or illustration books. According to the plan, the pre-production have to be prepared. Finally, students have to present the project report and it will be evaluated.					
Learning goal	After finishing this course, students are expected to have ability to make plans, collecting required information, make synopsis, prepare the pre-production and finally, present whole project.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화연구I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Research of directing comics 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">비대면수업(100%비대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td>집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화세계관설정
(0803020704_16v2)</td><td colspan="3">공간배경설정하기
(0803020704_16v2.1)</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화적인 표현과 다양한 연출 능력을 심화시키고 이를 활용하여 작품을 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 수업은 기술과 습득(40%), 탐구와 모색(40%) 완성과 결과(20%)를 위한 수업이다.
2. 제시된 이야기와 상황에 적합한 연출을 이해할 수 있도록 다양한 연출 예를 감상하고 분석한다.
3. 학습한 내용을 활용하여 자신의 작품을 연출하고 원고를 완성하는 연습을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 교수가 제시하는 다양한 상황에 대한 예시들을 감사하고 이해하고 분석할 수 있다.
2. 학습한 다양한 연출들을 응용하여 자신의 원고에 이를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 기성 작품들의 만화연출 방법을 분석하고 이해할 수 있다.
- 자신의 기존 작품의 만화연출 방법을 분석하고 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 제시된 상황에 맞는 연출 방법을 연구하고 그림콘티를 작성하여 실습할 수 있다.
- 그림콘티 결과물을 발표하고 설명하여 학생 간 연구 내용을 공유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">만화연출 이론의 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">이야기 분석 능력, 상황 분석 능력, 만화 연출 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">만화창작에 대한 흥미, 완성하고자 하는 의지</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

			●			●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	주제별로 제시된 이야기에 적합하게 여러 칸과 페이지로 연출된 그림 콘티 (또는 만화원고)

평가계획						
	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	연구주제선정의 타당성 발표내용의 충실성 발표태도 학생 상호간 평가	발표자료	과제물평가 학생상호간평가
	2차 평가	40	15주	결과물의 타당성 결과물 내용의 성실성 발표태도 학생 상호간 평가	연구결과물	과제물평가 학생상호간평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)	기성 작품들의 만화연출 방법을 분석하고 이해할 수 있다.			●
			자신의 기존 작품의 만화연출 방법을 분석하고 평가할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)	제시된 상황에 맞는 연출 방법을 연구하고 그림콘티를 작성하여 실습할 수 있다.			●
			그림콘티 결과물을 발표하고 설명하여 학생 간 연구 내용을 공유할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	PC실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	만화연구I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Research of directing comics 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class consists of skill/ practice(40%), research/ experiment(40%) and completion /outcome(20%). In this class, students will appreciate various comics scene and analyse the mis-en-scene. And utilize them when students draw their comics.					
Learning goal	- Students should have ability to analyse and study special directing know-how from well-organised comics. - After finishing this course, students should have ability to apply various directing skills effectively to their comics.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">만화연구II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Research of directing comics II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화세계관설정
(0803020704_16v2)</td><td colspan="4">공간배경설정하기
(0803020704_16v2.1)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">만화적인 표현과 다양한 연출 능력을 심화시키고 이를 활용하여 작품을 제작하고자 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">1. 이 수업은 기술과 습득(40%), 탐구와 모색(40%) 완성과 결과(20%)를 위한 수업이다.
2. 제시된 이야기와 상황에 적합한 연출을 이해할 수 있도록 다양한 연출 예를 감상하고 분석한다.
3. 학습한 내용을 활용하여 자신의 작품을 연출하고 원고를 완성하는 연습을 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 교수가 제시하는 다양한 상황에 대한 예시들을 감사하고 이해하고 분석할 수 있다.
2. 학습한 다양한 연출들을 응용하여 자신의 원고에 이를 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 기성 작품들의 만화연출 방법을 분석하고 이해할 수 있다.
- 자신의 기존 작품의 만화연출 방법을 분석하고 평가할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 제시된 상황에 맞는 연출 방법을 연구하고 그림콘티를 작성하여 실습할 수 있다.
- 그림콘티 결과물을 발표하고 설명하여 학생 간 연구 내용을 공유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">만화연출 이론의 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">이야기 분석 능력, 상황 분석 능력, 만화 연출 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">만화창작에 대한 흥미, 완성하고자 하는 의지</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
</table>

			●			●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	주제별로 제시된 이야기에 적합하게 여러 칸과 페이지로 연출된 그림 콘티 (또는 만화원고)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	연구주제선정의 타당성 발표내용의 충실성 발표태도 학생 상호간 평가	발표자료	과제물평가 학생상호간평가
2차 평가	40	15주	결과물의 타당성 결과물 내용의 성실성 발표태도 학생 상호간 평가	연구결과물	과제물평가 학생상호간평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)	기성 작품들의 만화연출 방법을 분석하고 이해할 수 있다.			●
			자신의 기존 작품의 만화연출 방법을 분석하고 평가할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	만화세계관설정 (0803020704_16v2)	공간배경설정하기 (0803020704_16v2.1)	제시된 상황에 맞는 연출 방법을 연구하고 그림콘티를 작성하여 실습할 수 있다.			●
			그림콘티 결과물을 발표하고 설명하여 학생 간 연구 내용을 공유할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	PC실
	HW	

	SW						
Class name	Korean	만화연구Ⅱ		Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Research of directing comics Ⅱ		Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This class consists of skill/ practice(40%), research/ experiment(40%) and completion /outcome(20%). In this class, students will appreciate various comics scene and analyse the mis-en-scene. And utilize them when students draw their comics.						
Learning goal	- Students should have ability to analyse and study special directing know-how from well-organised comics. - After finishing this course, students should have ability to apply various directing skills effectively to their comics.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>애니메이션프로젝트I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Animation Project 1</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리보드제작
(0803020616_16v2)</td><td colspan="4">스토리보드 제작하기
(0803020616_16v2.2)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션부분 전공심화과정을 이수하고 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 과목의 궁극적인 목적은 팀 작업으로 진행되는 창작애니메이션의 질적 완성도를 높이고 각 직무별 실무역량을 심화시키기 위함이다. 다양화한 애니메이션 프로젝트들의 기획 및 제작 공정을 각 직무별 실무 프로세스에 따라 진행시키면서 월 1회 공개 프레젠테이션을 통해 공유한다. 또한 개별 작업물에 대한 크리틱을 통해 전공역량을 향상 및 발전시킨다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 경쟁력 있는 창작애니메이션 작품의 완성을 위해 각 직무별 특성 및 역할을 정확히 파악하고 작업 스케줄에 의해 개인별 임무를 수행할 수 있다.
2. 공개 발표를 위한 자신의 작업과정 및 과정별 작업 결과물을 체계적으로 정리할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">창작애니메이션의 프리프로덕션을 기획안 작성과 함께 진행하여 월 1회 공개 발표하고 개별 크리틱을 통해 작품을 발전시켜 나갈 수 있다. 애니메이션 제작의 원활한 진행을 위해 각 직무별 역할과 업무기간 및 작품 완성일자 등을 포함한 스케줄링을 완성하고 공유할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">작품의 제작 연출 계획에 따라 스토리보드와 콘셉트 아트를 확정하고, 주요 씬(scene)의 모델링 어셋 제작/프로덕션 디자인/룩 디벨롭먼트를 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">한 학기 간의 작업 프로세스에 따른 작업 내용과 결과물을 정리하여 발표함으로써 전공역량을 심화 및 발전시켜 나갈 수 있다. 작업일정에 따라 직무별 역량을 강화하며, 직무별 멘토링 및 특강 프로그램 등을 연계한 다양한 실무 전문가의 노하우를 전수받아서 개별 포트폴리오 역량을 강화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">창작애니메이션 제작에 필요한 기획력 및 연출력, 제작을 위한 직무별 기술능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">애니메이션 제작에 필요한 심화된 기술 및 표현능력 (인체 및 사물의 드로잉능력, 작화능력, 모델링 및 리깅, 매핑 및 라이팅, 애니메이팅, 효과, 편집, 합성 등)</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인화력, 협동심, 배려심, 인내심, 창의력, 표현력, 응용력, 기획력, 연출력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	문제해결능력			자기개발능력				
	자원관리능력			대인관계능력				
	정보능력			기술능력				
	조직이해능력			직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	단편창작애니메이션 기획서 및 설정집

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	7주	수행준거를 바탕으로 과정과 결과 평가		과제물평가
2차 평가	40	15주	수행준거를 바탕으로 결과 평가	단편창작애니메이션 기획서 및 설정집	포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

평가계획

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스토리보드제작 (0803020616_16v2)	스토리보드 제작하기 (0803020616_16v2.2)	애니메이션 제작의 원활한 진행을 위해 각 직무별 역할과 업무기간 및 작품 완성일자 등을 포함한 스케줄링을 완성하고 공유할 수 있다.	20	●	
		스토리보드 제작하기 (0803020616_16v2.2)	작품의 제작 연출 계획에 따라 스토리보드와 콘셉트 아트를 확정할 수 있다.	20		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	스토리보드제작 (0803020616_1	스토리보드 제작하기	한 학기 간의 작업 프로세스에 따른 작업 내용과 결과물을 정	40		●

		6v2)	(0803020616_16v2.2)	리하여 발표함으로써 전공역량을 심화 및 발전시켜 나갈 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	애니메이션프로젝트I	Credits	6	Semester /Term	1-1
	English	Animation Project 1	Class Hour	6	Type	전공선택
Class summary	An emphasis of this course is on enhancing practical skills to create 2D or 3D creative short animation. Students are expected to develop both hands-on skills according to their own job positions and an ability in presentation and group discussion.					
Learning goal	To be able to develop practical skills being asked to create creative animation. To be able to run public presentation and logical discussion.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">애니메이션프로젝트Ⅱ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Animation Project 2</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">스토리보드제작
(0803020616_16v2)</td><td colspan="4">스토리보드 제작하기
(0803020616_16v2.2)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션부분 전공심화과정을 이수하고 있는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">‘애니메이션프로젝트I’와 연계되는 수업으로 애니메이션 제작을 위한 심화된 실무능력을 갖추어 애니메이션 실무 현장에서 요구되는 창의인재로 성장하는 데 궁극적인 목표를 둔다. 팀 별로 진행되는 2D 및 3D 창작 애니메이션을 완성하고 개인별 자기소개서 및 각 직무별 포트폴리오를 제작한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 사운드 작업 및 시각 후반작업이 완료된 창작 단편 애니메이션을 완성할 수 있다.
2. 작품 창작 경험을 토대로 자기소개서 및 개인별 포트폴리오를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">레이아웃과 애니메틱스에 근거해 애니메이션 제작을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">애니메이션의 컬러스크립트에 근거해 라이팅 및 합성 작업을 수행할 수 있다. 제작이 완료된 편집 본에 시각특수효과 및 컬러 보정 작업을 적용시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">창작 애니메이션 작품에 맞게 사운드콘티를 완성하고 음향효과, BG Sound, 나래이션 등 사운드 프로덕션 작업을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">완성된 창작 애니메이션을 필요한 다양한 포맷으로 컨버팅하고 최종작품을 DVD 형태로 제작할 수 있다. 개인별 자기소개서와 포트폴리오를 완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">연출력, 직무별 실무 능력, 포트폴리오 구성 능력, 자기소개서 기술 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">후반제작 및 사운드 프로덕션에 필요한 실무기술 (렌더링, 영상 편집 및 합성, 음향 특수효과 및 사운드 레코딩에 필요한 기능) 포트폴리오 편집 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">인화력, 협동심, 배려심, 인내심, 창의력, 표현력, 응용력, 기획력, 연출력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법					
	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	창작단편애니메이션: 2분 이상의 완성된 창작단편애니메이션 동영상, 자기소개서 및 포트폴리오

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	수행준거를 바탕으로 과정과 결과 평가		과제물평가
	2차 평가	40	15주	수행준거를 바탕으로 결과 평가	창작단편애니메이션: 2분 이상의 완성된 창작단편애니메이션 동영상, 자기소개서 및 포트폴리오	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	스토리보드제작 (0803020616_16v2)	스토리보드 제작하기 (0803020616_16v2.2)	애니메이션의 컬러스크립트에 근거해 라이팅 및 합성 작업을 수행할 수 있다. 제작이 완료된 편집 본에 시각특수효과 및 컬러 보정 작업을 적용시킬 수 있다.	20	●	
		스토리보드 제작하기 (0803020616_16v2.2)	창작 애니메이션 작품에 맞게 사운드콘티를 완성하고 음향효과, BG Sound, 나래이션	20		●

				등 사운드 프로덕션 작업을 진행할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	스토리보드제작(0803020616_16v2)	스토리보드 제작하기(0803020616_16v2.2)	완성된 창작 애니메이션을 필요한 다양한 포맷으로 컨버팅하고 최종작품을 DVD 형태로 제작할 수 있다. 개인별 자기소개서와 포트폴리오를 완성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	애니메이션프로젝트 Ⅱ	Credits	6	Semester /Term	1-2
	English	Animation Project 2	Class Hour	6	Type	전공선택
Class summary	A course following after Animation Project I is designed to make students being capable creative directors in animation industry. Students are expected to complete 2D or 3D animation and to prepare portfolios and resume to get a job position.					
Learning goal	To be able to complete a short creative animation including sound production as well as visual special effects. To make a piece of portfolio and a resume.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">애니메이션제작기술연구I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영문</td><td rowspan="8">The Advanced Animation Technical Workshop 1</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">2D애니메이팅
(0803020619_16v2)</td><td colspan="4">원화제작하기
(0803020619_16v2.1)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">동화제작하기
(0803020619_16v2.2)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">3D애니메이션제작
(0803020606_13v1)</td><td colspan="4">라이팅하기 (0803020606_13v1.6)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">2D 혹은 3D 애니메이션기술력을 심화하고자 하는 학생을 대상으로 함</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">질적 완성도와 경쟁력을 갖춘 창작 단편 애니메이션 제작을 위해 각 작품에 필요한 최신 제작기술을 연구하고 현재 팀에서 제작하고 있는 작품에 직접 적용함으로써 궁극적으로는 개개인의 전공 및 실무 역량을 강화한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 작품의 종류와 특성에 따른 개인별 직무분야(기획 및 연출/ 컨셉아트/ 2D 작화, 배경/3D 모델링, 애니메이팅/ VFX등)에서 요구되는 제작기술을 찾아 연구하여 작품에 적용시킬 수 있다.
2. 창작애니메이션 제작과 관련된 최신 트렌드를 분석 및 연구 할 수 있고 이를 발전시켜 공유한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">진행하고 있는 창작애니메이션의 특성에 따라 각 직무별로 요구되는 최신제작기술을 분석하고 연구한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">각 직무별 제작기술 연구에 대한 공유 및 토론을 통해 개개인의 실무 역량을 강화시킨다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">각 직무별 제작기술을 공유하고 이를 작품에 적용시켜 질적 향상도를 높인다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">애니메이션 제작 환경에서 이슈화되고 있는 최신 트렌드를 조사, 분석 및 연구하여 공유하고 토론한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">애니메이션제작의 각 직무별 특성. 2D /3D제작프로세스, 작품분석능력 및 기술 분석 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">MAYA, Z-Brush, After Effects, TV Paint, Flash</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">계획성, 끈기력, 집중력, 체력, 창의력, 관찰력, 협동성, 적극성, 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력
과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">각 직무별 최신기술이 적용된 애니메이션 클립</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td colspan="9"><table>
<tr><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td>수행준거를 바탕으로 과정과 결과 평가</td><td></td><td>과제물평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>수행준거를 바탕으로 결과 평가</td><td>각 직무별 최신기술이 적용된 애니메이션 클립</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1차 평가</td><td rowspan="2">2D애니메이팅
(0803020619_16v2)</td><td>원화제작하기
(0803020619_16v2.1)</td><td>진행하고 있는 창작애니메이션의 특성에 따라 각 직무별로 요구되는 최신제작기술을 분석하고 연구한다.</td><td>20</td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>동화제작하기
(0803020619_16v2.2)</td><td>각 직무별 제작기술 연구에 대한 공유 및 토론을 통해 개개인의 실무 역량을 강화시킨다.</td><td>20</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>3D애니메이션제작
(0803020606_1</td><td>라이팅하기
(0803020606_13v1.6)</td><td>애니메이션 제작 환경에서 이슈화되고 있는 최신 트렌드를</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

		3v1)		조사, 분석 및 연구하여 공유하고 토론한다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	애니메이션제작기술연구I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	The Advanced Animation Technical Workshop 1	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This course provides a chance to study up-to-date technologies asked for making more competent creative animation projects. Students are expected to research and study various technologies different from each project for having advanced practical skills.					
Learning goal	To study and discuss about recent issues and technologies regarding animation projects for both developing the quality of current project and getting more competent portfolio. To study and analyze current trend of 2D or 3D techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">애니메이션제작기술연구Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">The Advanced Animation Technical Workshop 1</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">2D애니메이팅
(0803020619_16v2)</td><td colspan="4">원화제작하기
(0803020619_16v2.1)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">동화제작하기
(0803020619_16v2.2)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">3D애니메이션제작
(0803020606_13v1)</td><td colspan="4">라이팅하기 (0803020606_13v1.6)</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">2D 혹은 3D 애니메이션기술력을 심화하고자 하는 학생을 대상으로 함</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">‘애니메이션제작기술연구I’와 연계되어 진행되는 수업으로, 2D / 3D 창작 애니메이션의 완성 단계에서 요구되는 고급기술에 대한 연구를 통해 효율적인 제작방법과 기술을 터득하며 이를 기반으로 완성도 높은 결과물을 제작함으로써 개개인의 실무 역량을 강화시킨다. 아울러 학생들은 제작기술연구와 적용을 통해 실무에서 요구되는 능력을 강화하며 경쟁력 있는 포트폴리오를 완성한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 창작 애니메이션의 완성도 높은 결과물을 위해 필요한 최신 제작기술 및 제작방법에 대한 R&D가 가능하다.
2. 담당교수 혹은 특강에 의해 초빙된 TD(Technical Director)의 강의를 중심으로 본인의 작품에서 요구되는 기술방법을 전문적으로 습득하고 이를 작품에 효과적으로 적용시킬 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">애니메이션작품의 특성에 따라 후반제작과정에서 요구되는 전문적인 기술이 무엇인지 스스로 분석하고 그것에 대한 조사와 연구를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">후반작업에서 매우 중요한 비중을 차지하는 COLOR CORRECTION 작업을 할 수 있으며, 이를 통해 전반적인 애니메이션의 톤과 매너를 조정할 수 있다. 애니메이션작품의 질을 높이는 사운드 프로덕션 관련 지식과 기술을 습득하여 사운드 콘티를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">사운드 및 시각 후반제작 과정에서 요구되는 최신기술을 습득하고, 완성된 작품을 다양한 포맷에 맞는 컨버팅(Converting)작업을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">개인별 혹은 팀별로 연구된 제작기술의 완성도를 높이기 위해 교수자 혹은 외부 전문기술자들을 초빙하여 소규모 기술 세미나를 주최할 수 있다. 교수자 혹은 초빙된 TD의</td></tr>
</table>

		도움을 받아 작품의 완성도를 높이기 위한 제작 기술을 전문적으로 익히고 이를 통해 세련된 형태의 작품을 완성할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	애니메이션 후반제작과정에서 요구되는 시각효과, 사운드 효과 분석능력
	기능(skill)	VFX Simulation, Hyper-realistic lighting, Color Correction , Sound effects
	태도(attitude)	계획성, 인내심, 관찰력, 이해력, 창의력, 협동성, 적극성, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	각 직무별 최신기술이 적용된 애니메이션 클립

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	수행준거를 바탕으로 과정과 결과 평가		과제물평가
	2차 평가	40	15주	수행준거를 바탕으로 결과 평가	각 직무별 최신기술이 적용된 애니메이션 클립	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	2D애니메이팅 (0803020619_16v2)	원화제작하기 (0803020619_16v2.1)	애니메이션작품의 특성에 따라 후반제작과정에서 요구되는 전문적인 기술이 무엇인지 스스	20	●	

				로 분석하고 그것에 대한 조사와 연구를 할 수 있다.			
			동화제작하기 (0803020619_16v2.2)	사운드 및 시각 후반제작 과정에서 요구되는 최신 기술을 습득하고, 완성된 작품을 다양한 포맷에 맞는 컨버팅(Converting) 작업을 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	3D애니메이션제작 (0803020606_13v1)	라이팅하기 (0803020606_13v1.6)	개인별 혹은 팀별로 연구된 제작기술의 완성도를 높이기 위해 교수자 혹은 외부 전문 기술자들을 초빙하여 소규모 기술 세미나를 주최할 수 있다. 교수자 혹은 초빙된 TD의 도움을 받아 작품의 완성도를 높이기 위한 제작 기술을 전문적으로 익히고 이를 통해 세련된 형태의 작품을 완성할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	애니메이션제작기술연구Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	The Advanced Animation Technical Workshop 2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	As a follow-up course of 'The Advanced Technical Workshop I', this course provides a chance to study up-to-date technologies asked for making more competent creative animation projects. Students are expected to research and study various technologies different from each project for making competent portfolios.					
Learning goal	To study and discuss about recent issues and technologies regarding animation projects for both developing the quality of current project and getting more competent portfolio. To study and analyze current trend of 2D or 3D techniques.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>컬러앤시네마토그래피 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Color &
cinematography I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">2D애니메이션 채색
(0803020621_16v2)</td><td colspan="4">2D애니메이션 디지털 채색하기
(0803020621_16v2.2)</td><td colspan="2">애니메이션 채색 디자인 설정을 기반으로 채색하여 완성하는 능력이다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D 장면 구성 (0803020625_16v2)</td><td colspan="4">3D카메라 구도설정(0803020625_16v2.1)</td><td colspan="2">스토리보드를 기반으로 장면에 적합한 카메라 쇼트를 설계하고 표현하는 능력이다.</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 이미지 연출 및 아트 디렉션에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">색채 심리에 근거한 스타일별 다양한 이미지 분석과 컬러스크립트 채색 실습을 해보는 과목이다.
영상 미학적 원리와 이론에 근간한 시네마토그래피 이미지 분석과 촬영 실습을 해보는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 색채 심리학적 관점에서 이미지를 분석하고, 스토리 맥락과 콘셉트 의도에 맞는 컬러스크립트를 제작해봄으로써 색채디자인 역량을 강화 할 수 있다.
2. 영화와 사진 이미지의 영상 미학이론을 학습하고, 시네마토그래피 촬영 실습을 통해서 시각적인 연출 역량을 강화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">색의 상징적 의미 분석과 색채 심리학 : 색과 극의 정서, 색과 인물의 성격 표현 분석을 할 수 있다. 색채디자인을 통해 캐릭터 배색을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">시대적, 공간적 배경 이미지와 시각적 표현 관계를 분석하고, 컬러스크립트를 컨셉과 의도에 맞게 채색 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">작품의 시각 언어적 의미들을 분석하고, 기록의 역할을 하는 사진과 이미지를 전달하는 시네마토그래피 기능과 역할의 차이에 따라 구별하여 촬영 실습 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">매체 장르별 색채 이미지 기획과 컨셉 도출, 샷의 시네마토그래피 설계와 장면의 룩을 개발을 위한 이미지보드(컬러스크립트) 등 관련 작업 단계를 체계적으로 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">화면구도, 장면연출, 컬러스토리텔링, 비주얼디벨롭먼트, 레이아웃</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">수채화 채색기법, 포토샵, 사진촬영, 이미지편집</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이미지분석과 관찰자세, 집중력, 협업능력, 소통능력, 문제 해결력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 샷(shot)별 컬러앤시네마토그래피 분석 보고서 2. 한 씬(scene)의 컬러앤시네마토그래피 창작 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	색채디자인 수준별 평가	샷 별 컬러스크립트	전시 및 발표평가
	2차 평가	30	15주	컬러앤시네마토그래피 연출 능력 평가	씬 별 컬러앤시네마토그래피 룩뎁 보고서	전시 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	2D애니메이션 채색	2D애니메이션 디지털 채색하기	개별 쇼트의 채색 디자인 설정을 기반으로 채색하여 완성할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	3D 장면 구성	3D카메라구도설정	스토리보드를 기반으로 장면에 적합한 카메라의 쇼트를 시각적 구성을	30		●

				설계하고 연출할 수 있다.			
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	애니메이션 채색 디자인 실습 책상이 배치된 컴퓨터 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	컬러앤시네마토그래피	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Color & cinematography	Class Hour	3	Type	select major
Class summary	This is a subject that conducts various image analysis and color script coloring practice for each style based on color psychology. This is a subject that conducts cinematographic image analysis and photography practice based on the principles and theories of visual aesthetics.					
Learning goal	You can analyze how to create images in movies and animation scenes, and practice color scripts and cinematography that fit the story context and concept intention.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td>컬러앤시네마토그래피 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Color &
cinematography II</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">2D애니메이션 채색
(0803020621_16v2)</td><td colspan="4">2D애니메이션 디지털 채색하기
(0803020621_16v2.2)</td><td colspan="3">애니메이션 채색 디자인 설정을 기반으로 채색하여 완성하는 능력이다.</td></tr>
<tr><td colspan="3">3D 장면 구성 (0803020625_16v2)</td><td colspan="4">3D카메라 구도설정(0803020625_16v2.1)</td><td colspan="3">스토리보드를 기반으로 장면에 적합한 카메라 쇼트를 설계하고 표현하는 능력이다.</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">애니메이션 이미지 연출 및 아트 디렉션에 관심 있는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">단편 영상 및 그림책 장면 구축에 필요한 색채디자인과 시네마토그래피의 시각적 스토리텔링 기법과 다양한 작품 스타일을 연구하여 하나의 완성된 형식의 룩(look) 디벨롭먼트 포트폴리오를 완성해 보는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">색채 인문학과 심리학 관점에서 이미지를 분석하고, 색채디자인 작업 및 시네마토그래피 촬영 실습을 통해서 시각적인 장면들을 아트 디렉션 할 수 있다. 콘텐츠의 아이디어 발상과 표현 단계에서 스토리 기획과 장면화 제작 단계를 작업 공정의 흐름에 따라 포트폴리오 이미지로 정리 또는 '아트 북'으로 완성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">스토리와 캐릭터에 맞는 색채 기획과 시네마토그래피 디벨롭먼트 : 색과 극의 정서, 색과 인물의 성격 표현 분석을 할 수 있다. 색채디자인을 통해 캐릭터 배색을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">스토리와 캐릭터에 맞는 색채 기획과 시네마토그래피 디벨롭먼트 : 시대적, 공간적 배경 이미지와 시각적 표현 관계를 분석하고, 컬러스크립트를 콘셉트와 의도에 맞게 장면화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">단편 영상 및 그림책 장면화를 위한 작업 단계와 공정을 룩(look) 디벨롭먼트 순서에 따라 정리함으로써 자신만의 포트폴리오 및 아트북을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">화면구도, 장면연출, 컬러스토리텔링, 비주얼디벨롭먼트, 레이아웃</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">수채화 채색기법, 포토샵, 사진촬영, 이미지편집</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">이미지분석과 관찰자세, 집중력, 협업능력, 소통능력, 문제 해결력</td></tr>
<tr><td rowspan="3">직업기초능력
과의 연계성
(직업기초교</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

과목은 동일능력단위 표기)	자원관리능력				대인관계능력			
	정보능력				기술능력			
	조직이해능력				직업윤리			

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 샷(shot)별 컬러앤시네마토그래피 분석 보고서 2. 한 씬(scene)의 컬러앤시네마토그래피 창작 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	색채디자인 수준별 평가	샷 별 컬러스크립트	전시 및 발표평가
	2차 평가	30	15주	컬러앤시네마토그래피 연출 능력 평가	씬 별 컬러앤시네마토그래피 룩텝 보고서	전시 및 발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	2D 애니메이션 채색	2D애니메이션 디지털 채색하기	개별 쇼트의 채색 디자인 설정을 기반으로 채색하여 완성할 수 있다.	30		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	3D 장면 구성	3D카메라구도설정	스토리보드를 기반으로 장면에 적합한 카메라의 쇼트를 시각적 구성을 설계하고 연출할 수 있다.	30		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	

	HW					
	SW					
Class name	Korean	컬러앤시네마토그래피	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Color & cinematography	Class Hour	3	Type	select major
Class summary	This is a subject that conducts various image analysis and color script coloring practice for each style based on color psychology. This is a subject that conducts cinematographic image analysis and photography practice based on the principles and theories of visual aesthetics.					
Learning goal	You can analyze how to create images in movies and animation scenes, and practice color scripts and cinematography that fit the story context and concept intention.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로젝트I</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Project I</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리
(0803020508_16v3)</td><td colspan="4">게임프로젝트관리하기
(0803020508_16v3.1)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임, 애니메이션, 만화의 제작과정을 이해하고 있는 콘텐츠스쿨 전공심화과정 중 게임개발을 목표로 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과는 전문학사과정에서 경험한 만화, 애니메이션, 게임 등의 분야별 콘텐츠제작 경험을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도의 팀을 구성하여 기획력과 연출력을 강화한 게임프로젝트를 진행하고 완성도 있는 게임 결과물을 위한 프로토타입을 제작하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 팀 프로젝트의 관리 및 진행 프로세스를 이해한다. 개인별로 게임개발에 담당역할(기획,그래픽,프로그래밍) 분야 제작 기술을 확장함과 동시에 다양하고 창의적인 게임을 제작할 수 있도록 한다.
2. 게임개발 각 분야별(기획, 프로그래밍, 그래픽) 제작기술의 역량을 높여 게임개발 프로젝트의 프로토타입을 제작한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임제작 프로세스를 이해하고 프로젝트의 관리 요소를 이해한다.
팀을 구성하고 팀별 토의와 발표를 통해 창의적인 게임개발 컨셉을 설정한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">개발하고자 하는 게임 콘셉트에 따라 요구되는 기술과 작업물의 양을 분류하고 공유.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임개발 과정의 각 분야별(기획,그래픽,프로그래밍) 프로토타입에 필요한 작업물을 제작 공유, 검토한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">기획된 게임의 프로토타입을 완성한다.</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 장르별 개발방법, 개발프로세스, 게임 산업 트렌드</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임제작에 필요한 기획, 프로그래밍, 그래픽 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 협동성, 적극성, 친화력, 표현력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td>●</td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td></td></tr>
</table>

표기)	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법					
강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습	
●	●	●			
자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝	
	●	●			
프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타	
●				[ ]	

산출물 (결과물)	플레이 가능한 게임 제작 결과물이나 개인 연구 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	개인별 프로젝트 진행 상황에 대한 결과 발표를 통한 성취도 평가		발표평가
	2차 평가	40	15주	개인별 프로젝트 진행 상황에 대한 결과 발표를 통한 성취도 평가		발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)	게임제작 프로세스를 이해하고 프로젝트의 관리 요소를 이해한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임프로젝트관리하기 (0803020508_16v3.1)	기획된 게임의 프로토타입을 완성한다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	게임프로젝트I	Credits	6	Semester /Term	1-1
	English	Game Project I	Class Hour	6	Type	Elective
Class summary	A course provides a chance either to take part in industry-related game development project or to make a prototype of game through a team work.					
Learning goal	To understand the management and work process of a team project, To make a prototype of a game project based on enhancing the ability in practical skills such as planning, game graphics, and programming.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임프로젝트Ⅱ</td><td>학점</td><td>6</td><td>시수</td><td>6</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Game Project II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">게임개발관리
(0803020508_16v3)</td><td colspan="4">게임프로젝트관리하기
(0803020508_16v3.1)</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">게임, 애니메이션, 만화의 제작과정을 이해하고 있는 콘텐츠스쿨 전공심화과정 중 게임개발을 목표로 하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">게임프로젝트 I, 게임제작기법연구 I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과는 게임프로젝트I과 연계되는 수업으로 전문학사과정에서 경험한 만화, 애니메이션, 게임 등의 분야별 콘텐츠제작 경험과 1학기 게임 프로토타입 제작을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도 팀의 심화된 게임프로젝트를 진행하고 완성하는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1학기 게임프로젝트I에서 산출된 프로토타입을 바탕으로 게임개발에 담당역할(기획, 그래픽, 프로그래밍) 분야 제작 기술을 확장 한다.
2. 상용 수준의 완성도 있는 게임을 제작할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임프로젝트I 교과목을 통하여 산출된 게임개발 기획서와 프로토타입을 검토하여 개발 방향성을 설정한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">게임개발 프로젝트를 지속적으로 진행함에 있어 발생하는 이슈를 정리하고 팀에 공유하면서 이에 대한 전체적인 발표를 통해 해결 해 나아가고, 이에 요구되는 기술을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임개발 과정의 각 분야별(기획, 그래픽, 프로그래밍) 작업물의 연결과 실행을 반복하면서 추가 작업량과 수정을 병행한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">기획된 게임을 완성하고 지속적인 플레이 테스트를 통해 문제점을 해결하고 완성도를 확인한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임 장르별 개발방법, 개발프로세스, 게임 산업 트렌드</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">게임제작에 필요한 기획, 프로그래밍, 그래픽 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 협동성, 적극성, 친화력, 표현력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초능력과의 연계성</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td>●</td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td>●</td><td>기술능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>플레이 가능한 게임 제작 결과물이나 개인 연구 결과물 (게임 프로토타입 등)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>개인별 프로젝트 진행 상황에 대한 결과 발표를 통한 성취도 평가</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>개인별 프로젝트 진행 상황에 대한 결과 발표를 통한 성취도 평가</td><td></td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="6">세부내용</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>게임개발관리(0803020508_16v3)</td><td>게임프로젝트관리하기(0803020508_16v3.1)</td><td>게임개발 프로젝트를 지속적으로 진행함에 있어 발생하는 이슈를 정리하고 팀에 공유하면서 이에 대한 전체적인 발표를 통해 해결 해 나아가고, 이에 요구되는 기술을 습득한다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="4">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>게임개발관리(0803020508_1</td><td>게임프로젝트관리하기</td><td>기획된 게임이나 개인별 개발 결과물을 완성하고 지속적인</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table>

		6v3)	(0803020508_16v3.1)	플레이 테스트를 통해 문제점을 해결하고 완성도를 확인한다.			
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	게임프로젝트Ⅱ	Credits	6	Semester /Term	1-2
	English	Game Project II	Class Hour	6	Type	Elective
Class summary	A course designed to develop more advanced practical skills of game development projects follows by Game Project I which encompasses making a prototype of game projects.					
Learning goal	To accomplish a qualified game project based on students' competent skills.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임제작기법연구I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Advanced Game Technical Workshop I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임 시스템 기획
(0803020514_16v3)</td><td colspan="3">게임 시스템 설계하기
(0803020514_16v3.2)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리
(0803020508_16v3)</td><td colspan="3">게임프로젝트관리하기
(0803020508_16v3.1)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">게임서비스운영
(0803020509_16v3)</td><td colspan="3">게임Q/A수행하기
(0803020509_16v3.1)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전공심화과정 1학기 수업으로 게임제작 기술력을 심화하고자 하는 학생을 대상으로 함</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">게임 산업의 빠른 변화는 곧 게임제작방법 및 기술에 직접적인 영향을 미친다.
현 게임개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임프로젝트에 참여함과 동시 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임제작기법을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 게임프로젝트와 연계하여 개인별 제작 분야(기획/프로그래밍/그래픽)의 개발이슈를 찾아 이를 연구하고 토론하고 게임제작 각 분야별(기획/프로그래밍/그래픽) 트렌드에 맞는 개발기법을 제작중인 프로젝트에 실제로 적용, 반영하여 개인의 역량을 높인다.
2. 이슈가 되는 엔진을 찾아 각 파트별로 적용하고 게임프로젝트의 질을 향상시킴과 동시에 개인의 포트폴리오를 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">게임개발과정에서 필요한 기술의 트렌드를 조사하고 대하여 공유하고 토론한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">각 분야별(기획/프로그래밍/그래픽) 기술 적용사례를 분석하여 참여중인 프로젝트에서 사용가능범위를 점검하고 테스트를 통해 문제점을 찾아내어 해결방향을 설정한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">진행하고 있는 프로젝트와 연계하여 개인별 담당역할에 따라 해당기술을 적용한 샘플링작업을 하여 공유한다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">프로토타입 제작 완성에 개인별 해당되는 기술을 적용, 반영하여 효율적인 제작 방법을 정리한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">게임개발 프로세스, 게임제작 각 분야별 세부직무, 3D그래픽 제작원리, 인공지능개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">엔진에 따른 렌더링 기법 및 기획, 프로그래밍, 그래픽 기술</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	창의력, 관찰력, 협동성, 적극성, 분석력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각 분야별 제작기법 이슈에 따른 조사를 통한 적용사례 중심의 발표자료 각 분야별 기법연구에 따른 적용 데이터

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	학습한 게임 제작 기법에 대한 학습 정도에 대한 지필 테스트		지필평가
2차 평가	40	15주	학습한 게임 제작 기법에 대한 학습 정도에 대한 지필 테스트		지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	게임개발과정에서 필요한 기술의 트렌드를 조사하고 대하여 공유하고 토론한다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	진행하고 있는 프로젝트와 연계하여 개인별 담당역할에 따라 해당기술을 적용한 샘플링 작업을 하여 공유한다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	PC					
	SW						
Class name	Korean	게임제작기법연구I	Credits	3	Semester /Term	1-1	
	English	The Advanced Game Technical Workshop I	Class Hour	3	Type	Elective	
Class summary	A game industry has been through rapid changes which directly affect to the ways and technology of game making. Massive projects or OSMU is the current trend of an international game market. A course designed to enhance students' capabilities studies various methods of game making. Students are also expected to participate in team projects.						
Learning goal	To study and discuss about recent issues and game engines regarding game development for both developing the quality of current project and getting more competent portfolio. To enhance each student's capability by participating in a team project focusing on up-to-date technologies.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">게임제작기법연구 Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">The Advanced Game Technical Workshop II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임 시스템 기획
(0803020514_16v3)</td><td colspan="4">게임 시스템 설계하기
(0803020514_16v3.2)</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임개발관리
(0803020508_16v3)</td><td colspan="4">게임프로젝트관리하기
(0803020508_16v3.1)</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td colspan="2">게임서비스운영
(0803020509_16v3)</td><td colspan="4">게임Q/A수행하기
(0803020509_16v3.1)</td><td colspan="3">S</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공심화과정 2학기 수업으로 게임제작 기술력을 심화하고자 하는 학생을 대상으로 함.</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">게임제작기법연구I, 게임프로젝트I</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">본 교과는 1학기의 게임제작기법연구I의 연속성을 갖고 진행되는 수업으로 게임프로젝트 수업과의 연계성을 갖는다. 현 게임개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임프로젝트에 참여함과 동시 해당수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임제작기법을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 개인별 제작 분야(기획/프로그래밍/그래픽)의 개발이슈의 연구를 통해 참여중인 게임프로젝트의 작업효율과 질적 향상을 목표로 한다.
2. 개인별 포트폴리오의 향상 시키고 트렌드를 분석하여 연구해야 할 제작기법의 이슈를 찾아 공유한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">게임제작기법연구I을 통해 적용한 데이터 또는 프로젝트를 발표하고 추가되는 작업물에 적용할 방향을 설정한다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">담당 분야별 서로 연계되는 부분에 있어 각 분야의 이해 및 기술적용의 효율성을 찾고 이에 대한 토의를 통해 각 파트별 작업 기준을 마련하여 시행한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">게임제작의 전 과정에서 요구되어지는 세부적인 기술적용을 통해 개인별 작업물과 게임프로젝트의 완성도를 높인다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">다변화 플랫폼으로의 컨버팅 가능 기술을 추가적으로 연구 적용하면서 현 게임개발현업에서 요구하는 기술력과 적응력을 갖춘다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">게임개발 프로세스, 게임제작 각 분야별 세부직무, 3D그래픽 제작원리, 인공지능개념</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">엔진에 따른 렌더링 기법 및 기획, 프로그래밍, 그래픽 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 관찰력, 협동성, 적극성, 분석력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	●
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력	●	대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●	●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●	●			
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	각 분야별 제작기법 이슈에 따른 조사를 통한 적용사례 중심의 발표자료. 각 분야별 기법연구에 따른 적용 데이터

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	학습한 게임 제작 기법에 대한 학습 정도에 대한 지필 테스트		지필평가
2차 평가	40	15주	학습한 게임 제작 기법에 대한 학습 정도에 대한 지필 테스트		지필평가
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	게임제작기법연구I을 통해 적용한 데이터 또는 프로젝트를 발표하고 추가되는 작업물에 적용할 방향을 설정한다	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	게임개발관리 (0803020508_16v3)	게임 시스템 설계하기 (0803020514_16v3.2)	게임제작의 전 과정에서 요구되어지는 세부적인 기술적용을 통해 개인별 작업물과 게임프로젝트의 완성도를 높인다.	40		●

	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						
Class name	Korean	게임제작기법연구Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	1-2	
	English	The Advanced Game Technical Workshop Ⅱ	Class Hour	3	Type	Elective	
Class summary	As a follow-up course of 'The Advanced Game Technical Workshop I', the ultimate purpose of course is to acquire up-to-date technologies for applying developing game projects. A game industry has been through rapid changes which directly affect to the ways and technology of game making. Massive projects or OSMU is the current trend of an international game market. A course designed to enhance students' capabilities studies various methods of game making. Students are also expected to participate in team projects						
Learning goal	To study and discuss about recent issues and game engines regarding game development for both developing the quality of current project and getting more competent portfolio. To enhance each student's capability by participating in a team project focusing on up-to-date technologies.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">콘텐츠인문학I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Literae humaniores & Contents I</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="4">만화기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리구성
(0803020602_13v1)</td><td colspan="4">시놉시스 구성하기
(0803020602_13v1.1)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">게임 콘셉트 기획
(0803020512_16v3)</td><td colspan="4">게임 세계관 기획하기
(0803020512_16v3.1)</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화, 애니메이션, 게임분야의 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상한다.
2. 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주차별 인문학 주제에 맞춰 권장도서를 사전학습하고, 관련 콘텐츠 감상을 통해 인문학적 관점으로 작품을 분석하여 그 내용을 토론 및 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">심리학기초 사전학습을 통해 작품을 감상하고 심리학적 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 심리학적 관점에서 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">신화에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 신화적 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 신화적 관점에서 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">심리학, 신화, 철학, 문화인류학, 역사/사회과학, 예술에 대한 기초 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">읽기 능력, 논술 능력, 생각을 표현하고 정리하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">주제연구에 대한 능동적 자세, 토론 및 발표에 대한 적극적인 자세, 주제에 대한 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2">●</td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	강의 주제별 리포트 / 개인 주제연구 발표 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	1-1 심리학기초 사전학습을 통해 작품을 감상하고 심리학적 관점에서 작품을 분석 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	2차 평가	40	15주	1-2 신화에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 신화적 관점에서 작품을 분석 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-1 심리학기초 사전학습을 통해 작품을 감상하고 심리학적 관점에서 작품을 분석 및 발표	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-2 신화에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 신화적 관점에서 작품을 분석 및 발표	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실
	HW	컴퓨터
	SW	문서작성 S/W

Class name	Korean	콘텐츠인문학I	Credits	3	Semester /Term	1-1

	English	Literae humaniores & Contents 1	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	1. Selects and reads books in relation to the weekly lectures and title of discussion, and appreciates the detailed works in accordance with major. 2. Previous preparation for the theme of humanity → lecture → appreciation of works → Through the method of discussion, and presentation, analyzes the animation, media, and game contents from the humanistic view, and establishes a base for the foundation of creation.					
Learning goal	By studying the recommended books beforehand in accordance with the weekly theme of humanity, and appreciating the related contents, analyzes the works from the humanistic view, and discusses and presents the contents as well.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">콘텐츠인문학II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Literae humaniores & Contents II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="4">만화기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리구성
(0803020602_13v1)</td><td colspan="4">시놉시스 구성하기
(0803020602_13v1.1)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">게임 콘셉트 기획
(0803020512_16v3)</td><td colspan="4">게임 세계관 기획하기
(0803020512_16v3.1)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화, 애니메이션, 게임분야의 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상한다.
2. 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주차별 인문학 주제에 맞춰 권장도서를 사전학습하고, 관련 콘텐츠 감상을 통해 인문학적 관점으로 작품을 분석하여 그 내용을 토론 및 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">철학에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 철학적 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 철학적 관점에서 토론할 수 있으며, 문화인류학, 역사/사회과학에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 각각의 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">예술에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 예술적 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 예술적 관점에서 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">심리학, 신화, 철학, 문화인류학, 역사/사회과학, 예술에 대한 기초 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">읽기 능력, 논술 능력, 생각을 표현하고 정리하는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">주제연구에 대한 능동적 자세, 토론 및 발표에 대한 적극적인 자세, 주제에 대한 분석력</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력					기술능력			
	조직이해능력					직업윤리			
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	강의 주제별 리포트 / 개인 주제연구 발표 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	1-1 철학에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 철학적 관점에서 작품을 분석 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	2차 평가	40	15주	1-2 예술에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 예술적 관점에서 작품을 분석 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-1 철학에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 철학적 관점에서 작품을 분석 및 발표	40	●	●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-2 예술에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 예술적 관점에서 작품을 분석 및 발표	40	●	●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실
	HW	컴퓨터

	SW	문서작성 S/W				
Class name	Korean	콘텐츠인문학II	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Literae humaniores & Contents 1I	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	1. Selects and reads books in relation to the weekly lectures and title of discussion, and appreciates the detailed works in accordance with major. 2. Previous preparation for the theme of humanity → lecture → appreciation of works → Through the method of discussion, and presentation, analyzes the animation, media, and game contents from the humanistic view, and establishes a base for the foundation of creation.					
Learning goal	By studying the recommended books beforehand in accordance with the weekly theme of humanity, and appreciating the related contents, analyzes the works from the humanistic view, and discusses and presents the contents as well.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="5">한글</td><td rowspan="5">콘텐츠주제발표연구 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Study on topics & Presentation I</td><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="4">만화기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리구성
(0803020602_13v1)</td><td colspan="4">시놉시스 구성하기
(0803020602_13v1.1)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">게임 콘셉트 기획
(0803020512_16v3)</td><td colspan="4">게임 세계관 기획하기
(0803020512_16v3.1)</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">만화, 애니메이션, 게임분야의 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상한다.
2. 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.
3. 개별 연구주제를 정하고 소논문형식으로 발표한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 주차별 인문학 주제에 맞춰 권장도서를 사전학습하고, 관련 콘텐츠 감상을 통해 인문학적 관점으로 작품을 분석하여 그 내용을 토론 및 발표할 수 있다.
2. 개별 연구주제를 정하고 간략한 소논문형식으로 그 내용을 정리하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="8">‘이즘과 올로지’, ‘리얼리즘’ ‘유물론’에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 각각의 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 토론할 수 있으며, ‘모더니즘’, ‘신자유주의’ ‘포스트모더니즘’, ‘페미니즘’에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 각각의 관점에서 작품을 분석하고 발표할 수 있고, 주어진 관련 세부주제에 맞게 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="8">전공에 맞는 개별 심화 연구주제를 정하고, 범위와 목적 그리고 방법 등이 기술된 연구 수행 계획서를 작성할 수 있다. 개별 연구주제 선언문을 낭독을 통해 서로의 내용을 공유할 수 있으며, 개별 연구 수행 계획에 따라 도출된 연구 내용 및 결과를 소논문형식으로 작성 정리하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="8">이즘과 올로지, 리얼리즘, 모더니즘, 신자유주의, 포스트모더니즘, 패미니즘에 대한 기초지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	읽기 능력, 논술 능력, 생각을 표현하고 정리하는 능력, 작품 감상 능력. 논리적인 글쓰기 능력
	태도(attitude)	인내력, 목표의식, 분석력, 탐구력, 맥락적 사고방식, 자신의 주장을 타인에게 명확히 제기할 수 있는 용기. 타인의 주장을 이성적으로 경청할 수 있는 마음가짐.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	강의 주제별 리포트 / 개인 주제연구 발표 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	1-1 모더니즘', '신자유주의' '포스트모더니즘', '페미니즘'에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 각각의 관점에서 작품을 분석 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	2차 평가	40	15주	2-1 개별 연구 수행 계획에 따라 도출된 연구 내용 및 결과를 소논문형식으로 작성 정리하여 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : "성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려"					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-1 모더니즘', '신자유주의' '포스트모더니즘', '페미니즘'에 대한 사전학습을 통해 작품을 감상하고 각각의 관점에서 작품을 분석 및 발표	40	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	2-1 개별 연구 수행 계획에 따라 도출된 연구 내용 및 결과를 소논문형식으로 작성 정리하여 발표	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실					
	HW	컴퓨터					
	SW	문서작성 S/W					

Class name	Korean	콘텐츠주제발표연구 I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Study on topics & Presentation I	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	1. Selects and reads books in relation to the weekly lectures and title of discussion, and appreciates the detailed works in accordance with major. 2. Previous preparation for the theme of humanity → lecture → appreciation of works → Through the method of discussion, and presentation, analyzes the animation, media, and game contents from the humanistic view, and establishes a base for the foundation of creation.					
Learning goal	By studying the recommended books beforehand in accordance with the weekly theme of humanity, and appreciating the related contents, analyzes the works from the humanistic view, and discusses and presents the contents as well.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">콘텐츠주제발표연구 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Study on topics & Presentation II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">만화작품기획
(0803020701_16v2)</td><td colspan="4">만화기획안제작하기
(0803020701_16v2.4)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">스토리구성
(0803020602_13v1)</td><td colspan="4">시놉시스 구성하기
(0803020602_13v1.1)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">게임 콘셉트 기획
(0803020512_16v3)</td><td colspan="4">게임 세계관 기획하기
(0803020512_16v3.1)</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">만화, 애니메이션, 게임분야의 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상한다.
2. 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.
3. 개별 연구주제를 정하고 소논문형식으로 발표한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 주차별 인문학 주제에 맞춰 권장도서를 사전학습하고, 관련 콘텐츠 감상을 통해 인문학적 관점으로 작품을 분석하여 그 내용을 토론 및 발표할 수 있다.
2. 개별 연구주제를 정하고 간략한 소논문형식으로 그 내용을 정리하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">분석하고자 하는 사례와 논지를 공유할 수 있으며, 사례연구를 분석적 관점에서 토론하고 글로 표현하고 개별 연구주제에 따라 간략한 소논문 형식으로 내용을 정리하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">개별 연구주제를 위한 수행 계획서를 작성하여 진행한 결과를 간략한 소논문형식으로 정리 및 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="7">이즘과 올로지, 리얼리즘, 모더니즘, 신자유주의, 포스트모더니즘, 패미니즘에 대한 기초지식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="7">읽기 능력, 논술 능력, 생각을 표현하고 정리하는 능력, 작품 감상 능력. 논리적인 글쓰기 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">인내력, 목표의식, 분석력, 탐구력, 맥락적 사고방식, 자신의 주장을 타인에게 명확히 제기할 수 있는 용기. 타인의 주장을 이성적으로 경청할 수 있는 마음가짐.</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●		●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	강의 주제별 리포트 / 개인 주제연구 발표 자료

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	1-1 사례연구를 분석적 관점에서 토론하고 글로 표현하고 개별 연구주제에 따라 간략한 소논문 형식으로 내용을 정리하고 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	2차 평가	40	15주	2-1 개별 연구주제를 위한 수행계획서를 작성하여 진행한 결과를 간략한 소논문형식으로 정리 및 발표	강의 주제별 리포트/ 개인 주제연구 발표 자료	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	1-1 사례연구를 분석적 관점에서 토론하고 글로 표현하고 개별 연구주제에 따라 간략한 소논문 형식으로	40	●	●

				내용을 정리하고 발표			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	만화작품기획 스토리구성 게임 콘셉트 기획	만화기획안제작하기 시놉시스 구성하기 게임 세계관 기획하기	2-1 개별 연구주제를 위한 수행 계획서를 작성하여 진행한 결과를 간략한 소논문형식으로 정리 및 발표	40	●	●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실					
	HW	컴퓨터					
	SW	문서작성 S/W					

Class name	Korean	콘텐츠주제발표연구 II	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Study on topics & Presentation II	Class Hour	3	Type	Elective
Class summary	1. Selects and reads books in relation to the weekly lectures and title of discussion, and appreciates the detailed works in accordance with major. 2. Previous preparation for the theme of humanity → lecture → appreciation of works → Through the method of discussion, and presentation, analyzes the animation, media, and game contents from the humanistic view, and establishes a base for the foundation of creation.					
Learning goal	By studying the recommended books beforehand in accordance with the weekly theme of humanity, and appreciating the related contents, analyzes the works from the humanistic view, and discusses and presents the contents as well.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">전공실무영어I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Major Practical Business English 1</td><td></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">초/중급 수준의 영어 듣기와 읽기 능력을 갖추고 있고, 영어로 제작된 애니메이션, 만화, 게임 등이나 신문과 잡지의 기사 등을 통해 영어 능력 향상과 전공 관련 교양의 함양을 원하는 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">초/중급 수준의 영어로 제작된 애니메이션이나 만화, 게임, 또는 영어로 출판된 문화 콘텐츠 관련 기사들의 영어 표현들을 익히고, 그 작품이나 기사의 특징적 내용을 정리, 발표, 토론한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 초/중급 수준의 일상적 영어표현으로 제작된 작품과 기사들을 한글 자막이나 번역자료 없이 감상/이해할 수 있다.
2. 작품 혹은 기사의 내용을 정리하여 발표할 수 있고, 관련 내용에 대한 토론 과정에서 각자의 의견을 조리 있게 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">초/중급 수준의 영어로 제작된 단편 애니메이션, 단편 만화, 컴퓨터 게임 각 1개 작품씩을 한글 자막 없이 감상할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">초/중급 수준의 영어로 출판된 문화 콘텐츠나 문화 현상에 대한 기사나 평론 등을 읽고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">감상한 작품이나 읽은 기사들의 핵심적이고 특징적인 내용을 정리하여 우리말로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">감상한 작품이나 읽은 기사들의 특징과 경향 등에 대한 토론 과정에서 각자의 의견을 조리 있게 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">초/중급 수준의 영어 어휘 및 표현, 문장 구조 등에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">초/중급 수준의 영어 듣기 능력, 조리 있는 (우리말) 표현 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">성실성, 적극성, 인내심</td></tr>
<tr><td rowspan="5">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
</table>

동일능력단위 표기)	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	작품 감상문(한글 또는 영어), 기사 요약문(한글 또는 영어)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	7주	수행준거를 바탕으로 결과 평가		과제물평가
2차 평가	40	15주	수행준거를 바탕으로 결과 평가	작품 감상문(한글 또는 영어), 기사 요약문(한글 또는 영어)	포트폴리오
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	기타	기타	초/중급 수준의 영어로 제작된 단편 애니메이션, 단편 만화, 컴퓨터 게임 각 1개 작품씩을 한글 자막 없이 감상할 수 있다.	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	기타	기타	감상한 작품이나 읽은 기사들의 특징과 경향 등에 대한 토론 과정에서 각자의 의견을 조리 있게 제시할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반 강의실
	HW	

	SW					
Class name	Korean	전공실무영어I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Major Practical Business English 1	Class Hour	3	Type	교양선택
Class summary	An emphasis of this course is placed on learning English from basic to middle-class level. Reading articles written in English and watching movies along with providing presentation and discussion in English are continued.					
Learning goal	To understand movies and articles without Korean subtitles. To summarize the subject of an article for presentation and to be able to debate in English.					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습(심화)-1 /
현장실습(심화)-2</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Work Experience(semester)-1 / Work Experience(semester)-2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">만화, 애니메이션, 게임분야의 산업체에서 현장업무를 습득하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">-현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있으며, 업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 직무 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">-근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있으며, 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-작성한 일지는 CK4U에 입력한다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치한다.
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양한다.
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="8">산업체 동향과 업종 파악
업무 분석과 직무 이해
산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="8">업무수행 능력, 의사소통 능력
주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
세부전공 업무의 현장 활용 현황</td></tr>
</table>

		원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	80	15주	참여 학생의 근무 수행에 대한 산업체 담당자와 지도교수 평가		
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	기타	기타		80	●	●
직무역량평가1차 합계				80		

수업환경		
	강의실유형	일반강의실 / PC실습실
	HW	컴퓨터
	SW	문서작성 S/W

Class name	Korean	현장실습(심화)-1 / 현장실습(심화)-2	Credits	3	Semester	1-1, 1-2

					/Term	
	English	Work Experience(semester)-1 / Work Experience(semester)-2	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습(심화)-하계 /
현장실습(심화)-동계</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">계절학기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Work Experience(semester)-1 / Work Experience(semester)-2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">만화, 애니메이션, 게임분야의 산업체에서 현장업무를 습득하고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 산업체의 업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="8">-현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 회사의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있으며, 업무수행, 의사소통 능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-업체 담당자 및 부서 직원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 직무 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="8">-근무를 마치고 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있으며, 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-작성한 일지는 CK4U에 입력한다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치한다.
-취업을 위한 자기 발전 계획서 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양한다.
-현업 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="8">산업체 동향과 업종 파악
업무 분석과 직무 이해
산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="8">업무수행 능력, 의사소통 능력
주별 업무내용기술, 부족/보완 점검
세부전공 업무의 현장 활용 현황</td></tr>
</table>

		원하는 취업을 위한 스펙형성 자기 발전계획서 작성
	태도(attitude)	현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) 산업체 근무규정 준수 태도 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[●]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	80	15주	참여 학생의 근무 수행에 대한 산업체 담당자와 지도교수 평가		
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	기타	기타		80	●	●
직무역량평가1차 합계				80		

수업환경	강의실유형	일반강의실 / PC실습실
	HW	컴퓨터
	SW	문서작성 S/W

Class name	Korean	현장실습(심화)-하계 /	Credits	3	Semester	seasonal

		현장실습(심화)-동계			/Term	semester
	English	Work Experience(semester)-summer / Work Experience(semester)-winter	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	This internship course provides an opportunity to experience skills and competencies that meet their own companies working in the adaptability, ability to handle things through the actual fashion-related business.					
Learning goal	To be able to have hand-on experiences in the fashion industry, learn real business trends and understand working attitudes necessary to get a job. Students will post daily records on CK4U online system.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북

공연예술학과

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

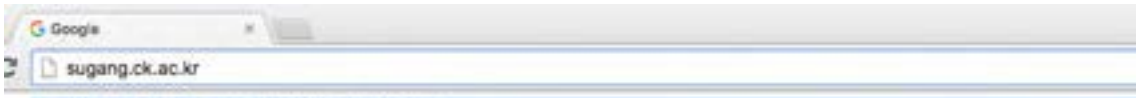
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

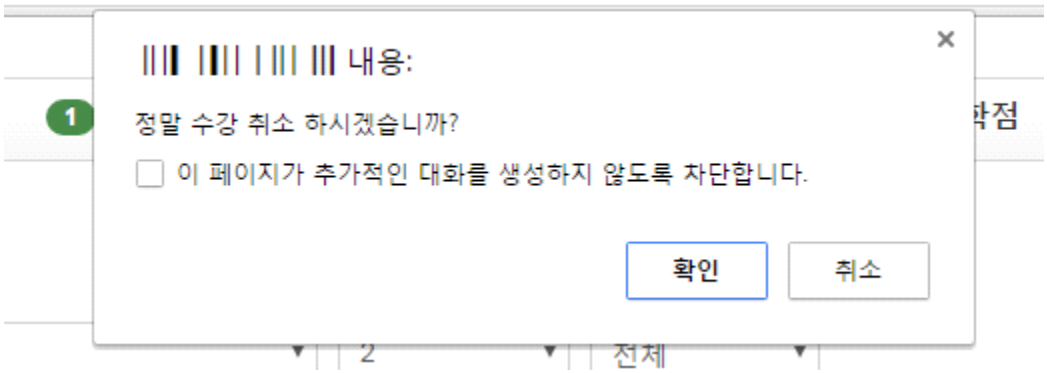
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

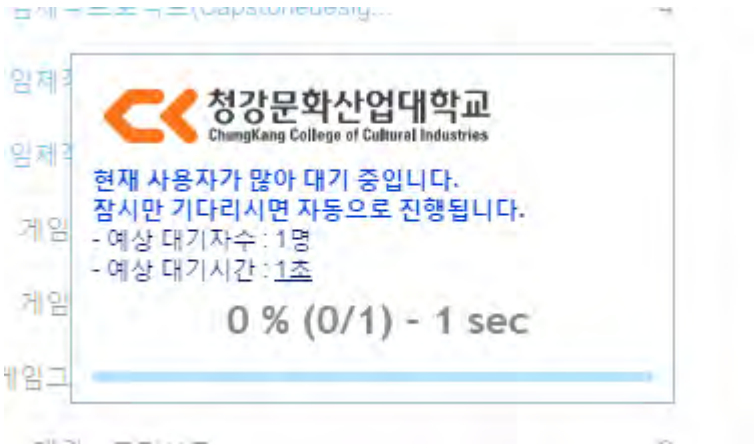
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021

교육과정편람

공연예술학과

공연예술학과 소개

우리는 예술적 고민을 나누며 공연을 창작하는
교육창작공동체 청강 '공연예술학과'입니다

공연예술학과 교육목표

"동시대적 시각과 공감을 통해 감동을 창조할수 있는 공연
창작자를 양성한다."

① 동시대적 가치를 창조하는 전문 예술인의 역할을 수행 할 수 있는 능력과 인성을 기른다
② 전공 역량을 기반으로, 전공분야에 크리에이터로서의 역할을 수행하기 위한 창의력을 기를 수 있도록 학습한다.
③ 창의력과 전공 역량을 기반으로, 전공영역을 넘어서는 협업과 융합을 할 수 있도록 교육한다
④ 융합적 사고와 창의적 역량을 기반으로, 창작자로서의 능력을 발휘 할 수 있는 현장 활동을 목표로 교육한다.
⑤ 미래의 문화예술을 창조하는 공연예술 크리에이터를 양성한다.

구체적인 미션 정립

세부전공	구체적인 미션
공연예술학과	- 현장의 어떠한 변화에도 능동적으로 대처할 수 있는 전문가 육성 - 도전과 실험에 적극적인 공연예술인 양성 - 프로덕션에서 내세우는 예술적 가치와 목표에 적극적인 상호협력에 능한 공연인 양성

1 공연예술학과의 교과목 도출

1-1. 공연예술학과의 공통교과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
1/1	예술철학	3/3	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
1/1	공연의 역사와 이론	3/3	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
1/2	대중문화산업과 예술론	3/3	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
1/2	공연과 융합	3/3	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	무
				주제에 대해 논리적으로 토론하기	
1/1	메소드 스튜디오 I	2/2	분석	캐릭터 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 구축하기	
			움직임	정서와 신체표현 확장하기	
			소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	
1/2	메소드 스튜디오 II	2/2	분석	캐릭터 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 창조하기	
			움직임	정서와 신체표현 확장하기	
			소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	
1/1	보컬 스튜디오 I	2/2	분석	악보 분석하기	무
			소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	
			노래	현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	
1/2	보컬 스튜디오 II	2/2	분석	악보 분석하기	무
			소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	
			노래	현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	
1/1	연기 스튜디오 I	2/2	분석	장면 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 구축하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
1/2	연기 스튜디오 II	2/2	분석	장면 분석하기	무
			캐릭터	캐릭터 창조하기	
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
1/1	안무 스튜디오 I	2/2	움직임	정서와 신체 표현 확장하기	무
			프로덕션(연기)	작품을 분석하여 신체 표현 확장하기	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1/2	안무 스튜디오Ⅱ	2/2	움직임	정서와 신체 표현 확장하기	무
			프로덕션(연기)	작품을 분석하여 신체 표현 확장하기	
1/1	매체연기 스튜디오Ⅰ	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
1/2	매체연기 스튜디오Ⅱ	2/2	분석	콘티 분석하기	무
			프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
1/1	서사창작 스튜디오Ⅰ	4/4	장면 및 텍스트 창작	중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기	무
				인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기	
				음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	
				플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기	
1/2	서사창작 스튜디오Ⅱ	4/4	장면 및 텍스트 창작	중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기	무
				인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기	
				음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	
				플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기	
1/1	디렉팅 스튜디오Ⅰ	3/3	연출	텍스트 분석을 통한 해석하기	무
				연출 콘셉트를 무대화 하기	
1/2	디렉팅 스튜디오Ⅱ	3/3	연출	텍스트 분석을 통한 해석하기	무
				연출 콘셉트를 무대화 하기	
1/1	공연 창작 스튜디오Ⅰ(연기)	4/4	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 신체 표현 구사하기	
			프로덕션(연출)	프로덕션 운영에 대해 이해하기	
				프로덕션의 마스터심볼 도출하기	
				장면 및 극장 리허설 진행하기	무
				공연 진행하기	
1/2	공연 창작 스튜디오Ⅱ(연기)	4/4	프로덕션(연기)	캐릭터를 음색으로 표현하기	무
				양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	
				작품을 분석하여 신체 표현 구사하기	
			프로덕션(연출)	프로덕션 운영에 대해 이해하기	무
				프로덕션의 마스터심볼 도출하기	
				장면 및 극장 리허설 진행하기	
				공연 진행하기	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호)(DUTY)	능력단위요소(코드번호)(TASK)	학습모듈 개발여부
1/1	공연디자인 스튜디오 I	3/3	무대미술 공연공간 평면시각화 [0801030517_16v2]	장면별 시각화하기 [0801030517_16v2.2]	유
			무대미술 공연공간 입체시각화 [0801030518_16v2]	모형제작하기[0801030518_16v2.1]	유
1/2	공연디자인 스튜디오 II	3/3	무대미술 제작도서 작성 [0801030519_16v2]	무대제작 도면 작성하기 [0801030519_16v2.2]	유
				제작관련 시각자료물 작성하기[0801030519_16v2.3]	
			무대미술 최종시안 작성 [0801030520_16v2]	무대 제작시방서 작성하기 [0801030520_16v2.1]	
				무대제작 견적 검토하기 [0801030520_16v2.2]	
1/1	공연조명 스튜디오 I	3/3	무대 조명 디자인 [0801030201_14v1]	작품분석하기 [0801030201_14v1.1]	무
				테크니컬자료 분석하기 [0801030201_14v1.3]	
1/2	공연조명 스튜디오 II	3/3	무대조명 공연 [0801030207_14v1]	공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기 [0801030207_14v1.2]	유
				공연 시 기타 오퍼레이팅하기 [0801030207_14v1.3]	
1/1	공연음향 스튜디오 I	3/3	음향스피커시스템 디자인 [0801030402_14v1]	메인 스피커시스템 디자인하기 [0801030402_14v1.2]	유
				보조 스피커시스템 디자인하기 [0801030402_14v1.3]	
			음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	음향시스템성능최적화하기 [0801030405_14v1.2]	유
1/2	공연음향 스튜디오 II	3/3	음향시스템 조정 [0801030405_14v1]	공연리허설진행하기 [0801030405_14v1.3]	유
			음향시스템철수 [0801030409_14v1]	시스템 복원하기 [0801030409_14v12]	
				음향시스템 유지보수하기 [0801030409_14v13]	
1/1	영상디자인 프로젝트	3/3	무대영상 디자인 [0801031013_16v2]	콘셉트 디자인하기[0801031013_16v2.1]	유
				제작 협의 하기 [0801031013_16v2.3]	
			무대영상 운영 [0801031009_14v1]	영상운영하기 [0801031009_14v1.2]	
1/1	공연창작스튜디오 I (무대)	2/2	텍스트읽고 이해하기	정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해, 분석하기	무
			총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크리허설을 중심으로 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	
				전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기	
1/2	공연창작스튜디오 II (무대)	2/2	텍스트읽고 이해하기	정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해, 분석하기	무
			총연습 및 공연 진행과정	테크리허설을 중심으로 총연습 및 공연	

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
			수행하기	진행과정 수행하기	
				전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기	
1/1	공연창작워크샵 I (무대)	2/2	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	공연반입, 장비의 설치 및 운영하기	무
			공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기	공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기	
1/2	공연창작워크샵 II (무대)	2/2	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	공연반입, 장비의 설치 및 운영하기	무
			공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기	공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기	
1/1	현장진출 워크숍 I	3/3	공연제작의 전체진행과정 이해하기	공연일정표와 Check point 이해하기	무
1/2	현장진출 워크숍 II	3/3	공연제작의 전체진행과정 이해하기	공연일정표와 Check point 이해하기	무
1/2	디자인 융합스튜디오	3/3	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	각 전공별 작업과정을 진행하기	무
1/2	융복합 콘텐츠 창작 프로덕션	6/6	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	무
			무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	공연반입, 장비의 설치 및 운영하기	무

1-2. 공연예술학과의 직업기초능력 교과목

연번	교과목명	이수 구분	개설시기 (학년-학기)	시수	학점	직업기초 능력	직업기초능력 하위요소	교과목과 직업기초능력과의 연계성
1	제작회의 I	전공 선택	1/1	1	1	직업윤리	공동체윤리	제작회의는 각 파트들이 모여서 공연을 함께 만들어가는 과정에서 서로 필요한 사항들을 점검하고 조율하는 과정이다. 이과정을 통해 하나의 공연을 만들간다는 공동체 의식과 의견조율과정에서 서로의 작업 과정을 이해하고 함께 만들어나간다는 팀웍을 키울 수 있다
						대인관계 능력	팀웍능력	
2	제작회의 II	전공 선택	1/2	1	1	직업윤리	공동체윤리	
						대인관계 능력	팀웍능력	

2 공연예술학과의 직무별 교육과정 로드맵

2. 직무명 : 연기자/공연창작자/무대스태프

역량모듈		1-1	1-2
분석(공통)		예술철학,	대중문화산업과 예술론
		공연의 역사와 이론	공연과 융합
연기	캐릭터	메소드 스튜디오 I	메소드 스튜디오 II
	움직임	보컬 스튜디오 I	보컬 스튜디오 II
	소리	연기 스튜디오 I	연기스튜디오 II
	노래	안무 스튜디오 I	안무스튜디오 II
	프로덕션(연기)	매체연기 스튜디오 I	매체연기 스튜디오 II
연출.극작	장면 및 텍스트 창작	서사 창작 스튜디오 I	서사 창작 스튜디오 II
	연출	디렉팅 스튜디오 I	디렉팅 스튜디오 II
스태프	무대	공연디자인 스튜디오 I	공연디자인 스튜디오 II
	조명	공연조명 스튜디오 I	공연조명 스튜디오 II
	음향	공연음향 스튜디오 I	공연음향 스튜디오 II
		영상디자인 프로젝트	디자인 융합 스튜디오
공연제작과정(공통)	프로덕션(연출)	공연 창작 스튜디오 I (연기)	공연 창작 스튜디오 II (연기)
		공연 창작 스튜디오 I (무대)	공연 창작 스튜디오 II (무대)
		공연 창작 워크샵 I (무대)	공연 창작 워크샵 II (무대)
		제작회의 I	제작회의 II
			융복합 콘텐츠 창작 프로덕션
현장실습		현장진출 워크샵 I	현장진출 워크샵 II
			현장학습

교육과정표

구분		과목 구분 (이수 구분 (전필,주선,교필,교선))	교과목명(국문)	교과목명(영문)	수업유형		성적 평가 (녹음제/패스제)	1학년				합계		
								1학기		2학기				
					수업주수	주당 시수		학점	주당 시수	학점	주당 시수	학점	주당 시수	총시수
공연예술학과	공통		현장실습(실무)-하계	Work Experience(summer)	4	40	패스제	2	40			2	40	160
			현장실습(실무)-동계	Work Experience(winter)	4	40	패스제			2	40	2	40	160
			현장실습(실무)-2	Work Experience(summer/winter)	12	40	패스제			2	40	2	40	480
	공통	전공선택	예술철학	Philosophy of Art	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			공연의 역사와 이론	Theatre History and Theory	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			현장진출 워크숍 I	To Advance the Field Workshop I	15	1	학점제	1	1			1	1	15
			제작회의 I	Production Meeting I	15	1	패스제	1	1			1	1	15
	연기전공		크리에이티브 스튜디오 I	EPIC Creative Studio I	15	4	학점제	4	4			4	4	60
			디렉팅 스튜디오 I	Directing Studio I	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			보컬 스튜디오 I	Vocal Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			메소드 스튜디오 I	Method Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			무용 스튜디오 I	Dance Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			연기 스튜디오 I	Acting Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			매체연기 스튜디오 I	Camera Acting Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
	무대미술전공		공연창작스튜디오 I (연기)	Production Studio I	15	4	학점제	4	4			4	4	60
			공연창작스튜디오 I (무대)	Production Studio I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			공연창작워크샵 I (무대)	Production Workshop I	15	2	학점제	2	2			2	2	30
			공연디자인 스튜디오 I	Stage Design Studio I	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			공연음향 스튜디오 I	Stage Sound Design Studio I	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			공연조명 스튜디오 I	Stage Lighting Design Studio I	15	3	학점제	3	3			3	3	45
			영상디자인 프로젝트	Media Design Project	15	3	학점제	3	3			3	3	45
	공통		공연과 융합	Performance and Convergence	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			대중문화와 인접 예술론	Popular Culture and Art Theory	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			현장진출 워크숍 II	To Advance the Field Workshop II	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			제작회의 II	Production Meeting II	15	1	패스제			1	1	1	1	15
			융복합 콘텐츠 창작 프로젝트	Convergence Project	15	6	학점제			6	6	6	6	90
	연기전공		크리에이티브 스튜디오 II	EPIC Creative Studio II	15	4	학점제			4	4	4	4	60
			디렉팅 스튜디오 II	Directing Studio II	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			보컬 스튜디오 II	Vocal Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
			메소드 스튜디오 II	Method Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
			무용 스튜디오 II	Dance Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
			연기 스튜디오 II	Acting Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
			매체연기 스튜디오 II	Camera Acting Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
	무대미술전공		공연창작스튜디오 II (연기)	Production Studio II	15	4	학점제			4	4	4	4	60
			공연창작스튜디오 II (무대)	Production Studio II	15	2	학점제			2	2	2	2	30
			공연창작워크샵 II (무대)	Production Workshop II	15	3	학점제			2	2	2	2	30
			공연디자인 스튜디오 II	Stage Design Studio II	15	5	학점제			3	3	3	3	45
			공연음향 스튜디오 II	Stage Sound Design Studio II	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			공연조명 스튜디오 II	Stage Lighting Design Studio II	15	3	학점제			3	3	3	3	45
			디자인 융합 스튜디오	Design Fusion Studio	15	3	학점제			3	3	3	3	45
소 계								47	47	53	53	100	100	1680
전 공 합 계								47	47	53	53	100	100	1680
교 양 합 계								0	0	0	0	0	0	0
전 공 합 계								47	47	53	53	100	100	1680
교 과 총 계								47	47	53	53	100	100	1680

가. 공연예술학과 공통

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습(심화)_하계</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience
(summer)</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연기자, 공연창작자, 무대스태프 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="6">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="6">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">3-1</td><td colspan="6">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td colspan="2">4-1</td><td colspan="6">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td>학습내용
구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해</td></tr>
</table>

		- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해
	기능(skill)	- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력 - 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 - 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초 능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습(심화)_하계	Credits	4	Semester /Term	1-1 계절학기
	English	Work Experience (summer)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td>한글</td><td>현장실습(심화)_동계</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Work Experience
(winter)</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자, 공연창작자, 무대스태프 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력, 기록할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력
- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검</td></tr>
</table>

		- 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습(심화)_동계	Credits	4	Semester /Term	1-2 계절학기
	English	Work Experience (winter)	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">현장실습(심화)-2</td><td>학점</td><td>12</td><td>시수</td><td>40</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">2-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Work Experience
(semester)2</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자, 공연창작자, 무대스태프 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">프로덕션 및 각 전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 적응력, 문제해결능력, 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로덕션 및 전공 산업체의 근무규정을 정확하게 이해하고 규정에 맞게 근무할 수 있다.
2. 프로덕션 및 전공 산업체의 담당업무 매뉴얼을 숙지하여 산업체에서 요구하는 수준의 능력을 이해하고 발휘할 수 있다.
- 근무 실습일지를 작성하여 CK4U에 입력한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">프로덕션 및 전공 현장 실습 업체 담당자와의 미팅을 통해 산업체의 근무 규정과 담당 업무 내용을 알고 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">전공 업무수행, 의사소통능력을 훈련하며 일지에 업무내용 기술, 보완할 점을 기록할 수 있다.
-전공업무 담당자 및 팀원과의 의사소통 및 본인한테 맡은 전공직무 파악하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">전공실습을 마치고 전공 담당업무를 통해서 배운 내용을 기술하고 소감 등의 일지를 작성할 수 있다.
- 작성한 일지는 CK4U에 입력
- 전공에서 요구하는 더 보강해야 할 spec list up 및 체험일지 등을 작성</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">전공의 현장관리자의 평가서를 숙지하여 향후 취업 및 진로에 대한 보고서를 작성하고 목표 취업을 위한 실무 경험 및 스펙형성, 자기 발전 계획서를 작성할 수 있다.
-현장 실습 결과 보고서/업체 평가서를 바탕으로 취업처 리서치
-취업을 위한 자기 발전 계획서를 작성 및 필요한 지식과 기술에 대한 능력 배양
-현장 근무자들과의 유대감을 형성하기 위한 인성과 직업 윤리의식 배양</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 공연산업체 동향과 직업 파악
- 전공업무 분석과 직무 이해
- 산업체의 기업문화(직장 규정, 책임, 자세터득) 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 전공업무수행 능력, 의사소통 능력</td></tr>
</table>

		- 주별 업무내용기술, 부족/보완 점검 - 세부전공 업무의 현장 활용
	태도(attitude)	- 현장 담당자와의 면담자세(인사, 예절, 대화법) - 산업체 근무규정 준수 태도 - 현장관리자의 평가를 이해하고 숙지하는 태도 - 실습일지를 성실하게 작성하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	현장실습일지 및 현장실습 평가서

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	4주	현장관리자를 통해 실습생의 출근 및 근무 수행 상태	온라인 기록	프로젝트평가
	2차 평가	40	4주	담당교수를 통해 업체 만족도 및 실습생 현장업무 수행 상태	온라인기록	프로젝트평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가			성실한 출근 및 업무 수행의 성실도	40		●

	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가			업체의 만족도 및 실습생의 역량 정도	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형						
	HW						
	SW						

Class name	Korean	현장실습(심화)-2	Credits	12	Semester /Term	2/2
	English	Work Experience(semester) 2	Class Hour	40	Type	reqired course
Class summary	Through practical experience related to production and each field related to each major, it helps to establish adaptability, problem solving ability and personality through practical experience in a company that suits each competence and aptitude before employment, forms a career selection standard suitable for aptitude, It is a course that forms a network with companies and companies.					
Learning goal	It is possible to understand precisely the working regulations of the production and major industry and to work according to regulations. The level of competency required by the industry Can understand and demonstrate. .					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>현장진출 워크숍 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Philosophy of Art</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="4">공연일정표와 Check point 이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">프로덕션 구성원으로서의 극장구조를 이해하고 공간 활용 지식을 필요로 하는 학생에게 추천</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공심화과정에 진학하여 현장경험을 심화시켜 전문가로 성장하려는 인재상을 갖춘 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">국내 4개 극장을 선택해 먼저 도면을 통해 극장구조를 이해하고, 직접 극장탐방의 경험으로 실질적인 구조를 파악해 각 전공자로서 극장의 특징에 맞는 디자인과 직무능력을 발휘하는데 사전 극장지식을 학습할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 국내 대중적인 극장 4곳을 선정해 분석할 수 있다.
2. 극장 도면을 통해 구조를 이해할 수 있다.
3. 극장 탐방 및 분석하는 과정을 통해 각 극장의 특징적 요소와 장점을 설명할 수 있다.
4. 각 전공별 극장구조를 적용시켜 현장 적응력을 함양할 수 있다.
5. 전공별 디자인 그룹을 형성하고, 창업실무를 학습하여 창업계획을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 국내의 대중적인 극장 4곳을 사전조사를 통해 선정의 이유와 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 극장 도면을 통해 구조를 자세히 알 수 있고 특징적 요소와 장점을 설명해 기술적, 특징적 장점을 간접경험 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 사전 지식 후 직접 극장을 탐방해 이론적 내용을 직접 경험하고 확인해 스스로의 극장구조에 대한 극장분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 각 파트별 디자인 과정에서 탐방한 극장에 관해서는 구조적 특징과 장점을 알고 있으므로 단점을 보완한 좋은 디자인을 할 수 있는 확실한 극장 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극장의 이해, 공간구조 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">극장구조에 대한 이해, 각 전공에 대한 지식과 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	도전적이고 창의적인 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		●	

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	극장 도면 분석 자료 및 바인더 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 평가 시행	주어진 프로젝트에 대한 분석 자료와 바인더 제출	포토폴리오평가
	2차 평가	40	15주	기말 평가 시행	프로젝트에 대한 자료 준비와 발표 평가	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공 연 일 정 표 와 Check point 이해하기	국내의 대중적인 극장 4곳을 사전조사를 통해 선정의 이유와 특징을 이해할 수 있다.	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	프로덕션 구성원으로서의 극장구조를 이해하고 공간 활용 지식을 필요로 하는 학생에게 추천 공간 분석하기	각 파트별 디자인 과정에서 탐방한 극장에 관해서는 구조적 특징과 장점을 알고 있으므로 단점을 보완한 좋은 디자인을 할 수 있는 확실한 극장 구조를 설명할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실 , 극장 환경이 갖춰진 외부 극장들					
	HW	화이트보드, 컴퓨터, 프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	현장진출 워크숍 I	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	To Advance the Field Workshop I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Select the first four domestic Theater drawings and understand the structure, directly through the theater theatre tour of experience Figure out a practical structure for each of the major features of the theater as the ability to design and fit for duty, but Pre theater can learn the knowledge.					
Learning goal	Each covered by major theatre structure, adaptability and edification.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>현장진출 워크숍Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Philosophy of Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">공연제작의 전체진행 과정 이해하기</td><td colspan="5">공연일정표와 Check point 이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">프로덕션 구성원으로서의 극장구조를 이해하고 공간 활용 지식을 필요로 하는 학생에게 추천</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공심화과정에 진학하여 현장경험을 심화시켜 전문가로 성장하려는 인재상을 갖춘 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">국내 4개 극장을 선택해 먼저 도면을 통해 극장구조를 이해하고, 직접 극장탐방의 경험으로 실질적인 구조를 파악해 각 전공자로서 극장의 특징에 맞는 디자인과 직무능력을 발휘하는데 사전 극장지식을 학습할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 국내 대중적인 극장 4곳을 선정해 분석할 수 있다.
2. 극장 도면을 통해 구조를 이해할 수 있다.
3. 극장 탐방 및 분석하는 과정을 통해 각 극장의 특징적 요소와 장점을 설명할 수 있다.
4. 각 전공별 극장구조를 적용시켜 현장 적응력을 함양할 수 있다.
5. 전공별 디자인 그룹을 형성하고, 창업실무를 학습하여 창업계획을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 국내의 대중적인 극장 4곳을 사전조사를 통해 선정의 이유와 특징을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 선정된 극장 도면을 통해 구조를 자세히 알 수 있고 특징적 요소와 장점을 설명해 기술적, 특징적 장점을 간접경험 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 사전 지식 후 직접 극장을 탐방해 이론적 내용을 직접 경험하고 확인해 스스로의 극장구조에 대한 극장분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 각 파트별 디자인 과정에서 탐방한 극장에 관해서는 구조적 특징과 장점을 알고 있으므로 단점을 보완한 좋은 디자인을 할 수 있는 확실한 극장 구조를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극장의 이해, 공간구조 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">극장구조에 대한 이해, 각 전공에 대한 지식과 능력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	도전적이고 창의적인 능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●		●	

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	극장 도면 분석 자료 및 바인더 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 평가 시행	주어진 프로젝트에 대한 분석 자료와 바인더 제출	포토폴리오평가
	2차 평가	40	15주	기말 평가 시행	프로젝트에 대한 자료 준비와 발표 평가	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	공연일정표와 Check point 이해하기	국내의 대중적인 극장 4곳을 사전조사를 통해 선정의 이유와 특징을 이해할 수 있다.	40	●	
직무역량평가1차 합계				40		

	2차 평가	공연제작의 전체진행 과정 이해하기	프로덕션 구성원으로서의 극장구조를 이해하고 공간 활용 지식을 필요로 하는 학생에게 추천 공간 분석하기	각 파트별 디자인 과정에서 탐방한 극장에 관해서는 구조적 특징과 장점을 알고 있으므로 단점을 보완한 좋은 디자인을 할 수 있는 확실한 극장 구조를 설명할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실 , 극장 환경이 갖춰진 외부 극장들					
	HW	화이트보드, 컴퓨터, 프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	현장진출 워크숍 II	Credits	3	Semester /Term	1-2	
	English	To Advance the Field Workshop II	Class Hour	3	Type	optional course	
Class summary	Select the first four domestic Theater drawings and understand the structure, directly through the theater theatre tour of experience Figure out a practical structure for each of the major features of the theater as the ability to design and fit for duty, but Pre theater can learn the knowledge.						
Learning goal	Each covered by major theatre structure, adaptability and edification.						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">예술철학</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Philosophy of Art</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극 공간 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공심화과정에 진학하여 인문학 공부를 심화시켜 전문가로 성장하려는 인재상을 갖춘 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">예술과 철학을 바라보는데 필요한 개념적 기초를 마련하는 것으로 ,그러한 예술을 보는 다양한 판단은 어떻게 해서 내려지게 된 것인가 하는 의문을 제기하는 것이 예술철학자의 몫이다. 요컨대 예술의 기본 개념들을 검토하거나, '예술', '미학적 가치', '표현' 또는 그 밖의 개념들을 규정하고 정립함으로써 명료하게 예술작품에 대해 논의할 수 있도록 도와주는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 철학 일반을 이해할 수 있다.
2. 예술을 이해하고 미학적 가치를 이해할 수 있다.
3. 예술철학의 대상은 시각예술뿐만 아니라 음악이나 연극・시 모두에 적용된다는 관점을 명확히 이해할 수 있다.
4. 관련서적을 학습해 예술과 철학 간의 연계성을 구성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 미와 예술에 대한 사상가들(칸트, 아리스토텔레스, 플라톤 등)의 생각을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 예술철학의 기초개념을 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 예술의 본성과 유형, 철학과의 관계를 이해하고 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 철학 이론을 바탕으로 무형 예술과 유형 예술을 살펴보고 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 하이데거와 예술의 본질에 대해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 여러 형태의 예술을 철학적 고찰을 바탕으로 예술에 대한 논리를 세부적으로 나누어 전개하고 철학과 미학을 효과적으로 접목시켜 논제를 중심으로 에세이를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">예술의 다양한 장르를 이해, 기초적인 철학자의 사상을 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">표현의 이해력, 개념에 대한 해석력, 분석력</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	표현력, 분석력, 발표력, 토론의 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●	●	

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	주제에 맞는 리포트 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 평가 시행	철학과 예술의 관계성에 대한 에세이	과제물 평가
	2차 평가	40	15주	기말 평가 시행	예술철학과 공연예술장르에 대한 에세이	지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	예술철학의 기초개념을 이해하고 설명할 수 있다.	20	●	
		주제에 대해 논리적으로 토론하기	예술의 본성과 유형, 철학과의 관계를 이해하고 설명할	20		●

				수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	철학 이론을 바탕으로 무형 예술과 유형 예술을 살펴보고 이해할 수 있다.	20		●
			주제에 대해 논리적으로 토론하기	여러 형태의 예술을 철학적 고찰을 바탕으로 예술에 대한 논리를 세부적으로 나누어 전개하고 철학과 미학을 효과적으로 접목시켜 논제를 중심으로 에세이를 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	화이트보드, 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	예술철학	Credits	3	Semester /Term	1-1	
	English	Philosophy of Art	Class Hour	3	Type	optional course	
Class summary	To research the relationship of philosophy and art for the conceptual foundation for the further understanding of performing art.						
Learning goal	The art of the target of interest of the philosophy of art as visual Arts, music and theatre, as well as being applied to both concepts when clearly understandable.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>공연의 역사와 이론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Theatre History and Theory</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">비대면수업(100%비대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극 공간 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연의 역사에 대한 지식을 바탕으로 예술전반의 인문학적 소양을 갖춰 공연예술계의 인재로 성장하기 바라는 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">뮤지컬의 역사와 시대별 작품의 특징을 이론적으로 학습한 후, 시대별 대표 작품의 발상을 조사하고 학습한다. 더 나아가 작품의 주제 및 양식적 특징을 문화사적으로 조사함으로써 문화와 예술철학의 관점에서 뮤지컬 읽기를 수행하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 공연의 역사를 학습하고 연대기를 구성할 수 있다.
2. 특징적 작품을 선택하고, 작품의 발상에 대하여 조사하고 학습하여 발상의 방식을 설명할 수 있다.
3. 특징적 작품의 주제와 양식적 특징을 연구 발표 할 수 있다.
4. 특징적 작품의 동시대의 문화 및 예술사를 학습하여 문화철학적 관점에서 작품을 해석하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 공연의 역사와 이론을 시기별로 구분하고, 조사하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 시대별 대표작을 선택하고 각 작품의 동질성과 차별성에 대하여 연구하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 특징적 작품을 선택하고, 작가를 조사하여 발상을 이해하고, 발상의 과정에서 작품으로 발전하는 전 과정에 대하여 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 특징적 작품을 선택하고, 작품을 분석하여 주제를 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">- 특징적 작품의 스타일을 분석하여 작품의 양식적 특성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">- 특징적 작품을 분석하여, 작품 속에 동시대적 문화의 특징을 도출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">- 도출된 문화적 특징을 예술사적으로 해석하여, 양식화된 배경을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="7">- 작품의 주제를 문화, 예술사적 관점에서 이해하고 현재의 관점에서 주제의 가치를 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">문화사에 대한 이해. 예술사에 대한 지식, 양식사에 대한 지식, 해석학에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">텍스트 읽기 및 분석 능력, PPT구성능력, 토론능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="7">분석력, 발표력, 해석력, 창의력</td></tr>
<tr><td rowspan="6">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td>●</td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습 방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="10">1. 작품분석표
2. 토론을 위한 아젠다 도출</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="3">중간 시험 시행</td><td>작품분석표</td><td colspan="2">토론평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">기말 시험 시행</td><td>토론 아젠다 도출</td><td colspan="2">지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="10">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="10">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="2">항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법
과정 / 결과</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">1차 평가</td><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="2">동시대적 시각으로 극공간 분석하기</td><td colspan="2">특징적 작품을 분석하여, 작품 속에 동시대적 문화의 특징을 도출할 수 있다.</td><td>20</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="2">작품의 주제를 문화, 예술사적 관점에서 이해하고 현재의 관점에서 주제의 가치를 토론할 수</td><td>20</td><td>●</td></tr>
</table>

				있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	특징적 작품의 스타일을 분석하여 작품의 양식적 특성을 설명할 수 있다.	20	●	
			주제에 대해 논리적으로 토론하기	도출된 문화적 특징을 예술사적으로 해석하여, 양식화된 배경을 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	공연의 역사와 이론	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Theatre History and Theory	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	The history of theatre works by the characteristics of the times and learning theory, and then to investigate the idea of representative works by age and studied. Furthermore, themes and stylistic features of the work of cultural history research by learning to read philosophy of culture and performing arts courses.					
Learning goal	1. learn and chronology of Theatre configurable. 2. to select the work characteristic, the work with respect to the origin of the survey and study can be explained by the way of thinking. 3. of the work characteristic research themes and stylistic features can be released. 4. characteristic of the work of contemporary culture, philosophy and art history in terms of culture, learning and work can be interpreted and discussed.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작회의 I</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Production Meeting I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="4">공동체윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자, 공연창작자, 무대스태프 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 제작 중 프리 프로덕션을 진행하는 교과목으로서, 연출부, 스태프. 연기자가 텍스트를 중심으로 협업하여 프리프로덕션 운영을 3회 이상 반복 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 실행할 수 있다.
4. 오디션 및 배역선정의 과정을 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="12">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 작품분석표를 작성해 연극작품 전체를 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 장면을 구분하고, 각 장면의 메인이벤트를 설정하여 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 각 디자인 파트는, 분석된 작품을 바탕으로 작품을 표현할 수 있는 이미지 리서치를 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="8">- 마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 연출부는, 오디션 항목을 구성하고 진행방식을 프로덕션 내에서 협의하고 운영 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 연출부는 배역 오디션을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="8">- 연출부는 연습 스케줄을 디자인하고, 프로덕션을 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(kno</td><td colspan="8">프로덕션의 운영 매뉴얼</td></tr>
</table>

구성	wledge)	
	기능(skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력
	태도(attitude)	분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	●
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	●

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●						

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
			●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	-작품분석표, 각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표 (중간평가) -전공별 프론트북 (기말평가)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로덕션, 전공별 진행과정 평가	작품분석표, 각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	모든 과정이 정리된 프론트북 평가	전공별 프론트북	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	직업윤리	공동체윤리	작품분석표를 작성해 연극작품			●

				전체를 설명할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	대인관계능력	팀워크능력	마스터심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	기본 강의실 및 공간 환경					

Class name	Korean	제작회의 I	Credits	1	Semester /Term	1/1
	English	Production Meeting I	Class Hour	1	Type	optional course
Class summary	Show production as subjects in pre-production is in progress, the staff extended sections. Collaboration led by actors in the text three times more than the pre-production operation is repeated learning courses.					
Learning goal	1. Read the text and research 2. plot analysis and scene analysis 3. Design Process 4. selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">제작회의 Ⅱ</td><td>학점</td><td>1</td><td>시수</td><td>1</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Production Meeting Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="4">공동체윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="4">팀웍능력</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연기자, 공연창작자, 무대스태프 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">연출부를 중심으로, 프로덕션 전 과정을 설계하고, 그 중 프리프로덕션 과정을 각자의 역할에 따라 수행하여 90분이상의 뮤지컬 프리-프로덕션을 운영하는 학습 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 텍스트 읽기와 연구조사를 할 수 있다
2. 플롯 분석 및 장면분석을 할 수 있다.
3. 디자인 과정을 수행할 수 있다.
4. 오디션 및 배역선정 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="14">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 텍스트를 정독하여 주어진 상황을 파악하고 구성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 작가 및 작곡가에 대한 조사를 통해 작품의 특징적 양식을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">- 텍스트의 배경이 되는 사회, 문화, 예술사에 대한 연구조사를 하고 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 작품의 플롯을 분석하여 스토리로 변환하고 작품의 주제를 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 구분된 장면 각 장면의 메인이벤트를 설정하고 극적행동을 정리하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">- 장면분석표를 작성하고, 작품의 주제와 장면의 주제의 연결에 대해 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="7">- 음악 구성을 분석하고, 음악의 구성과 작품의 주제와의 연결성을 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 작품분석을 바탕으로 이미지 리서치 및 장면 스케치를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">- 분석된 텍스트와 이미지리서치로부터, 작품의 마스터 심벌을 구성하고 설명 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">- 마스터 심벌을 중심으로 각 파트의 실제적인 디자인을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-4</td><td colspan="7">- 디자인된 도면을 바탕으로 모형을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">- 연출부는, 오디션 항목을 구성하고 진행방식을 프로덕션 내에서 협의하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">- 연출부는 배역 오디션을 진행할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>4-3</td><td colspan="11">- 연출부는 연습 스케줄을 디자인하고, 프로덕션을 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="11">프로덕션의 운영 매뉴얼</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="11">텍스트 읽기 및 분석 능력. PPT구성능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="11">분석력. 창의력. 발표력. 적극적 협업능력</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="3">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td></td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습 방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td colspan="2">학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td colspan="2">플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="2">MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="12">-작품분석표, 각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표
-전공별 프론트북</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="5">평가개요</td><td colspan="2">산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="5">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td colspan="2"></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="5">프로덕션, 전공별 진행과정 평가</td><td colspan="2">작품분석표, 각 디자인 장면별 스케치, 프로덕션 스케줄표</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="5">모든 과정이 정리된 프론트북 평가</td><td colspan="2">전공별 프론트북</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="5"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="12">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="12">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소</td><td colspan="4">수행준거</td><td>배점</td><td>평가방법</td></tr>
</table>

						과정	결과
	1차 평가	직업윤리	공동체윤리	장면분석표를 작성하고, 작품의 주제와 장면의 주제의 연결에 대해 설명할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	대인관계능력	팀웍능력	연출부는 연습 스케줄을 디자인하고, 프로덕션을 운영할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	기본 강의실 및 공간 환경					

Class name	Korean	제작회의 Ⅱ	Credits	1	Semester /Term	1/2
	English	Production Meeting Ⅱ	Class Hour	1	Type	optional course
Class summary	Extended sections, focusing on the design and production life cycle, the role of the pre-production process, carried out in accordance with their own musical production more than 90 minutes to run the course of learning.					
Learning goal	1 Read the text and research 2 plot analysis and scene analysis 3 Design Process 4 selected auditions and casting					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연과 융합</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Performance and Convergence</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극공간 분석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">전공심화과정에 진학하여 문화개념과 융합에 대한 인문지식을 학습함으로써 전공역량을 키우려는 인재상을 가진 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">미학적, 대중적 가치가 있는 작품을 선정하고, 선정된 작품의 장르적 융합에 대하여 분석하여, 장르 간 융합을 통해 창출되는 일루젼에 대하여 학습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 문화융합의 개념을 정리하고 설명할 수 있다.
2. 작품선정을 통해 양식적 특징을 비교할 수 있다.
3. 작품 속 융합적 요소를 분석하고 설명할 수 있다.
4. 문화융합의 일루젼을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 문화의 개념 안에서 장르란 무엇인지를 조사하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 문화 융합의 예를 조사하고 분석하여 문화융합의 개념을 도출하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 양식, 가치, 주제의 관점에서 텍스트에 대하여 토론을 수행하고, 문화적 융합의 관점에서 텍스트를 선정하고, 선정된 텍스트의 가치를 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 선정된 작품 속에 장르를 분석하여 도표화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">- 도표화된 장르 구분을 통해, 융합된 장면을 구분하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-3</td><td colspan="7">- 융합된 장면을 통해 융합의 방정식에 대하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">- 작품을 통해 문화융합이 창출하는 효과에 대하여 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">- 문화융합이 뉴 미디어 아트로서 창작뮤지컬에 어떠한 가치를 부여하는지에 대하여 토론하고 비평문을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">연극사에 대한 이해, 뮤지컬사에 대한 이해, 예술철학 및 대중문화예술론에 대한 이해</td></tr>
</table>

	기능(skill)	텍스트 읽기 및 분석 능력, 분석 자료를 바탕으로 토론능력, PPT 구성능력.
	태도(attitude)	새로운 것에 대한 흥미와 호기심의 태도, 장르 간 융합에 대하여 복합적으로 사고하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●				●	●		●	●

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 문화융합의 자료 분석표 2. 작품분석표 3. 문화융합에 대한 에세이

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 시험 시행	문화융합에 대한 자료 분석	집필고사
	2차 평가	40	15주	기말 시험 시행	문화융합에 대한 에세이	집필고사
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	문화 융합의 예를 조사하고 분석하여 문화융합의 개념을 도출하고 토론할 수 있다.	20		●
		주제에 대해 논리적으	양식, 가치, 주제의 관점에서	20		●

			로 토론하기	텍스트에 대하여 토론을 수행하고, 문화적 융합의 관점에서 텍스트를 선정하고, 선정된 텍스트의 가치를 프레젠테이션 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	도표화된 장르 구분을 통해, 융합된 장면을 구분하고 토론할 수 있다.	20		●
			주제에 대해 논리적으로 토론하기	문화융합이 뉴 미디어 아트로서 창작뮤지컬에 어떠한 가치를 부여하는지에 대하여 토론하고 비평문을 작성할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	컴퓨터 시설이 되어 있는 강의실					
	HW	화이트보드, 빔 프로젝터, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	공연과 융합	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Performance and Convergence	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Aesthetic and public works were selected value, selected works about the analysis of the convergence of the genre, the genre of the illusion created through convergence with respect to the course learning.					
Learning goal	1. The concept of cultural convergence theorem . 2. Works selected. 3. factors analysis of work in Fusion. 4. Cultural fusion of Illusion.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">대중문화산업과 예술론</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Popular Culture and Art Theory</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">분석</td><td colspan="4">동시대적 시각으로 극공간 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">주제에 대해 논리적으로 토론하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">전공심화과정에 진학하여 문화개념과 융합에 대한 인문지식을 학습하여 전문가로서 역량을 발휘하는 인재가 되고 싶은 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">18세기 산업혁명, 자본주의 사회의 출발과 함께 대중문화가 출현하고, 20세기 초 의미 있는 대중의 출현으로 문화와 예술의 대중화, 변화된 시각과 현상들을 이해하고, 현재의 대중문화와 예술 간의 관계성을 살펴보는 과목이다. 개념과 이론을 바탕으로 DAD 미래연구 워크숍, 디렉팅 스튜디오 등의 수업의 단계를 심화하면서 콘텐츠 창작(서사창작스튜디오 수업)으로 연결돼 새로운 창작물을 개발하는 기초적인 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중문화의 개념을 정립하고 설명할 수 있다.
2. 고급문화・민속문화・민중문화에 대한 개념을 토론할 수 있다.
3. 대중문화가 사회와 예술에 미치는 영향과 연계성을 이해하고 설명할 수 있다.
4. 원 소스 멀티 유즈 방식으로 개발할 수 있는 콘텐츠를 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 대중문화의 개념을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 해외의 대중문화와 예술의 관계를 사례를 통해 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 개념적인 차원에서 대중문화를 매스컬처(mass culture)와 파퓰러컬처(popular culture)로 구분해 개념을 이해하고 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 국내 대중문화의 성격을 이해하고 구조적 특징과 성격을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 대중적인 문화의 흐름과 예술의 관계를 이해하고 현시대의 상황을 다시 분석 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 콘텐츠 개발의 중요성과 그것을 통한 대중문화와 예술로의 활용과 발전 가능성을 이해하고 콘텐츠 개발에 대한 안건을 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">예술과 문화의 관계성을 이해, 시대적 대중문화의 흐름을 이해</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	표현의 이해력, 개념에 대한 해석력, 분석력
	태도(attitude)	표현력, 분석력, 발표력, 토론의 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●	●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●		●		
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	주제에 맞는 리포트 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 시험 시행	주제를 선정하고 리포트 제출	집필고사
	2차 평가	40	15주	기말 시험 시행	주제를 선정하고 리포트 제출	집필고사
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	동시대적 시각으로 극공간 분석하기	해외의 대중문화와 예술의 관계를 사례를 통해 이해할 수 있다.	20		●

			주제에 대해 논리적으로 토론하기	대중적인 문화의 흐름과 예술의 관계를 이해하고 현시대의 상황을 다시 분석 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	동시대적 시각으로 극 공간 분석하기	해외의 대중문화와 예술의 관계를 사례를 통해 이해할 수 있다.	20		●
			주제에 대해 논리적으로 토론하기	대중적인 문화의 흐름과 예술의 관계를 이해하고 현시대의 상황을 다시 분석 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	컴퓨터 시스템이 되어 있는 강의실					
	HW	화이트보드, 빔 프로젝터, 스피커					
	SW						

Class name	Korean	대중문화산업과 예술론	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Popular Culture and Art Theory	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	It is the subject of the 18th century industrial revolution, the emergence of pop culture with the start of capitalist society, the popularization of culture and art with meaningful public appearance in the early 20th century, understanding the changed views and phenomena, and examining the relationship between current pop culture and art.					
Learning goal	1. The concept of popular culture can be established and explained. 2. The concepts of advanced culture, folk culture and folk culture can be discussed. 3. I can understand and explain the influence and connection of popular culture on society and art. 4. Content that can be developed in the original source multi-use method can be presented.					

나. 연기전공

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">서사 창작 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td>1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">EPIC Creative Studio I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="3">중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">음악을 구성하고 배치하는 글쓰기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">공연창작자 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">드라마 창작의 기본인 플롯을 이해하고 심화하며, 캐릭터를 구축한다.
이 과정은 창작 콘텐츠를 개발하여 완성하는 것을 목적으로 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 동시대적 이슈를 중심으로 서사를 창작할 수 있다.
2. 플롯을 이해하고 자료를 통해 장면 시놉을 작성할 수 있다.
3. 캐릭터를 정확히 이해하고 장면을 구성해 완성 할 수 있다
4. 창작 콘텐츠를 생산할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 창의적이고 자유로운 발상하기</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 작가의 발상을 이해하고, 콘셉트를 도출하여 장면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">- 장면 발표를 통해 발상을 구체화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">플롯의 구축
- 원인과 결과를 바탕으로 장면을 구성하고, 구성된 장면이 주제가 함축된 드라마가 되도록 플롯을 구축한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">캐릭터 구축
- 개성 있는 캐릭터를 구축하고 구축된 캐릭터를 바탕으로 인물의 관계를 중심으로 장면을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">무대 독회 및 장면 발표
- 다양한 아이디어를 활용해 창작 콘텐츠의 모태가 될 작품을 생산할 수 있다. 그</td></tr>
</table>

		후 장면발표, 공연, 무대독회 등 다양한 형태로 콘텐츠를 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	- 콘텐츠 제작의 기본적인 이해 - 이야기의 원형을 활용할 수 있는 지식 - 시학을 바탕으로 드라마에 대한 이해
	기능(skill)	- 아이디어를 장면화 하는 구성 기술 능력 - 주제를 극작화 하는 창조적 글쓰기 능력
	태도(attitude)	- 흥미로운 소재로부터 주제를 찾아내고자 하는 관찰하는 태도 - 글쓰기에 지치지 않는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 장면 발표 3회 2. 무대 독회 1회

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	공연장 안전교육증 취득	리포트	실기평가
	2차 평가	30	15주	연출의 디렉팅 이해	장면발표, 공연	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	장면 및 텍스트 창작	중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기	- 작가의 발상을 이해하고, 콘셉트를 도출하여 장면을 구성할 수 있다.	15	●	
			인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기	캐릭터 구축 - 개성 있는 캐릭터를 구축하고 구축된 캐릭터를 바탕으로 인물의 관계를 중심으로 장면을 구성할 수 있다.	15	●	
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	장면 및 텍스트 창작	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	무대 독회 및 장면 발표 - 다양한 아이디어를 활용해 창작 콘텐츠의 모태가 될 작품을 생산할 수 있다. 그 후 장면발표, 공연, 무대독회 등 다양한 형태로 콘텐츠를 발표할 수 있다.	15	●	
			플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기	플롯의 구축 - 원인과 결과를 바탕으로 장면을 구성하고, 구성된 장면이 주제가 함축된 드라마가 되도록 플롯을 구축한다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	화이트보드, 컴퓨터, 프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	서사 창작 스튜디오 I	Credits	4	Semester /Term	1/1	
	English	EPIC Creative Studio I	Class Hour	4	Type	optional course	
Class summary	Deepening to understand the plot, and character building.						
Learning goal	Creative content production.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>서사 창작 스튜디오Ⅱ</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">EPIC Creative StudioⅡ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td rowspan="4">장면 및 텍스트 창작</td><td colspan="4">중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">음악을 구성하고 배치하는 글쓰기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연창작자 인재가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">드라마 창작의 기본인 플롯을 이해하고 심화하며, 캐릭터를 구축한다.
이 과정은 창작 콘텐츠를 완성하여 공연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대독회를 통해 텍스트의 리뷰를 실행할 수 있다.
2. 장면의 수정 보완을 실행할 수 있다.
3. 수정된 텍스트를 리딩을 통해 보완 점검할 수 있다.
4. 콘텐츠를 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 무대 독회를 통해, 플롯, 캐릭터, 음악, 안무, 장면의 목적을 수정 보완 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면 만들기를 참관하며, 연습과정에 참여하여 적극적 토론과 피드백을 통해 수정 보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 리허설을 통해 텍스트를 완성하고 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 공연본을 완성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">시학에 대한 지식, 플롯에 대한 이해, 공연에 대한 이해</td></tr>
</table>

구성		
	기능(skill)	극작술, 분석력
	태도(attitude)	작가로서의 자긍심으로 좌절하지 않고 글을 쓰는 적극적인 태도 무대를 통해 텍스트를 완성한다는 지구력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력	●	기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●							

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	공연

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	40	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	공연장 안전교육증 취득	리포트	실기평가
	2차 평가	30	15주	연출의 디렉팅 이해	장면발표, 공연	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	장면 및 텍스트 창작	인물의 성격으로 행동을 구축하여 글쓰기	- 무대 독회를 통해, 플롯, 캐릭터, 음악, 안무, 장면의 목적을 수정 보완 할 수 있다.	15	●	

			중심사건을 구성하고 사건을 중심으로 글쓰기	- 장면 만들기를 참관하며, 연습과정에 참여하여 적극적 토론과 피드백을 통해 수정 보완할 수 있다.	15	●	
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	장면 및 텍스트 창작	음악을 구성하고 배치하는 글쓰기	- 리허설을 통해 텍스트를 완성하고 공연을 수행할 수 있다.	15	●	
			플롯 구성을 통해 작품주제를 표현하는 글쓰기	- 공연본을 완성하여 발표할 수 있다.	15		●
	직무역량평가2차 합계				30		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	화이트보드, 컴퓨터, 프로젝터					
	SW						

Class name	Korean	서사 창작 스튜디오 Ⅱ	Credits	4	Semester /Term	1/2
	English	EPIC Creative Studio Ⅱ	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Creative content is complete and performing curriculum subjects.					
Learning goal	Creative content is complete and the show.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>보컬 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td colspan="2">전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Vocal Studio I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">소리</td><td colspan="4">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">노래</td><td colspan="4">현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬 보컬 전반에 대한 심화 학습을 하여 뮤지컬 배우로서의 역량을 높이고자 하는 인재상을 갖춘
전공심화과정 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">기성 오디션에 대비 할 수 있는 보컬 훈련 과정을 훈련하는 교과목이다.
캐릭터를 분석하고, 장면 안에서 노래연기를 하는 방법을 습득하여 표현하는 교과목이다.
심화된 보컬 능력을 배양하기 위한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 습득한 호흡과 발성을 심화하여 음악적 연기에 응용 할 수 있다.
2. 듀엣과 트리오 실습을 위한 장면을 선정하고 2-3인의 쇼케이스를 발표할 수 있다.
3. 솔로 곡을 선정하여, 오디션에 대비한 레퍼토리를 구성하여 발표할 수 있다.
4. 캐릭터를 중심으로 레퍼토리를 구성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 장면을 분석하고, 인물을 선정하여 장면분석을 실행하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 올바른 호흡 조절을 통하여, 음악의 감정을 극대화하여 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 정서나 갈등이 강한 장면의 음악을 분석하고 캐릭터를 분석하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 분석된 가사의 감정을 음을 통해 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 2~3인의 팀을 구성하여, 장면, 캐릭터, 음악을 분석하여 연기적 호흡과 음악적 호흡의 유기적 관계를 훈련하고 쇼케이스로 장면 발표를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 장면 발표 후 리뷰를 듣고 수정 보완하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 자신의 장점을 파악하고, 레퍼토리와 할 수 있는 장면을 2,3개 선택하여 분석하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	4-2	- 솔로 곡을 선정하여 캐릭터 연기를 준비하고, 오디션 레퍼토리로 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	복식 호흡의 이해, 곡 분석에 대한 지식, 캐릭터 분석에 대한 지식
	기능(skill)	리듬감, 분석력, 응용력, 창의력
	태도(attitude)	적극적인 훈련, 성실한 반복 훈련, 창의적 훈련 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	레퍼토리 솔로곡 3곡 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	레퍼토리 솔로곡	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	레퍼토리 솔로곡	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	악보 분석하기	정서나 갈등이 강한 장면의 음악을 분석하고 캐릭터를 분석하여 프레젠테이션 할 수	40		●

				있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	올바른 호흡 조절을 통하여, 음악의 감정을 극대화하여 표현할 수 있다.	20		●
		노래	현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	자신의 장점을 파악하고, 레퍼토리와 할 수 있는 장면을 2,3개 선택하여 분석하고 프레젠테이션 할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	피아노, 보면대, 스피커가 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	보컬 스튜디오 I	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Vocal Studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	It is a subject that trains vocal training courses that can be prepared for established auditions. It is a subject that analyzes characters and learns how to perform songs in scenes. It is a subject for cultivating advanced vocal skills.					
Learning goal	1. Deepening acquired breathing and vocalization can be applied to musical acting. 2. You can select scenes for duets and trio practice and present a showcase for 2-3 people. 3. A solo song can be selected and presented in a repertoire for the audition. 4. The repertoire can be organized and presented around characters.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>보컬 스튜디오 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Vocal Studio Ⅱ</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">악보 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">소리</td><td colspan="4">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">노래</td><td colspan="4">현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬 보컬 전반에 대한 심화 학습을 하여 뮤지컬 배우로서의 역량을 높이고자 하는 인재상을 갖춘
전공심화과정 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">보컬 스튜디오 I 과 연계과목이 아님.
캐릭터를 분석하고, 장면 안에서 노래연기를 하는 방법을 습득하여 표현하는 교과목이다.
심화된 보컬 능력을 배양하기 위한 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 현장 오디션을 대비하여 학생 개인을 분석하여 보컬의 장점을 파악할 수 있다.
2. 파악된 장점을 활용한 레퍼토리를 구성하고 캐릭터의 감정을 분석하여 발표할 수 있다.
3. 연습의 목표를 설정하고 연습방법 및 스케줄을 작성하고 운용할 수 있다.
4. 레퍼토리를 구성하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 오디션을 통해 학생 자신의 장점을 분석하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 학생 자신의 장점에 맞는 레퍼토리를 조사하고 분류하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 분류표를 중심으로 장점에 어울리는 뮤지컬 레퍼토리를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 구성된 레퍼토리의 캐릭터, 장면, 감정의 흐름 등을 분석하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 연습목표를 설정하고 스케줄을 작성하여 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 일별, 주차별 연습 시, 비디오 촬영을 통해 분석하고 창의적 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 리허설을 통해 캐릭터와 음악구성, 표현 등을 점검하고 발표 준비를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 오디션 레퍼토리를 구성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">복식 호흡의 이해, 곡 분석에 대한 지식, 캐릭터 분석에 대한 지식</td></tr>
</table>

구성	기능(skill)	리듬감, 분석력, 응용력, 창의력, 프리젠테이션 능력
	태도(attitude)	적극적인 훈련, 창의적 반복 훈련

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	개인의 특성을 살린 레퍼토리 3곡 이상 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	레퍼토리 솔로곡	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	레퍼토리 솔로곡	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	악보 분석하기	학생 자신의 장점에 맞는 레퍼토리를 조사하고 분류하여 발표 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	소리	올바른 호흡과 발성 구사하기	구성된 레퍼토리의 캐릭터,	20		●

				장면, 감정의 흐름 등을 분석하여 발표할 수 있다.			
		노래	현대 뮤지컬 넘버에 맞는 발성 구사하기	오디션 레퍼토리를 구성하여 발표할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	피아노, 보면대, 스피커가 있는 강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	보컬 스튜디오 II	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Vocal Studio II	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	It is a subject that analyzes characters and learns how to perform songs in scenes.					
Learning goal	1. In preparation for on-site auditions, one can analyze individual students to identify the merits of vocals. 2. Construct a repertoire utilizing the identified strengths and analyze and present the emotions of the character. 3. Set goals for the exercise and prepare and operate exercise methods and schedules. 4. The repertoire may be organized and announced.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">메소드 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Acting for Style Ⅱ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="6">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">정서와 신체표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">소리</td><td colspan="4">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연예술은 춤, 노래, 연기가 조화를 이루어 배우를 양성하는 특징을 갖고 있는 종합예술이다.
이를 바탕으로, 배우 각각의 특성을 파악하여 특화시키는 것을 목표로 하는 교과과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 개인의 특성(춤, 노래, 연기)을 파악하고 이를 바탕으로 자신의 레퍼토리를 개발할 수 있다.
2. 공연 현장의 특징 있는 캐릭터를 분석하고 조사하여 발표할 수 있다.
3. 롤 모델을 선정하고, 인터뷰를 통해 롤 모델의 특징을 분석하여 발표할 수 있다.
4. 선정된 캐릭터를 받아들여, 자기만의 캐릭터를 창조하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 워크숍 오디션을 통해 자신을 파악하고 자신의 특징을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 학생 자신의 단점에 대한 보완 훈련 계획을 세워 실행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 배우 중 롤 모델을 조사하고, 자신과 비교하여 목표를 설정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 설정된 롤 모델을 인터뷰를 실행하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 설정된 롤 모델의 특징을 파악하고, 메소드를 분석하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 자신만의 캐릭터를 창조하여 캐릭터 쇼케이스를 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">공연 현장을 분석하고, 롤 모델의 배우를 선정하는 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">텍스트 분석력. 캐릭터 분석력.</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적인 조사와 분석, 창의력</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●			●			●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 오디션을 통한 분석 2. 롤 모델 조사 발표 3. 캐릭터 쇼케이스 발표 (3-7분 3회)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	롤모델 조사 발표/메소드분석발표	메소드분석자료	과제물평가
	2차 평가	40	15주	움직임을 활용한 캐릭터 창조를 통해 장면, 쇼케이스 발표 평가	장면발표	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	캐릭터 분석하기	설정된 롤 모델을 인터뷰를 실행하고 발표할 수 있다.	20		●
	캐릭터	캐릭터 구축하기	설정된 롤 모델의 특징을 파	20		

				악하고, 메소드를 분석하여 발표 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	캐릭터	캐릭터 구축하기	자신만의 캐릭터를 창조하여 캐릭터 쇼케이스를 발표 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 있는 강의실, 큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노					
	SW						

Class name	Korean	메소드 스튜디오 I	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Method Studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	The actor attribute to identify the specific aims that is subject to.					
Learning goal	Personal characteristics to identify and develop your own repertoire based on can.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">메소드 스튜디오Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td colspan="2" rowspan="2">Method StudioⅡ</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td>유형기준</td><td colspan="3">취창업
캡스톤디자인
집중식
융복합
해당없음</td><td colspan="3">

●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">캐릭터 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 구축하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">움직임</td><td colspan="4">정서와 신체표현 확장하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">소리</td><td colspan="4">올바른 호흡과 발성 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">메소드 스튜디오Ⅰ과 독립 과목으로 뮤지컬 메소드 스튜디오Ⅱ만 수강 가능.
공연예술은 춤, 노래, 연기가 조화를 이루어 배우를 양성하는 특징을 갖고 있는 종합예술이다.
이를 바탕으로, 대중적 공연예술의 주요 캐릭터의 메소드를 습득하여 현장에 적응할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 대중적 공연예술의 장면들을 중심으로 레퍼토리를 구성하고 발표할 수 있다.
2. 자신만의 캐릭터를 개발하고, 개발한 캐릭터의 메소드를 구축한다.
3. 2분내외의 오디션용 레퍼토리를 구성하고 연습을 통해 발표할 수 있다.
3. 현장 오디션에 적합한 레퍼토리를 구성하여 쇼케이스로 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 대중적 공연예술의 장면을 선정하고, 연기, 춤, 노래를 분석하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 장면을 하나의 스토리에 엮어 자기만의 레퍼토리와 하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 자신감 있는 자신만의 캐릭터를 개발하여 쇼케이스로 재구성하고, 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 오디션용 레퍼토리를 2분 내외로 3개 이상 구성하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 구성된 레퍼토리를 연습하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 현장 오디션에 진출하여 실습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">공연 현장을 분석하고, 롤 모델의 배우를 선정하는 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">텍스트 분석력. 캐릭터 분석력.</td></tr>
</table>

	태도(attitude)	적극적인 조사와 분석, 창의력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
				●		●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	오디션용 레퍼토리 - 쇼케이스 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	롤모델 조사 발표/메소드분석발표	장면발표	발표평가
	2차 평가	40	15주	움직임을 활용한 캐릭터 창조를 통해 장면, 쇼케이스 발표 평가	장면발표	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	캐릭터 분석하기	대중적 공연예술의 장면을 선정하고, 연기, 춤, 노래를 분석하여 발표할 수 있다.	20		●
	캐릭터	캐릭터 구축하기	자신감 있는 자신만의 캐릭터	20		

				를 개발하여 쇼케이스로 재구성하고, 발표 할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	분석	캐릭터 분석하기	오디션용 레퍼토리를 2분 내외로 3개 이상 구성하고 프레젠테이션 할 수 있다.	10		●
		캐릭터	캐릭터 구축하기	구성된 레퍼토리를 연습하여 발표 할 수 있다.	30		
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반 강의실					
	HW	마루가 있는 강의실, 큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노					
	SW						

Class name	Korean	메소드 스튜디오Ⅱ		Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Method StudioⅡ		Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	The main character of the performance's more popular methods can adapt to the scene by mastering a course is.						
Learning goal	Popular scene constitutes a repertoire centered on them.						

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>디렉팅 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Directing Studio I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td>취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>집중식</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">연출</td><td colspan="3">텍스트 분석을 통한 해석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">연출 콘셉트를 무대화 하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="6">공연창작자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="6">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="6">연출 스튜디오는, 연출에 진로를 둔 학생의 연출 실습을 위한 교과목으로, 연출 실기를 학습하는 교과목이다.
60분 이상의 프로덕션 운용 능력을 키우기 위해 장면을 실습하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="6">1. 연출의 기능과 역할에 대해 조사 발표 할 수 있다.
2. 연출가 연구를 통해, 연출 기법을 조사 발표하고 자신의 연출 방향성에 대하여 프레젠테이션 할 수 있다.
3. 주제가 뚜렷한 장면을 선정하여, 60분 내외로 구성할 수 있다.
4. 연출 노트를 작성하고 장면을 구성하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="5">- 공연예술 속 연출가의 기능과 역할을 조사하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="5">- 대표 연출가를 조사, 연구하고, 연출가별 특징과, 기법을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="5">- 자신의 연출 방향에 대하여 제시하고, 실행 계획을 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="5">- 동시대적 주제를 선정하고 연출 콘셉트를 도출하여 텍스트를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="5">- 프로덕션을 구성하여, 효율적으로 운영하여, 공연을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="5">- 각기 다른 주제로 15분 구성 3회 이상을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="5">- 60분 이상 공연을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-3</td><td colspan="5">- 연출 후기를 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="5">- 연출론에 대한 이해
- 인문, 예술, 철학에 대한 지식
- 연출의 기능 및 역할에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="5">- 텍스트 분석을 바탕으로 연출 콘셉트 도출 능력</td></tr>
</table>

		- 프로덕션 구성 및 운용 능력 - 공연 수행 능력
	태도(attitude)	- 예술적 상상력을 갖기 위한 평소의 관찰과 노력하는 태도 - 연출 콘셉트를 무대화하기 위한 창의적 반복 훈련에 지치지 않는 지구력 - 프로덕션을 합리적, 효율적으로 운영하기 위한 인성적 리더십 - 남 탓하지 않고, 구성원을 믿는, 인간적 신뢰의 마인드

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●	●	

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	연출가 연구 리포트1건, 연출기법 연구 리포트1건, 장면발표 3건 이상, 공연1건 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	공연장 안전교육증 취득	리포트	실기평가
	2차 평가	60	15주	연출의 디렉팅 이해	장면발표, 공연	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출	텍스트 분석을 통한 해석하기	- 동시대적 주제를 선정하고 연출 콘셉트를 도출하여 텍스트를 구성할 수 있다.	20	●	

	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	연출	연출 콘셉트를 무대화 하기	- 프로덕션을 구성하여, 효율적으로 운영하여, 공연을 준비할 수 있다. - 60분 이상 공연을 발표 할 수 있다.	60		●
	직무역량평가2차 합계				60		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실					
	HW	큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노					
	SW						

Class name	Korean	디렉팅 스튜디오 I	Credits	3	Semester /Term	1/1
	English	Directing Studio I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	Introduction to rendering training course is.					
Learning goal	Director, announced an investigation into the role of can do.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">디렉팅 스튜디오 Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Directing Studio Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>(　　)주</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">연출</td><td colspan="5">텍스트 분석을 통한 해석하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">연출 콘셉트를 무대화 하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">공연창작자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">연출 스튜디오는, 연출에 진로를 둔 학생의 연출 실습을 위한 교과목이다.
연출로서, 프로덕션 운용 능력을 키우고 연출가의 전체 작업 과정을 훈련하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 90분 이상의 텍스트로 동시대적 공감과 이슈를 선정하여 작품을 선정할 수 있다.
2. 텍스트를 연출의 콘셉트에 맞게 재구성하고, 공연 양식을 선택한 후 공연목표를 프레젠테이션 할 수 있다.
3. 프로덕션을 구성하고 프로덕션을 운영할 수 있다.
4. 90분 이상 공연을 연출하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="8">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 텍스트를 선정하고, 주제를 추출한 후, 연출 콘셉트를 도출하여 연출 노트를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하여 프로덕션 운용 계획을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 주차별 목표를 설정하고, 효율적인 연습 스케줄을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 연습 계획을 중심으로 장면 연습을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 디자인 파트와 협업하여 연출콘셉트를 중심으로 디자인 작업을 창의적으로 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 연습을 통해, 장면을 완성하고 장면 리허설을 시연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 90분 내외의 공연을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 공연 후기 및 연출 후기를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 연출론에 대한 이해 지식
- 텍스트를 분석하여 연출 콘셉트를 도출하는 과정에 대한 이해
- 인문, 예술, 철학, 대중문화에 대한 이해 지식</td></tr>
</table>

	기능(skill)	- 연출 콘셉트를 무대화하는 연출력 - 프로덕션 운용 능력 - 공연 수행 능력
	태도(attitude)	- 예술적 상상력을 갖기 위한 평소의 관찰과 노력하는 태도 - 연출 콘셉트를 무대화하기 위한 창의적 반복 훈련에 지치지 않는 지구력 - 프로덕션을 합리적, 효율적으로 운영하기 위한 인성적 리더십 - 남 탓하지 않고, 구성원을 믿는, 인간적 신뢰의 마인드

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●		●	●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	연출가 연구 리포트1건, 연출기법 연구 리포트1건, 장면발표 3건 이상, 공연1건 이상

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	20	8주	공연장 안전교육증 취득	리포트	실기평가
	2차 평가	60	15주	연출의 디렉팅 이해	장면발표, 공연	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	연출	텍스트 분석을 통한 해석하기	- 텍스트를 선정하고, 주제를 추출한 후, 연출 콘셉트를 도	20	●	

				출하여 연출 노트를 작성할 수 있다.			
	직무역량평가1차 합계				20		
	2차 평가	연출	연출 콘셉트를 무대화 하기	- 90분 내외의 공연을 발표할 수 있다.	20		●
				- 디자인 파트와 협업하여 연출콘셉트를 중심으로 디자인 작업을 창의적으로 진행할 수 있다.	20	●	
				- 연습을 통해, 장면을 완성하고 장면 리허설을 시연할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				60		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	마루가 있는 강의실					
	HW	큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노					
	SW						

Class name	Korean	디렉팅 스튜디오 Ⅱ		Credits	3	Semester /Term	1/1
	English	Directing Studio Ⅱ		Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	It is a production management skills course for bring up.						
Learning goal	Creative content chosen scene, into and out of their 15 minutes can release by configuring.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>안무 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Dance Studio I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">정서와 신체 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 신체 표현 확장하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬 안무 및 움직임을 심화 학습하여 뮤지컬 배우로서의 역량을 키우려는 인재상을 가진 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연의 안무를 분석하고, 습득하는 과목이다.
안무의 시대적, 양식적 특징을 분석하여 창작 공연에서 활용하기 위한 과목이다.
공연 안무의 특징을 파악하여 작품의 특징과 관계를 분석하는 과목이며, 배우전공과 안무자를 꿈꾸는 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 안무를 시대별로 분석하고 안무의 특징을 분석하여 발표할 수 있다.
2. 텍스트에서 캐릭터의 공간을 이해하고, 음악과 움직임을 분석하여 발표할 수 있다.
3. 캐릭터 안무를 중심으로 분석하고 춤의 특징을 분석하여 발표 할 수 있다.
4. 분석된 춤을 습득하고, 장면을 선정하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 시대별 분류를 통해 발레, 재즈, 현대무용의 움직임 특징을 작품별로 분석하여 조별 PPT로 자료화하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트에서 캐릭터의 성격과 극적행동을 분석하여 춤의 언어로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 캐릭터와 춤의 관계를 분석하고 특정 캐릭터를 선정하여 인물의 극적행동을 안무로 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 장면을 선정하여 장면 발표를 통해 배우로서의 심화된 역량을 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음악에 대한 이해, 드라마 분석에 대한 지식, 공연의 양식사에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">발레기본, 턴, 킥, 점프 등의 안무 기본기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적으로 표현하려는 태도, 반복 훈련을 창의적으로 수행하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초
능력과의</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
</table>

연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량 과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●		●	●			

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 안무의 시대별 양식사 PPT 2. 5분 이내의 장면 선택을 통한 쇼케이스 장면 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	중간 발표 시행	5분 이내의 장면 쇼케이스 발표	실기평가
	2차 평가	40	15주	기말 발표 시행	5분 이내의 장면 쇼케이스 발표	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	움직임	정서와 신체 표현 확장하기	텍스트에서 캐릭터의 성격과 극적행동을 분석하여 춤의 언어로 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 신체 표현 확장하기	장면을 선정하여 장면 발표를 통해 배우로서의 심화된 역량을 표현할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	마루가 깔린 강의실
	HW	큐브, 가림막, 음향 기자재, 피아노

	SW					
Class name	Korean	안무 스튜디오 I	Credits	2	Semester /Term	1-1
	English	Dance Studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Through analyzing the choreography in some musicals, students will acquire the further ability of performing.					
Learning goal	1. To analyze choreography by period and characteristics of choreography. 2. To perform the emotion and sentiment of each scene.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>안무 스튜디오 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Dance Studio II</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">움직임</td><td colspan="4">정서와 신체 표현 확장하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">작품을 분석하여 신체 표현 확장하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="10"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">뮤지컬 안무 및 움직임을 심화 학습하여 뮤지컬 배우로서의 역량을 키우려는 인재상을 가진 모든 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">공연 예술 현장에서 창작을 중심으로 습득하는 과정을 이해하기 위한 교과목이다.
재즈와 현대무용을 중심으로 창작 현장의 요구에 맞춤하는 교과목이다.
창작 작품을 목표로 춤의 강점이 있는 학생에게 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작 현장에서 잘 적응할 수 있는 춤의 언어를 습득하여 표현할 수 있다.
2. 장면의 목표를 분석하고 춤의 양식적 특징을 비교하여 적합한 춤 언어를 선택하여 발표할 수 있다.
3. 캐릭터의 극적행동을 이해하고, 주어진 안무를 습득하여 심도 있는 표현을 할 수 있다.
4. 창작 콘텐츠의 장면을 선정하여, 춤의 언어를 중심으로 캐릭터를 구축하여 장면을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작 콘텐츠에서 장면분석을 통한 안무 시놉을 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 시놉에 맞는 샘플링 안무를 조사하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면의 목표에 맞는 춤의 양식을 분석하고 선택하여 발표할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 장면에 맞는 안무 샘플링을 구성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 캐릭터의 극적행동을 춤의 언어로 창작하여 심도 있게 습득하고 장면을 구성 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 창작 콘텐츠의 장면을 춤의 언어로 구성하여 장면을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">음악에 대한 이해, 드라마 분석에 대한 지식, 뮤지컬 양식사에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">발레기본, 턴, 킥, 점프 등의 안무 기본기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">적극적으로 표현하려는 태도, 반복 훈련을 창의적으로 수행하려는 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초
능력과의</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">연계성
(직업기초
교과목은
동일능력
단위표기)</td><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량
과의
연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습
방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">1. 안무 시놉 작성노트 1건
2. 장면 구성과 장면 발표(3-5분/1건)</td></tr>
<tr><td rowspan="11">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="2">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="3">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="2">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="3">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td colspan="2">중간 발표 시행</td><td>5분 이내의 장면 구성과 장면 발표</td><td colspan="3">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="2">기말 발표 시행</td><td>5분 이내의 장면 구성과 장면 발표</td><td colspan="3">실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="2">항목</td><td>스쿨역량</td><td>스쿨역량하위요소</td><td>수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td colspan="5"></td><td></td><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td colspan="2">1차 평가</td><td>움직임</td><td>정서와 신체 표현 확장하기</td><td>텍스트에서 캐릭터의 성격과 극적행동을 분석하여 춤의 언어로 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가1차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">2차 평가</td><td>프로덕션(연기)</td><td>작품을 분석하여 신체 표현 확장하기</td><td>장면을 선정하여 장면 발표를 통해 배우로서의 심화된 역량을 표현할 수 있다.</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="5">직무역량평가2차 합계</td><td>40</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

수업환경	강의실유형	마루가 깔린 강의실
	HW	큐브, 가림막, 음향 기자재, 피아노
	SW	

Class name	Korean	안무 스튜디오 II	Credits	2	Semester /Term	1-2
	English	Dance Studio II	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	It is a subject to understand the process of learning based on creation at the performing arts scene. It is a subject that is tailored to the needs of creative sites, focusing on jazz and modern dance.					
Learning goal	1. I can acquire and express the language of dance that can be adapted well in the creative field. 2. The goal of the scene can be analyzed and the stylistic features of the dance can be compared to select and present the appropriate dance language. 3. Understanding the dramatic behavior of characters, learning the given choreography, and making in-depth expressions. 4. The scenes of creative content can be selected, and the characters can be built around the language of dance to present the scenes.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>연기스튜디오 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Acting Studio I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td>유형기준</td><td colspan="5">취창업
캡스톤디자인
집중식
융복합
해당없음</td><td colspan="2">

●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">장면 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캐릭터</td><td colspan="4">캐릭터 창조하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">인물분석 방법론에 대하여 심화하는 교과목이다.
창조된 캐릭터를 바탕으로 언어의 리듬감 안에서 2-3인 주고받기가 핵심인 교과목이다.
창작 텍스트의 장면을 선정하여, 음악적 리듬감을 바탕으로 심도 있는 장면 만들기를 원하는 학생들에게 적극적으로 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 인물 분석표를 작성하고, 인물의 성격을 구성하여 발표할 수 있다.
2. 인물의 성격이, 극적행동을 어떻게 이행하는지 하나의 문장으로 구성하고 표현 할 수 있다.
3. 극적행동을 수행함에 있어, 텍스트의 언어적 리듬감을 극대화하여 표현 할 수 있다.
4. 텍스트의 장면을 선정하여, 음악적 리듬감을 바탕으로 한 2-3인 주고받기를 실습하며, 이 과정을 통해 인물의 극적행동을 체계화 하여 장면 발표를 할 수 있다 .</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 플롯의 구조를 분석하고, 인물의 성격을 구성하기 위한 행동을 구분하여 인물 분석표를 만들어 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 장면별 인물의 극적 행동을 ‘극적행동 문장 만들기’를 통해 구체화하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 인물의 극적행동을 수행함에 있어 리듬감 훈련과 병행함으로써 리듬감을 극대화하여 장면을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 2-3인 등장 장면을 선정하고, 구성한 캐릭터를 바탕으로 극적행동을 수행하여 장면을 완성하여 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">텍스트 분석에 대한 이해, 인물 분석에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능
(skill)</td><td colspan="8">텍스트 분석능력, 인물 분석능력</td></tr>
</table>

	태도 (attitude)	일상생활에서 늘 관찰하는 태도. 극적행동을 중심으로 연기하는 훈련 인물의 개연성을 찾아 반복 훈련을 창의적으로 수행하는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 장면 분석표 2. 인물 분석표 3. 극적행동 문장 만들기 4. 장면 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	인물의 극적행동을 분석해내고 극적행동을 구체화하여 캐릭터의 리듬감을 만드는 역량 평가	장면 분석표 캐릭터 분석표	
	2차 평가	40	15주	2-3인의 장면을 통해 캐릭터의 극적행동 수행과 더불어 캐릭터의 특별성 실연	캐릭터 창조관련 연습일지	
	3차 평가	0				
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	장면 분석하기	장면별 인물의 극적 행동을 ‘극	20	●	

				적행동 문장 만들기'를 통해 구체화하여 발표 할 수 있다.			
		캐릭터	캐릭터 창조하기	인물의 극적행동을 수행함에 있어 리듬감 훈련과 병행함으로써 리듬감을 극대화하여 장면을 발표 할 수 있다.	20	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	2-3인 등장 장면을 선정하고, 구성한 캐릭터를 바탕으로 극적행동을 수행하여 장면을 완성하여 발표 할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	마루가 있는 강의실, 큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노					
	SW						

Class name	Korean	연기 스튜디오 I	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Acting studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Persona analysis methodology is a deepening course against.					
Learning goal	Portrait profile and figures can be configured to announce the nature of.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">연기스튜디오 Ⅱ</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Acting Studio Ⅱ</td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">분석</td><td colspan="5">장면 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캐릭터</td><td colspan="5">캐릭터 창조하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="5">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">연기자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">장면 분석능력을 바탕으로, 심도 있는 캐릭터 표현을 목표로 하는 교과목이다.
플롯을 이해하고, 전체 플롯에서 캐릭터의 역할을 이해하여, 작품을 리드하는 능력을 배양시키는 교과목이다.
현장형 과목으로, 주인공으로서 연습 전 과정의 플랜을 스스로 학습하고자 하는 학생에게 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 작품의 주제를 분석하여 문장화 할 수 있다
2. 캐릭터 속에 작품의 주제가 어떠한 역할을 하는지 분석하여 발표 할 수 있다.
3. 캐릭터가 주제를 표현하기 위한 극적 행동을 정리하여 발표 할 수 있다.
4. 캐릭터의 극적행동을, 플롯으로 설명할 수 있으며, 이를 바탕으로 처음, 중간, 끝의 드라마로 설명하고 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 작품의 주제를 플롯을 중심으로 분석하고, 각 장면의 목표를 초목적으로 바꾸어 하나의 문장으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 캐릭터의 성격을 분석하고, 분석된 주제와 캐릭터의 관계를 설명할 수 있으며, 주제가 캐릭터에서 기능하는 역할을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="9">- 주제를 표현 할 수 있는 캐릭터의 극적 행동을 분석할 수 있으며, 이를 바탕으로 장면에서 캐릭터 연기를 강화하여 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="9">- 각 장면의 극적행동을 토대로, 전체 작품에서 캐릭터의 리듬과 템포를 구성 할 수 있으며, 이를 통해 작품의 주연공의 역할을 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="9">텍스트 분석에 대한 이해, 인물 분석에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능</td><td colspan="9">텍스트 분석능력, 인물 분석능력</td></tr>
</table>

	(skill)	
	태도 (attitude)	일상생활에서 늘 관찰하는 태도. 극적행동을 중심으로 연기하는 훈련 인물의 개연성을 찾아 반복 훈련을 창의적으로 수행하는 태도.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●				●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 주제문장 만들기 2. 장면 분석표 3. 단막 장면 만들어 발표(15분 장면 2건)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	장면 내의 목적과 초목적을 통한 주제의식 표출 및 캐릭터 표현 역량	장면 분석표 캐릭터 분석표	
	2차 평가	40	15주	장면에 걸맞은 캐릭터 창조	캐릭터 창조관련 연습일지	
	3차 평가	0				
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	분석	장면 분석하기	작품의 주제를 플롯을 중심으로 분석하고, 각 장면의 목표를 초목적으로 바꾸어 하나의 문장으로 표현할 수 있다.	20	●	
		캐릭터	캐릭터 창조하기	주제를 표현 할 수 있는 캐릭터의 극적 행동을 분석할 수 있으며, 이를 바탕으로 장면에서 캐릭터 연기를 강화하여 표현 할 수 있다.	20	●	●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	각 장면의 극적행동을 토대로, 전체 작품에서 캐릭터의 리듬과 템포를 구성 할 수 있으며, 이를 통해 작품의 주연공의 역할을 표현할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	마루가 있는 강의실, 큐브, 가림막, 음향 기자재, 스피커, 피아노
	SW	

Class name	Korean	연기 스튜디오 Ⅱ	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Acting studio Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Scene analysis based on ability, in-depth character representation is subject to.					
Learning goal	An analysis of the subject matter of punctuation at work can.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">매체연기 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Camera Acting
Studio I</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주</td></tr>
<tr><td colspan="2">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2">분석</td><td colspan="4">콘티분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로덕션(연기)</td><td colspan="4">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 무대연기와 매체연기의 차이점을 설명할 수 있다.
2. 시나리오와 콘티를 분석하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-무대연기의 특성을 바탕으로 매체연기와의 차이점을 이해하고 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-영화/드라마의 메커니즘을 바탕으로 무대공연의 메커니즘과의 차이점을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-시나리오를 분석하고 이를 감독의 관점에서 콘티를 만들어 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-시나리오와 촬영 콘티에서 샷 크기를 결정하고 샷 크기에 따라 연기할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">샌포드 마이즈너 테크닉에 대한 이해
촬영과 편집의 특성에 대한 이해
카메라 기법과 매체의 양식적 특성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">촬영장비를 작동할 수 있는 능력
텍스트로 된 시나리오를 촬영콘티화 할 수 있는 능력
연출적 시각으로 편집할 수 있는 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">감독의 연출방식에 유연하게 소통할 수 있는 열린 태도
매체에서 요구하는 유연성과 충동을 받아들이는 태도</td></tr>
<tr><td>직업기초능</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
</table>

력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력단위표기)	의사소통능력				수리능력				
	문제해결능력			●	자기개발능력				
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				●
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●					●			●
교수학습방법	강의식		실습식 (시연후 따라하기)	토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	자기성찰 학습		문제기반학습법	액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
				●					
	프로젝트		팀 티칭	캡스톤디자인		MOOC 활용		기타	
	●							[ ]	
산출물 (결과물)	편집된 영상								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	30	8주	매체연기를 위한 영상 개념에 대한 이해도	시나리오, 스토리보드	실기평가
	2차 평가	40	15주	신체의 이완 정도, 시선의 안정성, 서브텍스트 전달, 화술 등 종합 평가.	편집된 영상	실기평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	분석	콘티분석하기	-시나리오를 분석하고 이를 감독의 관점에서 콘티를 만들어 낼 수 있다.	15	●	
			-시나리오와 촬영 콘티에서 샷 크기를 결정하고 샷 크기에 따라 연기할 수 있다.	15		●

	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기 스타일로 연기하기	-무대연기의 특성을 바탕으로 매체연기와의 차이점을 이해하고 연기할 수 있다.	20	●	
				-영화/드라마의 메커니즘을 바탕으로 무대공연의 메커니즘과의 차이점을 설명할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	대연습실					
	HW	카메라 set (카메라 본체, 렌즈, 삼각대), 출력용 모니터, 조명장비					
	SW						

Class name	Korean	매체연기 스튜디오 I	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Camera Acting Studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	This class provides the opportunity to understand the mechanism of stage-acting and camera-acting, then to make your own methodology for camera-acting.					
Learning goal	1. To explain differences between stage-acting and camera-acting. 2. To analyze and act the scenario and continuity.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연창작스튜디오 I (연기)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Production Studio I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="5">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">작품을 분석하여 신체표현 구사하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="4">프로덕션(연출)</td><td colspan="5">프로덕션 운영에 대해 이해하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">프로덕션의 마스터심볼 도출하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">장면 및 극장 리허설 진행하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">공연 진행하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">연기자, 공연창작자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">전공심화과정의 창작 콘텐츠 생산과정으로 프로덕션 전체를 구성하고 운영하는 교과목이다.
심화된 개인역량을 기반으로 창작된 콘텐츠에 각 역할로 참여하여 완성해가는 과정이다.
프로덕션에 참여하여 창작 콘텐츠를 생산하고자하는 학생들에게 적극 권장하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 생산된 창작 콘텐츠를 무대 독회를 통해 수정하고 검증할 수 있다.
2. 생산된 창작 콘텐츠를 장면을 나누고 각 장면별로 음악, 디자인적 요소, 인물을 분석하여, 장면을 구성할 수 있다.
3. 텍스트 분석을 통해, 장면을 나누고, 장면의 목표를 설정 연습 스케줄을 수립하고 연습을 실행하여 리허설을 실행할 수 있다.
4. 스태프와의 협업을 통해 장면을 완성하고 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작콘텐츠 개발의 중요성과 과정, 이해를 통해 기초 창작콘텐츠의 형식으로 작품을 구성하고 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 플롯을 분석하고 분석된 텍스트의 검증단계로 무대 독회로 발표한다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 텍스트를 장면별로 구분하고, 음악과 캐릭터를 분석하여 장면 구성표를 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 장면 구성을 바탕으로 마스터심볼을 도출하고 적용하여 장면을 발표 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 장면구성표를 바탕으로 연습 스케줄을 작성하여 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-2	- 장면 만들기를 통해 플롯을 완성하여 장면 리허설을 발표를 할 수 있다.
	4-1	- 배우, 디자이너, 연출의 협업을 통해 극장에서 리허설을 진행하고 수정 보완 할 수 있다.
	4-2	- 완성된 장면을 공연으로 발표할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 운영에 대한이해
	기능(skill)	텍스트 분석능력, 전공별 전문 기술능력
	태도(attitude)	상대방을 존중하며 프로덕션을 운영하는 협동심. 텍스트 분석을 통해 개연성 있는 인물을 구축하기 위한 창의력, 공연을 위해 중심개념을 놓치지 않고 디자인 하는 창의력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●		●		●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	
	1. 무대독회1회 2. 장면분석 및 구성표 1건 3. 디자인 콘셉트1건 4. 모형제작1건 5. 장면 발표1건

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	장면 만들기를 통한 공연과 캐릭터에 대한 이해도 평가	장면 분석표 캐릭터 분석표	
	2차 평가	40	15주	공연 과정에서의 창작역량 평가	창작 공연 콘텐츠	

	3차 평가	0					
	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	프로덕션(연기)	양식에 맞는 연기스타일로 연기하기	장면 만들기를 통해 플롯을 완성하여 장면 리허설을 발표를 할 수 있다.	40	●	
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연출)	공연 진행하기	완성된 장면을 공연으로 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	각 파트별 무대, 조명, 음향기기 및 극장 공간 환경					
	SW						

Class name	Korean	공연창작스튜디오 I (연기)	Credits	4	Semester /Term	1/1
	English	Production Studio I	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Creative content production process constitutes the production as a whole is subject to the operating.					
Learning goal	Check the entire plot and scene presentations.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="3">한글</td><td rowspan="3">공연창작스튜디오Ⅱ(연기)</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Production Studio I</td><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="8">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">프로덕션(연기)</td><td colspan="3">캐릭터를 음색으로 표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">양식에 맞는 연기스타일로 연기하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">작품을 분석하여 신체표현 구사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">프로덕션(연출)</td><td colspan="3">프로덕션 운영에 대해 이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">프로덕션의 마스터심볼 도출하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">장면 및 극장 리허설 진행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">공연 진행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">연기자, 공연창작자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">창작 콘텐츠의 완성도를 높이는 과정으로 수정 보완 검증의 단계를 집중하는 교과목이다.
대중성 있는 작품의 창작을 위해, 능동적이고 창의적인 학생에게 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 프로덕션을 구성하고, 운영할 수 있다.
2. 텍스트를 분석하고 장면 만들기를 수행할 수 있다.
3. 배우와 연출의 주어진 역할을 수행하며 협업을 통해 문제를 해결하는 현장형 프로덕션을 운영할 수 있다.
4. 리허설을 통해 작품을 완성하고 공연화 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 프로덕션을 구성하여, 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">- 각 파트별 역할을 선정하고, 연습 및 참관을 통해 검증하며, 리허설 과정을 통해 수정 보완 하여 프로덕션을 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">- 디자인 파트에 의해 셋업 되어진 무대에서 연출과 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">- 공연을 통해 공연 전문가로서의 역할을 수행 할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 운영에 대한이해, 문화예술사에 대한 이해
	기능 (skill)	텍스트 분석능력, 전공별 전문 기술능력
	태도 (attitude)	상대방을 존중하며 프로덕션을 운영하는 협동심. 텍스트 분석을 통해 개연성 있는 인물을 구축하기 위한 창의력, 공연을 위해 중심개념을 놓치지 않고 디자인 하는 창의력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초 교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●		●		●		●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
					●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
			●		
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 공연 텍스트 1부 2. 공연

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	프로덕션의 리허설 과정 내의 분석, 연기 역량 평가	장면 분석표 캐릭터 분석표	
	2차 평가	40	15주	공연 과정에서의 창작역량 평가	창작 공연 콘텐츠	
	3차 평가	0				
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	프로덕션(연기)	작품을 분석하여 신체 표현 구사하기	장면 만들기를 통해 플롯을 완성하여 장면 리허설을 발표를 할 수	40	●	

				있다.			
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	프로덕션(연출)	공연 진행하기	리허설릉 통해 작품을 완성하고 공연으로 발표할 수 있다.	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
	3차 평가						
	직무역량평가3차 합계						
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW	각 파트별 무대, 조명, 음향기기 및 극장 공간 환경					
	SW						

Class name	Korean	공연창작스튜디오Ⅱ(연기)	Credits	4	Semester /Term	1/2
	English	Production Studio Ⅱ	Class Hour	4	Type	optional course
Class summary	Creative contents, complementary subjects to focus on the steps of verification.					
Learning goal	Creative works as a perfect of course can enhance personal competencies.					

다. 무대미술전공

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연창작스튜디오 I
(무대)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Production Studio I</td><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="4">정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해하고 분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="4">테크니컬 리허설을 중심으로 총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">자체 프로덕션을 스스로 운영하는데 목적을 둔 공연제작실습으로 기초 창작 콘텐츠의 완성도를 위한 훈련이다. 제한된 공간과 장비로 작품에 맞게 각 파트 전공자들이 공간을 구성해 스스로 문제를 해결해 나가는 과정이다. 창작콘텐츠를 창의적인 발상으로 30분 규모로 3작품으로 공연하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 기초 창작콘텐츠의 형식으로 현장형 자체 프로덕션을 구성할 수 있다.
2. 심화된 작품분석을 바탕으로 창작콘텐츠로 장면 만들기를 할 수 있다.
3. 각 파트디자인 및 제작을 중심으로 스스로 문제를 해결하는 프로덕션을 운영할 수 있다.
4. 창의적인 발상과. 자발적인 학습효과로 30분 규모의 3작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 창작콘텐츠 개발의 중요성과 과정, 이해를 통해 기초 창작콘텐츠의 형식으로 작품을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 자발적인 회의와 진행과정을 바탕으로 현장형 프로덕션을 구성해 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 창작콘텐츠의 텍스트를 장면분석을 통해 장면분석표를 작성하고 프레젠테이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 무대감독을 중심으로 전체 프로덕션 계획을 가지고 구체적인 장면 만들기를 수행할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 각 파트별 제한된 공간과 장비를 중심으로 공간디자인과 제작 과정을 거쳐 자발적으로 문제를 해결하는 프로덕션을 운영할 수 있다.
	4-1	- 창의적인 접근과 발상으로 공연 전문가로서의 역할을 수행해 30분 규모의 창작형태의 3작품을 공연할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 구성, 운영방법, 과정, 경험 .인문학. 철학, 공연예술 지식, 전공지식
	기능 (skill)	작품분석능력 ,전공별 전문 기술능력, 자발적인 문제해결 능력
	태도 (attitude)	협동심. 적극성, 분석력. 창의력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●			●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	작품의 파트별 공연 바이블 제작 제작회의 일지 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 프로덕션 구성원으로서의 공연 계획 및 진행 이해도 평가	제작회의 일지 제출	실기평가
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 프로덕션 파트별 바이블 완성도 평가	작품의 파트별 공연 바이블 제작	실기평가
	합계	100			제작회의 일지	

					제출		
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	텍스트 읽고 이해하기	정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해하고 분석하기	창작콘텐츠의 텍스트를 장면분석을 통해 장면분석표를 작성하고 프레젠테이션 할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크니컬 리허설을 중심으로 총연습 및 공연 진행과정 수행하기 전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기	창의적인 접근과 발상으로 공연 전문가로서의 역할을 수행해 30분 규모의 창작형태의 3작품을 공연할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	다양한 종류의 조명기 및 음향기기와 공간 환경 구성					

Class name	Korean	공연창작스튜디오 I (무대)	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Production Studio I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Get creative ideas for creative content scene star on March 30 minutes to scale a new interpretation of the work.					
Learning goal	Inventive step operates its own productions themselves voluntarily to the problem solving process					

<table>
<tr><td rowspan="7">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연창작워크샵 I (무대)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="5">영문</td><td rowspan="5">Production Workshop I</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="4">공연반입, 장비의 설치 및 운영하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기</td><td colspan="4">공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">창작콘텐츠 작품을 재해석해 창의적인 발상으로 졸업 작품을 공연하는 교과목이다.
대중성 있는 작품의 창작을 위해, 능동적이고 창의적인 학생에게 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작콘텐츠의 형식으로 자체 프로덕션을 구성해 실제로 운영할 수 있다.
2. 창작콘텐츠 작품을 분석 할 수 있다.
3. 각 전공별 현장전문가의 역할을 수행해 스스로 문제를 해결하는 현장형 프로덕션을 운영할 수 있다.
4 .창의적인 발상과. 자발적인 학습효과로 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표
와
연계되도
록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하여 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 각 파트별 디자인을 선정하고, 연습 참관을 통해 검증하며, 제작회의를 통해 수정, 보완하여 제작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">- 현장전문가의 역할을 수행해 창작형태의 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">프로덕션 운영에 대한이해, 문화예술사에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능 (skill)</td><td colspan="6">텍스트 분석능력, 전공별 전문 기술능력</td></tr>
<tr><td>태도 (attitude)</td><td colspan="6">상대방을 존중하며 프로덕션을 운영하는 협동심. 텍스트 분석을 통해 공연을 위한 중심개념을 놓치지 않고 디자인 하는 창의력.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습 방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식 (시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="9">졸업공연
각 파트별 전 과정이 포함된 프롬프트 북 1권 제출</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="3">공연 프로덕션의 프로세스별 업무수행과 공연과정을 통한 프로덕션북 작성 평가</td><td>각 파트별 전 과정이 포함된 프롬프트 북 1권 제출</td><td colspan="2">포트폴리오</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">공연장에서 1시간 이상의 공연발표</td><td>졸업공연</td><td colspan="2">발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td>항목</td><td colspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소</td><td colspan="2">수행준거</td><td>배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
</table>

						과정	결과
	1차 평가	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	공연반입, 장비의 설치 및 운영하기	프로덕션을 구성하여 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기	공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기	디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	다양한 종류의 조명기 및 음향기기와 공간 환경 구성					

Class name	Korean	공연창작워크샵 I (무대)	Credits	2	Semester /Term	1/1
	English	Production Workshop I	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Get creative ideas for creative content work on-campus Theater at graduation piece.					
Learning goal	Each of the major stars of the scene experts to solve problems themselves served the field, operates the mold production.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>공연디자인 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Stage Design Studio I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">무대미술 공연공간 평면시각화
[0801030517_16v2]</td><td colspan="4">장면별 시각화 하기
[0801030517_16v2.2]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">무대미술 공연공간 입체시각화
[0801030518_16v2]</td><td colspan="4">모형제작하기
[0801030518_16v2.1]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1:1 맞춤형 무대디자인 교육을 통한 수준별 학습 과정이다.
작품을 선정해 텍스트 분석, 공간을 해석 후 2D(이미지, 도면), 3D(컴퓨터 시뮬레이션, 모형) 까지 다양한 장르의 무대디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1:1 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 자료조사 후 무대시각화를 할 수 있다.
3. 작품과 극장에 맞는 다양한 장치를 바탕으로 아이디어스케치, 도면, 모형을 작성, 제작해 무대디자인을 할 수 있다.
4. 공연 안에서의 실질적인 문제를 창의적인 발상과 연구를 통해 전문가의 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 1:1 개인 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화 ,시간적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석해 작품분석표를 작성 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자료조사를 통해 무대시각화를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 아이디어 스케치, 도면(공간, 장면)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고,</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="8">- 채색모형을 통해 공간을 시뮬레이션해 공연의 흐름을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 개인별 수준에 따라 부족한 전공 능력을 보강해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해</td></tr>
</table>

		창의적으로 해결하도록 시뮬레이션 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	대극장구조 이해, 무대디자인의 개념 이해, 다양한 장르의 이해, 장치기술 이해
	기능 (skill)	컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력 ,모형제작 능력 ,공간해석 능력, 모형 기술 장치 능력
	태도 (attitude)	창의력, 인내력, 분석력, 발표력, 꼼꼼한, 표현력, 문제해결능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	선택한 프로젝트의 포트폴리오와 채색모형(S=1/100) 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 무대 디자인 과정에 대한 이해도 평가(과정 및 결과)	선택한 프로젝트의 포트폴리오	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	프로젝트별 스케치(장면별), 도면(제작 및 기술), 컬러모형(S=1/100) 결과물에 대한 완성도 평가	채색모형 (S=1/100) 제출	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					
	세부내용					

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	무대미술 공연공간 평면시각화 [0801030517_16v2]	장면별 시각화 하기 [0801030517_16v2.2]	자료조사를 통해 무대시각화를 할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대미술 공연공간 입체시각화 [0801030518_16v2]	모형제작하기 [0801030518_16v2.1]	채색모형을 통해 공간을 시뮬레이션해 공연의 흐름을 설명할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 기본 강의실					

Class name	Korean	공연디자인 스튜디오 I	Credits	3	Semester /Term	1/1
	English	Stage Design Studio I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized stage design is a process of learning and training level. Selecting the text analysis, space analysis works, then 2D (image, drawing), 3D (computer simulation, model) various genresThe stage design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>공연조명 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="5">Stage Lighting Design Studio I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">무대 조명 디자인
[0801030201_14v1]</td><td colspan="4">작품분석하기 [0801030201_14v1.1]</td><td colspan="2" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">테크니컬자료 분석하기
[0801030201_14v1.3]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1:1 맞춤형 조명디자인 교육을 통한 수준별 학습 과정이다.
작품을 선정해 텍스트 분석, 공간을 해석 후 2D(이미지, 도면), 3D(컴퓨터 시뮬레이션)까지 다양한 장르의 조명디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1:1 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 자료조사 후 조명시각화를 할 수 있다.
3. 작품과 극장에 맞는 다양한 장치를 바탕으로 아이디어스케치, 도면, 장비계획도 등을 작성해 조명디자인을 한다.
4. 공연 안에서의 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결방안을 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 1:1 개인 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화 ,시간적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석, 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자료조사를 통해 조명시각화를 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 아이디어 스케치, 도면(공간, 장면,)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 장비설치 계획도를 가지고 조명을 시뮬레이션해 공간을 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 개인별 수준에 맞는 완성도에 따라 부족한 전공 능력을 보강해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결하도록 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">극장구조 이해, 조명디자인의 개념 이해, 다양한 장르의 이해, 기술 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력 ,공간해석 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 인내력, 분석력, 발표력, 꼼꼼한, 표현력, 문제해결능력</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="3">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="3">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습 방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="9">조명디자인 및 조명계획도면 및 서류(평면도, 단면도, 조명기 목록, 회로 목록 등) 제출
수시 - 실기평가
블랙박스 - 조명디자인 시연</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>13주</td><td colspan="3">조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가</td><td>작품 분석, 디자인 컨셉안</td><td colspan="2">과제평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가</td><td>조명도면, 장면 발표</td><td colspan="2">발표평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>무대 조명</td><td>작품분석하기</td><td>작품을 이해하고 분석하기</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

		디자인		아이디어를 조명디자인 컨셉으로 맞추어 표현하기			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대 조명 디자인	테크니컬자료 분석하기	주어진 공간과 조명기를 이해하기 조명기들을 이해하여 도면화하고 장면 만들어 표현하기	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간					
	HW	다양한 일반, 무빙조명기, 콘솔, 도면과 시뮬레이션을 위한 컴퓨터					
	SW	벡터웍스 프로그램, LIGHTWRIGHT 프로그램, L8프로그램					

Class name	Korean	공연조명 스튜디오 I	Credits	3	Semester /Term	1/1
	English	Stage Lighting Design Studio I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized lighting design education is the learning process through the level. Selecting the text analysis, space analysis works, then 2D (image, drawing), 3D (computer simulation) various genres Lighting design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>공연음향 스튜디오 I</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="5">Stage Sound Design
Studio I</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">음향스피커시스템 디자인
[0801030402_14v1]</td><td colspan="4">메인 스피커시스템 디자인하기
[0801030402_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">보조 스피커시스템 디자인하기
[0801030402_14v1.3]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">음향시스템 조정
[0801030405_14v1]</td><td colspan="4">음향시스템성능최적화하기
[0801030405_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1:1 맞춤형 음향디자인 교육을 통한 수준별 학습 과정이다.
작품을 선정해 텍스트 분석, 공간을 해석 후 청각적 개념을 정립하여 음향배치 도면과 3D(컴퓨터 시뮬레이션)까지 다양한 장르의 음향디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1:1 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 자료조사 후 무대 청각화를 할 수 있다.
3. 작품과 극장에 맞는 다양한 장치를 바탕으로 음향설치 시스템 도면 등을 작성해 음향디자인을 한다.
4. 공연 안에서의 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결방안을 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 1:1 개인 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화 ,시간적, 청각적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석, 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자료조사를 통해 무대 청각화를 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 작품과 공간에 맞는 음향시스템의 구성 요소를 배치도면과 기능에 맞게 장비를 구성, 설치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 개인별 수준에 맞는 완성도에 따라 부족한 전공 능력을 보강해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결하도록 시뮬레이션할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowl</td><td colspan="8">극장구조 이해, 음향디자인의 개념 이해, 다양한 장르의 이해, 기술 이해</td></tr>
</table>

구성	edge)	
	기능(skill)	탐구심, 호기심 실습 시 능동적인 자세, 컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력
	태도(attitude)	창의력, 분석력, 인내력, 협동력, 표현력, 문제해결능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	음향디자인 및 음향계획도면 및 서류 제출 수시 - 실기평가 블랙박스 - 음향디자인 시연

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	작품을 이해하고 분석하기 아이디어를 음향디자인 컨셉으로 맞추어 표현하기	장면에 해당되는 보이스와 장면분석표와 도면	과제물평가
	2차 평가	40	15주	주어진 작품과 공간에 대한 해석과 이에 맞는 음향디자인 프로세스	음향디자인 시연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과

	1차 평가	음향스피커시스템 디자인	메인 스피커시스템 디자인하기	작품의 이해와 컨셉 디자인 프로그램의 활용과 시스템 디자인	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	음향시스템 조정	보조 스피커시스템 디자인하기	공간과 작품을 이해하여 상황에 맞는 전체 시스템의 설계	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간(극장환경도 필요)					
	HW	M7CL/48, Galileo 616, 828mk3 hybrid, PCM-91					
	SW						

Class name	Korean	공연음향 스튜디오 I	Credits	3	Semester /Term	1/1
	English	Stage Sound Design Studio I	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized sound design education is the learning process through the level. Work after selecting the text analysis, space analysis placed the auditory concept formulation, sound drawings and 3D (computer simulation) of various genres of sound design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>영상디자인 프로젝트</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Media Design Project</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td>NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="2">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
15주 / 주당3시수</td></tr>
<tr><td colspan="2">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대영상 디자인
[0801031013_16v2]</td><td colspan="4">콘셉트 디자인하기
[0801031013_16v2.1]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">제작 협의 하기
[0801031013_16v2.3]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">무대영상 운영
[0801031009_14v1]</td><td colspan="4">영상운영하기
[0801031009_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">무대영상콘텐츠를 제작하여 콘셉트를 시각적으로 표현하는 과목이다.
표현과 커뮤니케이션 매체로서 영상이 무대에 어떻게 적용되는가를 익히는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 무대영상기획안을 작성하여 효과적인 공연 연출에 부합하는 방향을 설정할 수 있다.
2. 설정된 방향을 바탕으로 무대영상 콘셉트를 도출 할 수 있다.
3 창의적인 생각으로 장면 영상을 제작해 프레젠테이션을 할 수 있다.
4. 입력된 영상 콘텐츠를 공간에 맞게 출력하여 장면에 맞추어 구현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">-작품분석을 통해 중심개념을 도출하여 장면별 영상 분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">-도출된 콘셉트를 가지고 시각적으로 표현 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="7">-아이디어 및 스케치를 이용하여 콘셉트를 구체적으로 표현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">-조명디자인과의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">-음향 디자인과의 상관관계를 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">-도출된 콘셉트와 분석된 이미지 자료로 장면영상을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-2</td><td colspan="7">-프로그램을 활용하여 장면 영상을 제작해 프레젠테이션을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="7">-영상 콘텐츠와 실제 무대와의 부합도를 점검할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="7">-주어진 공간에 영상이미지를 맵핑 (Mapping) 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">무대영상디자인의 이해, 영상미학과 역사 이해, 공간디자인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="7">공간 해석력, 작품분석력, 컴퓨터 활용능력, 개성 있는 표현 능력, 자료수집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="7">콘셉트를 이해하기 쉽도록 구체적으로 표현하려는 태도</td></tr>
</table>

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	●
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●				

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	- 영상디자인 제출 (개인별) - 영상 입출력 시스템(와치아웃, 큐랩, 프로젝터)을 이용해 큐를 프로그래밍 하여 장면 영상디자인 프레젠테이션을 주어진 공간에서 구현 (그룹별)

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	디자인 포트폴리오 창의력	디자인과제	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	시스템에 대한 이해와 구현능력	과제연출 시연	실기평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					평가방법	
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	과정	결과
1차 평가	무대영상 디자인	콘셉트 디자인하기	무대영상기획안을 작성하여 효과적인 공연 연출에 부합하는 방향을 설정할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대영상 운영	영상운영하기	입력된 영상 콘텐츠를 공간에 맞게 출력하여 장면에 맞추어 구현 할 수 있다.	40		●

	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	PC실습실					
	HW						
	SW	프리미어, 에프터 이펙트, Cinema4D, Redgiant Plug in					
Class name	Korean	영상디자인 프로젝트	Credits	3	Semester /Term	1/2	
	English	Media Design Project	Class Hour	3	Type	optional course	
Class summary	This course aims students to find the core concepts after analyzing the script and to design projection images and videos applied to the stage.						
Learning goal	To discover creative ways of communication through the projected contents. To understand the relationship between lighting, sound, and projection design within the stage.						

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연창작스튜디오Ⅱ(무대)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Production StudioⅡ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">텍스트 읽고 이해하기</td><td colspan="4">정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해하고 분석하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="4">테크니컬 리허설을 중심으로 총연습 및 공연 진행과정 수행하기</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">창작콘텐츠 작품을 재해석해 창의적인 발상으로 졸업 작품을 공연하는 교과목이다.
대중성 있는 작품의 창작을 위해, 능동적이고 창의적인 학생에게 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작콘텐츠의 형식으로 자체 프로덕션을 구성해 실제로 운영할 수 있다.
2. 창작콘텐츠 작품을 분석 할 수 있다.
3. 각 전공별 현장전문가의 역할을 수행해 스스로 문제를 해결하는 현장형 프로덕션을 운영할 수 있다.
4 .창의적인 발상과. 자발적인 학습효과로 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하여 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 각 파트별 디자인을 선정하고, 연습 참관을 통해 검증하며, 제작회의를 통해 수정,
보완하여 제작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-2</td><td colspan="8">- 현장전문가의 역할을 수행해 창작형태의 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="6">프로덕션 운영에 대한이해, 문화예술사에 대한 이해</td></tr>
<tr><td>기능 (skill)</td><td colspan="6">텍스트 분석능력, 전공별 전문 기술능력</td></tr>
<tr><td>태도 (attitude)</td><td colspan="6">상대방을 존중하며 프로덕션을 운영하는 협동심. 텍스트 분석을 통해 공연을 위한 중심개념을 놓치지 않고 디자인 하는 창의력.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td>●</td><td colspan="2">수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="2">자기개발능력</td><td>●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="2">대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="2">기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="2">직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습 방법</td><td colspan="2">강의식</td><td colspan="2">실습식 (시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="2">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="2">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물 (결과물)</td><td colspan="8">졸업공연 파트별 공연 바이블 제작
제작회의 일지 제출</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="3">창작프로덕션 파트별 바이블 완성도 평가(각파트별 디자인 프로세스 포함)</td><td>졸업공연 파트별 공연 바이블 제작</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">창작프로덕션 구성원으로서의 프로젝트별 공연 계획 및 진행 이해도 평가</td><td>제작회의 일지 제출</td><td colspan="2">실기평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
</table>

	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	텍스트 읽고 이해하기	정독을 통해 작품의 플롯을 이해하고 텍스트를 정확히 이해하고 분석하기	프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	총연습 및 공연 진행과정 수행하기	테크니컬 리허설을 중심으로 총연습 및 공연 진행과정 수행하기	디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.			●
			전공별 체크사항을 점검하고 공연에 직접 참여하기				
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	다양한 종류의 조명기 및 음향기기와 공간 환경 구성					

Class name	Korean	공연창작스튜디오Ⅱ(무대)	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Production Studio Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Get creative ideas for creative content work on-campus Theater at graduation piece.					
Learning goal	Each of the major stars of the scene experts to solve problems themselves served the field, operates the mold production.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연창작워크샵Ⅱ(무대)</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>2</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td rowspan="6">영문</td><td rowspan="6">Production Workshop Ⅱ</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="4">공연반입, 장비의 설치 및 운영하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기</td><td colspan="4">공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">창작콘텐츠 작품을 재해석해 창의적인 발상으로 졸업 작품을 공연하는 교과목이다.
대중성 있는 작품의 창작을 위해, 능동적이고 창의적인 학생에게 적극 추천하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 창작콘텐츠의 형식으로 자체 프로덕션을 구성해 실제로 운영할 수 있다.
2. 창작콘텐츠 작품을 분석 할 수 있다.
3. 각 전공별 현장전문가의 역할을 수행해 스스로 문제를 해결하는 현장형 프로덕션을 운영할 수 있다.
4 .창의적인 발상과. 자발적인 학습효과로 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 프로덕션을 구성하여 배우, 디자이너, 연출, 기획의 각 역할 롤을 이해하고 공연계획을 수립하고 운영할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 각 파트별 디자인을 선정하고, 연습 참관을 통해 검증하며, 제작회의를 통해 수정, 보완하여 제작을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="8">- 디자인 파트는 무대를 셋업하고, 배우들은 장면 리허설을 통해 공연의 완성도를 높여 공연을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-4</td><td colspan="8">- 현장전문가의 역할을 수행해 창작형태의 졸업 작품을 공연할 수 있다.</td></tr>
</table>

학습내용 구성	지식(knowledge)	프로덕션 운영에 대한이해, 문화예술사에 대한 이해
	기능 (skill)	텍스트 분석능력, 전공별 전문 기술능력
	태도 (attitude)	상대방을 존중하며 프로덕션을 운영하는 협동심. 텍스트 분석을 통해 공연을 위한 중심개념을 놓치지 않고 디자인 하는 창의력.

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
		●	●				●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
		●			
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	졸업공연 각 파트별 전 과정이 포함된 프롬프트 북 1권 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	공연 프로덕션의 프로세스별 업무수행과 공연과정을 통한 프로덕션북 작성 평가	각 파트별 전 과정이 포함된 프롬프트 북 1권 제출	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	공연장에서 1시간 이상의 공연발표	졸업공연	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용					
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	무대장치, 조명, 음향등 공연준비 과정 수행하기	공연반입, 장비의 설치 및 운영하기	프로덕션의 연습 계획에 따라 텍스트를 분석하고, 이후 장면 만들기를 통해 각 파트 디자인 과정을 준비할 수 있다.			●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	공연 후 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하기	공연 후 전공별 장비, 장치 철거를 계획하고 실행하여 다음을 위한 관리하기	현장전문가의 역할을 수행해 창작형태의 졸업 작품을 공연할 수 있다.			●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	다양한 종류의 조명기 및 음향기기와 공간 환경 구성					

Class name	Korean	공연창작워크샵Ⅱ(무대)	Credits	2	Semester /Term	1/2
	English	Production Workshop Ⅱ	Class Hour	2	Type	optional course
Class summary	Get creative ideas for creative content work on-campus Theater at graduation piece.					
Learning goal	Each of the major stars of the scene experts to solve problems themselves served the field, operates the mold production.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연디자인 스튜디오Ⅱ</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Stage Design StudioⅡ</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">(　　)주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="5">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대미술 제작도서 작성
[0801030519_16v2]</td><td colspan="3">무대제작 도면 작성하기
[0801030519_16v2.2]</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">제작관련 시각자료물 작성하기
[0801030519_16v2.1]</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">무대미술 최종시안 작성
[0801030520_16v2]</td><td colspan="3">무대 제작시방서
작성하기[0801030520_16v2.1]</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">무대제작 견적 검토하기
[0801030520_16v2.2]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">극적공간-무대디자인 교육을 통한 고급수준 학습 과정이다.
대중적인 뮤지컬작품을 선정해 텍스트 분석, 대극장, 공간을 해석 후 2D(이미지, 도면),
3D(컴퓨터 시뮬레이션, 모형) 까지 뮤지컬 장르의 무대디자인 고급과정 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬작품과 대극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 주제, 목표, 자료조사 후 무대시각화를 할 수 있다.
3. 뮤지컬작품과 대극장에 맞는 무대기술, 장치를 바탕으로 아이디어스케치, 도면, 모형을 작성,
제작해 무대디자인을 할 수 있다.
4. 공연 안에서의 실질적인 문제를 창의적인 발상과 연구를 통해 전문가의 역할을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬작품과 대극장을 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화, 시간적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석해
뮤지컬 작품분석표를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자료조사를 통해 무대시각화를 할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3-1	- 아이디어 스케치, 도면(공간.장면)을 컴퓨터 프로그램(CAD,포토샵, 스케치업 등)을 활용해 작성하고, 채색모형을 통해 공간을 시뮬레이션해 공연의 흐름을 설명할 수 있다.
	4-1	- 개인별 수준에 따라 부족한 전공 능력을 보강해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결하도록 시뮬레이션 할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	대극장구조 이해, 무대디자인의 개념 이해, 다양한 장르의 이해, 장치기술 이해
	기능(skill)	컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력 ,모형제작 능력 ,공간해석 능력, 모형 기술 장치 능력
	태도(attitude)	창의력, 인내력, 분석력, 발표력, 꼼꼼한, 표현력, 문제해결능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●			

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	선택한 프로젝트의 포트폴리오와 채색모형(S=1/100) 제출

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	7주	프로젝트별 무대 디자인 과정에 대한 이해도 평가(과정 및 결과)	선택한 프로젝트의 포트폴리오	포트폴리오

	2차 평가	40	15주	프로젝트별 스케치(장면별), 도면(제작 및 기술), 컬러모형(S=1/100) 결과물에 대한 완성도 평가	채색모형(S=1/100) 제출	과제물평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용						
항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대미술 제작 도서 작성 [0801030519_16v2]	무대제작 도면 작성하기 [0801030519_16v2.2] 제작관련 시각자료물 작성하기 [0801030519_16v2.1]	대본 분석 및 공간의 변화, 시간적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석해 뮤지컬 작품분석표를 작성할 수 있다.			●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대미술 최종 시안 작성 [0801030520_16v2]	무대 제작시방서 작성하기[0801030520_16v2.1] 무대제작 견적 검토하기 [0801030520_16v2.2]	아이디어 스케치, 도면(공간.장면)을 컴퓨터 프로그램(CAD,포토샵, 스케치업 등)을 활용해 작성하고, 채색모형을 통해 공간을 시뮬레이션해 공연의 흐름을 설명할 수 있다.			●
직무역량평가2차 합계						

수업환경		
	강의실유형	개인용 컴퓨터 및 기본 강의실

Class name	Korean	공연디자인 스튜디오Ⅱ	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Stage Design StudioⅡ	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized stage design is a process of learning and training level. Selecting the text analysis, space analysis works, then 2D (image, drawing), 3D (computer simulation, model) various genresThe stage design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td>공연음향 스튜디오 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="5">Stage Sound Design
Studio II</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">( )주
15주중 운영주수
표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">음향시스템 조정
[0801030405_14v1]</td><td colspan="4">공연리허설진행하기
[0801030405_14v1.3]</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">음향시스템철수
[0801030409_14v1]</td><td colspan="4">시스템 복원하기
[0801030409_14v12]</td><td colspan="3" rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">음향시스템 유지보수하기
[0801030409_14v13]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">음향디자인 교육을 통한 고급수준 학습 과정이다.
뮤지컬작품을 선정해 텍스트 분석, 대극장, 공간을 해석 후 청각적 개념을 정립하여 음향배치 도면과 3D(컴퓨터 시뮬레이션)까지 뮤지컬 장르의 음향디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 뮤지컬작품과 대극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 주제, 자료조사 후 뮤지컬 무대 청각화를 할 수 있다.
3. 뮤지컬작품과 대극장에 맞는 무대장치를 바탕으로 음향설치 시스템 도면 등을 작성해
뮤지컬 음향디자인을 한다.
4 .공연 안에서의 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결방안을 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와
연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬작품과 대극장을 선정할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화 ,시간적, 청각적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석,
해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 다양한 형태의 자료조사를 통해 무대 청각화를 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬작품과 대극장, 공간에 맞는 음향시스템의 구성 요소를 배치도면과 기능에
맞게 장비를 구성, 설치할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 뮤지컬작품 음향디자인을 통해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 운영하도록 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowl</td><td colspan="8">극장구조 이해, 음향디자인의 개념 이해, 뮤지컬 장르의 이해, 기술 이해</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">구성</td><td>edge)</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">탐구심, 호기심 실습 시 능동적인 자세, 컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">창의력, 분석력, 인내력, 협동력, 표현력, 문제해결능력</td></tr>
<tr><td rowspan="8">직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위표기)</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td>●</td><td colspan="3">자기개발능력</td><td colspan="2">●</td></tr>
<tr><td colspan="2">자원관리능력</td><td></td><td colspan="3">대인관계능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">정보능력</td><td></td><td colspan="3">기술능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">조직이해능력</td><td></td><td colspan="3">직업윤리</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td colspan="2">실습식
(시연후 따라하기)</td><td colspan="2">토론식</td><td>학습자 개별</td><td colspan="3">자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td colspan="2">문제기반학습법</td><td colspan="2">액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td colspan="3">블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td colspan="2">팀 티칭</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td colspan="3">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="3">[ ]</td></tr>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td colspan="9">음향디자인 및 음향계획도면 및 서류 제출
수시 - 실기평가
뮤지컬 음향디자인 시연</td></tr>
<tr><td rowspan="8">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td colspan="3">평가개요</td><td>산출물</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td colspan="3">대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td colspan="2">전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>7주</td><td colspan="3">공간에 대한 해석 작품에 대한 분석을 바탕으로 이에 맞는 음향디자인 프로세스 이해</td><td>작품 분석표와 도면</td><td colspan="2">포트폴리오</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td colspan="3">도면의 실현화와 실행과 운영</td><td>음향디자인 패키지</td><td colspan="2">포트폴리오</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td colspan="3"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="9">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
<tr><td colspan="9">세부내용</td></tr>
<tr><td colspan="9"><table>
<tr><td rowspan="2">항목</td><td rowspan="2">스쿨역량</td><td rowspan="2">스쿨역량하위요소</td><td rowspan="2">수행준거</td><td rowspan="2">배점</td><td colspan="2">평가방법</td></tr>
<tr><td>과정</td><td>결과</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>음향시스템 조정</td><td>공연리허설진행하기</td><td>작품과 공간에 대한 이해</td><td>40</td><td></td><td>●</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

				음향 디자인 시스템의 설계와 설치와 운영			
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	음향시스템철수	음향시스템 유지보수하기	음향 디자인 시스템의 설계와 설치와 운영과 정리	40		●
	직무역량평가2차 합계						
수업환경	강의실유형	방음시설이 갖춰진 음향 실습형 공간(극장환경도 필요)					
	HW	M7CL/48, Galileo 616, 828mk3 hybrid, PCM-91					
	SW						

Class name	Korean	공연음향 스튜디오 II	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Stage Sound Design Studio II	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized sound design education is the learning process through the level. Work after selecting the text analysis, space analysis placed the auditory concept formulation, sound drawings and 3D (computer simulation) of various genres of sound design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">공연조명 스튜디오 II</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Stage Lighting Design Studio II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">대면수업(100%대면)</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="3">무대조명 공연
[0801030207_14v1]</td><td colspan="5">공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기
[0801030207_14v1.2]</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">공연 시 기타 오퍼레이팅하기
[0801030207_14v1.3]</td><td colspan="5">시스템 복원하기
[0801030409_14v12]</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">음향시스템 유지보수하기
[0801030409_14v13]</td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1:1 맞춤형 조명디자인 교육을 통한 수준별 학습 과정이다.
작품을 선정해 텍스트 분석, 공간을 해석 후 2D(이미지, 도면), 3D(컴퓨터 시뮬레이션)까지 다양한 장르의 조명디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 1:1 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.
2. 작품분석을 통해 자료조사 후 조명시각화를 할 수 있다.
3. 작품과 극장에 맞는 다양한 장치를 바탕으로 아이디어스케치, 도면, 장비계획도 등을 작성해 조명디자인을 한다.
4. 공연 안에서의 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결방안을 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 1:1 개인 맞춤 작품과 극장을 선정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 대본 분석 및 공간의 변화 ,시간적 변화를 기반으로 텍스트를 토론, 분석, 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 자료조사를 통해 조명시각화를 한다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="8">- 아이디어 스케치, 도면(공간, 장면,)을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하고, 장비설치 계획도를 가지고 조명을 시뮬레이션해 공간을 해석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4-1</td><td colspan="8">- 개인별 수준에 맞는 완성도에 따라 부족한 전공 능력을 보강해 실질적인 문제를 해결하는 방법을 연구해 창의적으로 해결하도록 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용</td><td>지식(knowl</td><td colspan="8">극장구조 이해, 조명디자인의 개념 이해, 다양한 장르의 이해, 기술 이해</td></tr>
</table>

구성	edge)	
	기능(skill)	컴퓨터 프로그램 활용 능력, 도면작성 능력 ,공간해석 능력
	태도(attitude)	창의력, 인내력, 분석력, 발표력, 꼼꼼한, 표현력, 문제해결능력

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력 단위표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력		수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
						●	●		

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	조명디자인 및 조명계획도면 및 서류(평면도, 단면도, 조명기 목록, 회로 목록 등) 제출 수시 - 실기평가 블랙박스 - 조명디자인 시연

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	작품 분석, 디자인 컨셉안	포트폴리오
	2차 평가	40	15주	조명디자인 과정과 결과물을 발표하고 제출하여 그 과정과 결과물에 대해 평가	조명도면,서류, 장면발표	포트폴리오
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용					
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법

						과정	결과
	1차 평가	무대조명 공연	공연 시 콘솔 오퍼레이팅하기	주어진 공간과 조명기를 이해하여 활용하여 표현하기 콘솔을 활용하여 운영하기	40		●
	직무역량평가1차 합계						
	2차 평가	무대조명 공연	공연 시 기타 오퍼레이팅하기	주어진 공간과 조명기와 효과기들을 이해하여 도면화하고 장면 만들어 활용하고 운영하기	40		●
	직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	극장 또는 조명설치가 가능한 공간
	HW	다양한 일반, 무빙조명기, 콘솔, 도면과 시물레이션을 위한 컴퓨터
	SW	벡터웍스 프로그램, LIGHTWRIGHT 프로그램, L8프로그램

Class name	Korean	공연조명 스튜디오 II	Credits	3	Semester /Term	1/2
	English	Stage Lighting Design Studio II	Class Hour	3	Type	optional course
Class summary	1:1 personalized lighting design education is the learning process through the level. Selecting the text analysis, space analysis works, then 2D (image, drawing), 3D (computer simulation) various genres Lighting design.					
Learning goal	Show how to solve the problem of a substantial portion of research can solve creatively					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>디자인 융합 스튜디오</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">영문</td><td rowspan="4">Design Fusion Studio</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">대면수업(100%대면)</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">( )주 15주중 운영주수 표시</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="3">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준
(역량수준별정의서가 없는 경우 작성안함)</td></tr>
<tr><td colspan="2">무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기</td><td colspan="3">각 전공별 작업과정을 진행하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">무대스태프가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">주도적 학습을 위한 과정으로 전공의 전문성을 발휘해 협업을 통해 창의적인 공간디자인을 하는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 팀별로 주제를 선정해 다양한 시각으로 토론할 수 있다.
2. 공간과 시간의 변화, 빛, 소리를 집중 분석, 해석해 전공의 전문적인 시각을 설명할 수 있다.
3. 공간과 빛, 소리 등 다양한 아이디어로 결합해 융합된 공간디자인을 할 수 있다.
4. 실제공간으로 구현하는 주도적 과정에서 창의력을 키울 수 있고 협업능력과 문제를 해결 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">- 각 전공이 포함된 팀별 주제를 선정해, 서로의 다양한 의견과 시각을 토론할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">- 공간, 시간의 변화, 빛의 시각, 소리의 공간화에서 집중 분석해 전공능력과 접목된 전문성을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="8">- 공간과 빛, 소리의 요소가 잘 융합된 창의적인 공간디자인을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>4</td><td colspan="8">- 이미지화, 실현화를 통해 창의적인 훈련을 키우고, 전공별 협업작업의 중요성과 고려사항등 문제를 해결하는 능력을 시뮬레이션 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">텍스트 이해, 공간과 빛, 소리의 이해, 공간디자인 이해</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">텍스트 분석 능력, 공간 해석력, 분석력, 컴퓨터 활용능력, 개성 있는 표현 능력
문제 해결 능력, 자료수집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td colspan="8">표현력, 응용력, 분석력 ,발표력, 상상력, 협업능력</td></tr>
<tr><td rowspan="2">직업기초 능력과의 연계성 (직업기초 교과목은</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td>해당표기</td><td colspan="3">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td></td><td colspan="3">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

동일능력 단위표기)	문제해결능력		●		자기개발능력		●		
	자원관리능력				대인관계능력				
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량 과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
			●				●		

교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)
공간디자인 제출 - 그룹별 (중간고사)
실제 공간디자인 구현 - 그룹별(기말고사)

평가계획

항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
1차 평가	40	8주	디자인 일지 및 표현력	공간디자인	과제물평가
2차 평가	40	15주	구현을 위한 책임 및 완성도	디자인 구현	프로젝트
합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기	각 전공별 작업 과정을 진행하기	공간과 빛, 소리 등 다양한 아이디어로 결합해 융합된 공간디자인을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계						
2차 평가	무대장치, 조명, 음향 등 공연준비 과정 수행하기	각 전공별 작업 과정을 진행하기	실제공간으로 구현하는 주도적 과정에서 창의력을 키울 수 있고 협업능력과 문제를 해결 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계						

수업환경	강의실유형	제작실습실 / 공연장
	HW	무대 장치 제작 공구와 조명 및 음향 기기 등
	SW	

Class name	Korean	디자인 융합스튜디오	Credits	3	Semester /Term	1/2
	Englis	Design Fusion Studio	Class	3	Type	optional

	h		Hour			course
Class summary	The creative Department as a course for learning, leading expertise and collaboration through space design.					
Learning goal	In the process of implementing the physical space, the imagination can bring up the problem solving skills and collaboration capabilities can bring up.					

2021학년도
학습설계를 위한 교육과정 가이드 북
패션메이커스비즈니스학과

청강문화산업대학교

2021학년도 교육과정 편람

청강의 비전체계

청강의 비전체계

건학이념 ● 자연사랑 | 인간사랑 | 문화사랑

교육목표 ●
- **첫째**_사랑을 가지고 익힌 지식과 기술을 남을 위하여 쓰는 인간을 기른다.
- **둘째**_인품을 가지고 성실로써 스스로를 키워 나가는 인간을 기른다.
- **셋째**_작은 일에도 최선을 다하여 큰 뜻을 이루는 인간을 기른다.
- **넷째**_적극적이며 긍정적인 사고로 꿈과 희망이 가득 찬 인간을 기른다.
- **다섯째**_창의성있는 교육으로 열린 정신적 자유를 누리는 인간을 기른다.

사명 ● 청강문화산업대학교는 현장의 전문가들과 함께 교육을 혁신 하여
학생들이 자신의 뜻을 실현하고 공동체에 기여하는 **문화산업 인재**가 되도록 한다.

비전 ● 문화산업 발전을 주도하는 문화산업 창의인재 양성 대학
Only One, Only the Best

인재상 ●

문화산업 창의인재

핵심역량 ●

소통협력역량	자기주도역량	창의문화역량
Collaboration Marmonization	Identity Self-directed	Creativity Diversity

혁신목표 ● 미래 문화산업 인재의 **창작자(Creator)**와 **메이커(Maker)** 중심
융합교육을 완성하는 **SIC(Super Innovation College)**실현

혁신방향 ●

교육 혁신	산학협력 혁신	조직 및 인프라혁신	글로벌 및 지역연계혁신

추진전략 ●

C	K	I	N	G
CREATIVITY	KNOWLEDGE	INDUSTRY	NETWORK	GLOBAL
창의융합 교육강화	전공실무 교육심화	현장밀착형 산학협력 달성	조직운영 및 인프라 최적화	글로벌 역량구축

2021학년도 교육과정 편람

학칙 및 학칙시행세칙

학 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 우리 대학은 대한민국 교육의 근본이념에 입각하여 국가문화산업발전에 필요한 전문적인 지식과 이론을 교수.연구하고 재능을 연마하여 국가 사회의 발전에 필요한 전문직업인을 양성함을 목적으로 한다.

제2조(명칭) 우리 대학은 청강문화산업대학교라 한다.

제3조(위치) 우리 대학은 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94에 둔다.

제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 우리 대학은 전문학사과정과 학사학위 전공심화과정을 둔다.

② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
	웹소설창작전공	76	3년제
게임콘텐츠	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	조리전공	-	3년제
	카페베이커리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	-	3년제
	푸드전공	120	3년제
패션	패션메이커스스타일리스트전공	-	3년제
	패션메이커스전공	30	3년제

	스타일리스트전공	40	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제
	연극영상전공	-	3년제
	연극영상연기전공	45	3년제
	무대미술전공	50	3년제
모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
	스마트미디어전공	-	3년제
유아교육과	유아교육과	-	3년제
합계		1,136	

③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠			
게임콘텐츠			
공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계		227	

④ 스쿨(과)내 전공(학과) 및 세부코스를 둘 수 있으며, 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)

제4조의1(모집단위 없는 스쿨 및 전공운영) 모집단위가 없는 스쿨 및 전공은 별도의 교육과정을 운영할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제2장 수업연한과 재학연한

제5조(수업연한) ① 우리 대학 전문학사의 수업연한은 2년 또는 3년으로 한다.

② 학사학위 전공심화과정의 수업연한은 전문학사학위 과정을 포함하여 4년 이상으로 한다.

제6조(재학연한) 재학연한은 제한을 두지 않는다.

제3장 학년, 학기, 수업일수 및 휴업일

제7조(학년도) 학년도는 3월 1일부터 다음해 2월 말일까지로 한다. (개정 2020.7.1.)

제8조(학기) ① 학기는 매 학년도 2학기 이상 운영할 수 있으며 스쿨의 교육목적, 전공, 학습자 특성, 학년 등을 고려하여 다양하게 운영할 수 있다. 매 학년도 2학기를 초과하여 운영하는 경우 학사운영 등의 세부사항은 총장이 따로 정한다.

② 학년도를 2학기로 운영하는 경우, 총장이 필요하다고 인정하는 경우에 한해 하계 또는 동계방학 기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

제9조(수업일수) ① 교육과정을 운영하는 수업일수는 매 학년도 30주 이상으로 한다.

② 천재지변, 기타 교무형편상 부득이한 사유로 제 1항의 규정에 의한 수업일수를 충당할 수 없을 경우에는 2주 이내의 수업일수를 감축할 수 있다. 수업일수 감축에 따른 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제10조(휴업일) ① 휴업일은 교육과정 운영에 지장을 주지 아니하는 범위 안에서 정하며, 정기휴업일은 다음 각 호와 같다.

1. 국정공휴일
2. 일요일
3. 개교기념일

② 하계 및 동계 방학 기간은 총장이 따로 정한다.

③ 총장은 비상재해와 같은 급박한 사정이 발생할 때나 학사운영상 필요하다고 판단될 때에 임시휴업을 할 수 있다.

④ 휴업일이라도 필요한 경우는 수업을 시행할 수 있다.

제4장 입 학(신입학, 편입학)

제11조(입학시기) 입학(재입학, 편입학 포함)을 허가하는 시기는 학기 개시일로부터 3주(21일) 이내로 한다.

제12조(입학자격) ① 전문학사과정 제1학년에 입학할 수 있는 자는 고등학교를 졸업한 자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다.

② 학사학위 전공심화과정에 입학할 수 있는 자는 전문대학 3년제를 졸업한자(입학학기 졸업예정자 포함) 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정되는 자로서 고등교육법 제50조2 제4항에 따른 전공심화과정을 설치한 해당과 또는 교육부 장관이 정하는 관련학과를 졸업한 자로 한다. (개정 2013.3.1.)

제13조(입학지원 절차) 입학지원 절차는 모집 시에 따로 공고하는 방법에 의한다.

제14조(입학전형) ① 전문학사과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 출신 고등학교의 학교생활기록부 자료
2. 대학수학능력시험
3. 대학별 고사
4. 면접고사
5. 실기고사
6. 기타 총장이 필요하다고 인정하는 자료

② 학사학위 전공심화과정 입학전형은 다음 각 호 중 총장이 정하는 선발방법을 병합한 전형에 의해 선발한다.

1. 대학 또는 이와 동등한 성적자료
2. 대학별고사
3. 면접고사
4. 실기고사
5. 기타 전공심화과정운영위원회가 필요하다고 인정하는 자료

제14조의2(산업체 위탁교육) ① 고등학교 졸업학력이 있는 자로서 당해 연도 모집요강에 정하는 기간동안 산업체에 근무중인자의 교육을 산업체로부터 일괄하여 위탁받은 경우에는 산업체와의 계약에 의한 위탁교육을 실시할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 위탁교육 계약에는 위탁생의 선발기준, 위탁교육 경비의 부담 및 납부방법, 교육과정의 편성, 운영, 산업체의 시설 및 교수자격이 있는 자의 활용, 학교에 대한 산업체의 지원 등 위탁교육에 필요한 사항이 포함되어야 한다.

③ 산업체 위탁교육 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제15조(대학입학전형공정관리위원회) ① 입학전형의 공정한 관리를 위하여 대학입학전형공정관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형공정관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장 1인을 포함하여 10명 이내의 위원으로 구성하고 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

③ 전공심화과정의 입학전형관리는 전공심화과정운영위원회에서 주관한다.

제15조의2(대학입학전형관리위원회) ① 입학전형제도의 개발 및 입학전형관리에 있어 주요사항을 계획.심의하기 위하여 대학입학전형관리위원회를 둔다.

② 대학입학전형관리위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제15조의3(대학입학전형영향평가위원회) ① 대학별고사(논술 등 필답고사, 면접.구술고사 등)를 실시하는 경우 선행학습을 유발하는 지에 대한 영향평가를 실시하기 위해 입학전형영향평가위원회를

둔다.

② 대학입학전형영향평가위원회는 총장 직속으로 설치하되 위원장과 위원으로 구성하고, 그 구성 임무 및 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2015.3.31.) (개정 2020.3.1.)

제16조(입학허가) 입학은 대학입학전형관리위원회 심의를 거쳐 총장이 허가한다.

제17조(입학취소) ① 제14조(입학전형)에 따른 시험에서 부정행위를 한 자에 대해서는 당해시험을 무효로 하고 입학을 취소한다.

② 우리 대학 학생으로서 2중 학적을 가질 수 없다.

③ <삭제>

제18조(편입학) ① 전문대학 및 대학 1학년 또는 2학년의 전 과정을 이수한 자와 기타 법령에 의하여 이와 동등 이상의 학력이 인정된 자는 제2학년 1학기 또는 제3학년 1학기에 편입학을 허가할 수 있다. 단, 전문대학 및 대학의 졸업자와 외국에서 수학한 자는 제1학년 2학기에도 허가할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

② 편입학은 각 전공별로 입학정원의 범위 내에서 결원이 있을 때에 한하여 허가한다.

③ 편입학 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제19조(전과) ①.②,③,④,⑤ <삭제>

제20조(재입학) ① 자퇴 또는 제적된 자에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다.

② 제1항의 규정에 의한 재입학은 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 때 동일전공에 한하여 허가 할 수 있다. 단, 유아교육과는 모집단위별 입학정원의 범위 안에서 결원이 있을 경우 허가한다. (개정 2012.8.1.)

③ 폐과된 학과의 제적생은 부칙에 명기한 폐과로 인한 학생의 경과조치에 의하여 재입학을 허가한다.

제21조(등록) ① 입학이 허가된 자는 소정서식에 의거 지정된 기일 내에 등록을 하여야 한다.

② 정당한 이유 없이 기일 내에 등록을 하지 않을 때는 입학을 취소할 수 있다.

제5장 휴학 및 복학, 자퇴, 제적, 전과

제22조(휴학) ① 질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일수 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 보증인 연서로 휴학원을 제출하여 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

② 질병으로 인한 휴학은 진료기관의 의사가 발행한 진단서를 첨부하여야 한다.

③ 휴학은 1년을 단위로 연속하여 허가할 수 있으며, 연속하여 허가할 수 있는 휴학 횟수는 3회까지로 한다. (단, 수업연한 초과자의 휴학기간은 한 학기 단위로 할 수 있다.)

④ 휴학한 학생은 휴학기간 중 학적을 보유하며 휴학기간 만료와 동시에 복학하여야 한다. 다만, 휴학기간 중이라도 총장의 허가를 받아 복학할 수 있다.

⑤ 수업연한 내 등록을 하고도 학점 미달로 졸업을 못할 경우에는 그 다음 학기에 수강신청을 하여야 하며 동 학기에 개설되지 않은 교과목에 해당될 때는 휴학원을 제출하여야 한다.

⑥ 학기 중 휴학(학년도를 2학기로 운영하는 경우)은 학기개시일의 90일 이내로 제한한다. 단, 부득이한 경우, 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 위 ⑥항에도 불구하고 군휴학자 중 해당학기 성적을 인정받는 학생은 예외로 한다. (개정 2017.3.1.)

⑧ 의무복무 군휴학의 경우 휴학횟수 3회에 포함하지 않으나, 의무복무 종료 후 직업군인으로 복무를 연장하여 발생하는 휴학은 휴학횟수에 포함한다. (개정 2017.5.1.)

제22조의2(복학) ① 제22조에 의한 휴학자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸한 때에는 복학하여야 한다.

② 복학은 학기개시 후 3주(21일) 이내에서 허가할 수 있다.

③ 일반휴학 중 군휴학 절차를 거치지 아니하고 입대하여 제적된 자가 전역 후 복학하고자 할 때에는 병적확인서 등 관련 증빙서류를 확인한 후 제적을 군휴학으로 소급 적용하여 복학을 허가할 수 있다.

④ 수업연한이 2년제에서 3년제로 변경되는 경우 종전의 2년제 학과에 입학 후 복학한 학생은 3년제 교육과정을 적용받는다. 다만 본인이 희망할 경우 2년제 과정을 이수할 수 있다.

⑤ 복학에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다.

제23조(자퇴) 자퇴하고자 하는 학생은 보증인 연서로 사유를 명시한 자퇴원을 제출하여 총장의 허가를 받아야 한다.

제24조(제적) ① 학생으로서 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 총장이 이를 제적 처분할 수 있다.

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자
2. <삭제> (개정 2018.3.1.)
3. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
4. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자
5. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
6. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자 (개정 2016.10.31.)

② 제적된 자는 학적을 상실하며, 제1항 제5호의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다. (개정 2020.3.1.)

제24조의2(전과) ① 전과는 1학년 2학기부터 허가할 수 있으며, 재학 중 1회에 한하여 허가한다. 다만, 전입전공의 사정에 의해 전과가 불허될 수 있다. 모집정지 전공(과) 학생의 전과 시기는 예외로 할 수 있다. (개정 2012.8.1.) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 전과의 전공(과)별 입학정원은 전입전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 하고, 전출정원

은 전출전공(과) 기준으로 입학정원의 20% 이내로 한다. (개정 2012.8.1.)

③ 전과한 자는 전출전공에서 취득한 학점을 전입전공의 학점으로 인정받을 수 있으며, 이에 관한 기준은 총장이 따로 정한다.

④ 폐과된 전공(과)의 학생의 경우 전입 인원에 관계없이 타 전공으로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑤ 2년제에서 3년제, 3년제에서 2년제로 전과할 수 있다. (개정 2019.3.1)

⑥ 전과를 희망하는 자는 해당 학기 등록을 마쳐야 하며 전입학과의 등록금이 전출학과와 다를 경우에는 그 차액을 납부하거나 환불한다.

제6장 교과 및 수업

제25조(교육과정) ① 교육과정은 교양교과, 전공교과, 교직교과로 구분하고, 전공의 특성에 따라 전공교과에 실험실습을 과한다.

② 교양교과와 전공교과는 필수와 선택으로 나누며, 이에 포함될 수 없는 과목의 경우 일반선택(전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정)으로 둘 수 있다. 각 교육과정 편성과 운영에 관한 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2016.10.31.)

③ 현장실습의 방법, 기간 및 학점기준 등에 관하여는 총장이 따로 정한다.

④ 매 학년도 교육과정은 총장의 승인을 받아 졸업 시까지 적용하는 것을 원칙으로 한다. 복학, 전과, 유급 및 재입학자 등의 학적변동자는 학적변동 허가학기부터 해당 소속스쿨(전공)의 교육과정을 이수하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 대내외 교육환경의 변화에 따라 필요한 경우 소정의 절차를 거쳐 교육과정을 변경할 수 있으며, 교육과정의 변경에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 모집단위의 특성에 따라 2개 이상의 교육과정을 편성할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

⑦ 우리 대학의 설립취지와 교육이념에 부응하기 위하여 재학생을 대상으로 특별교육프로그램을 운영할 수 있으며, 특별교육프로그램에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

⑧ 다양한 형태의 창의 융합 인재 양성을 위해 모집단위와 관계없이 융합형 교육과정 이수가 가능한 창의융합스쿨을 운영할 수 있으며 창의융합스쿨 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.(개정 2020.3.1.)

제25조의2(기타 교육과정) ① 정규 교육과정이외에 다음 각 호와 같이 기타교육과정을 운영할 수 있다.

1. 자매대학 연구 및 공동교육과정
2. 해외교육기관 연수 및 교육과정
3. 해외인턴십 교육과정

4. 산학협동교육 프로그램

5. <삭제>

6. 기타 정규교육과정이외의 교육과정(또는 프로그램)

7. 대학과목선이수제 교육과정

② 제1항에 의한 교육과정의 학점 인정, 교육과정 운영, 현장실습인정 등 세부사항은 총장이 이를 따로 정한다.

제26조(특별과정운영) ① 우리 대학에는 1년 이내의 특별과정을 설치 운영할 수 있다.

② 특별과정은 우리 대학에 설치된 전공과 유사한 분야에 한하여 설치할 수 있다.

③ 특별과정 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정하여 시행하며, 이를 교육부장관에게 보고한다.

제26조의2(시간제등록생 운영) ① 우리 대학에서는 일반사회인에게 재교육 및 평생교육의 기회를 제공하기 위하여 개설된 학과에 한하여 시간제등록생을 운영할 수 있다. 다만, 유아교육과는 모집할 수 없다. (개정 2013.9.1.)

② 시간제등록생에 지원할 수 있는 자는 고등학교 졸업자 또는 이와 동등 이상의 학력이 있다고 인정된 자로 한다. (개정 2013.9.1.)

③ 시간제등록생의 등록인원은 총 입학정원의 10%이내로 한다. (개정 2013.9.1.)

④ 시간등록생을 선발할 때에는 고등학교 학교생활기록부의 기록, 최종 졸업학교의 성적 또는 고등학교 졸업검정고시 성적을 전형자료로 활용하여야 하며, 필요한 경우 면접고사의 결과 등을 활용할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

⑤ 시간제등록생으로 선발된 자는 소정 기간 내에 수강신청을 하고 신청학점에 따라 산정된 등록금을 납부하여야 한다. (개정 2013.9.1.)

⑥ 시간제등록생이 신청할 수 있는 학점은 매학기 12학점 및 연간 24학점을 초과할 수 없다. (개정 2012.8.1.)

⑦시간제등록생의 선발방법 및 기타 운영에 관하여 필요한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.9.1.)

제26조의3(학점은행제) ① 우리 대학에는 고등학교 졸업 또는 이와 동등이상의 학력을 소지한 자를 대상으로 “학점인정 등에 관한 법률”에 의하여 학점을 취득한 경우 이를 학점으로 인정하여 78학점(3년제의 경우 117학점)이상을 취득한 자 중 우리 대학에서 48학점 (3년제의 경우 65학점)이상 취득한 자에 대하여는 별표 1의 전문학사학위를 수여할 수 있다. 단, 학사학위 또는 전문학사학위를 취득한 자가 다른 전공분야의 전문학사학위를 취득하려는 경우 우리 대학에서 36학점(3년제의 경우 42학점)이상 취득한 자여야 한다. (개정 2019.3.1.)

② 기타 학점인정과정의 설치나 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의4(전공심화과정) ① 우리 대학에는 고등교육법 제49조 규정에 의하여 전공심화과정을 둘 수

있다.

② 기타 전공심화과정의 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제26조의5(학사학위 전공심화과정 운영) ① 전문대학 졸업자 또는 이와 동등이상의 학력이 있다고 인정되는 자의 계속교육을 위하여 전공심화과정을 설치, 운영할 수 있다.

② 전공심화과정의 수업연한은 1년 이내로 한다. (개정 2013.3.1.)

③ <삭제> (개정 2013.3.1.)

④ 전공심화과정의 운영을 위하여 전공심화과정운영위원회를 두며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다.

⑤ 전공심화과정의 교육과정 편성 및 관리를 위해 전공심화과정 교육과정 편성 및 운영위원회를 두며 운영에 관한 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑥ <삭제> (개정 2013.3.1.)

제26조의6(계약에 의한 학과의 설치운영) 우리대학은 산업교육진흥 및 산학연협력촉진에 관한 법률에 의하여 산업체 등과의 계약에 의하여 계약학과(이하 "계약학과"라 한다)를 설치 운영할 수 있으며, 세부적인 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013. 9.1.)

제26조의7(계약학과 지원자격 및 선발) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의8(계약학과의 정원) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의9(계약학과의 등록금) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의10(계약학과의 학기 및 수업일수) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제26조의11(계약학과 학생의 퇴직 및 폐지로 인한 학생의 보호) <삭제> (개정 2013.9.1.)

제27조(교육과정의 연계운영) ①직업교육을 활성화하기 위하여 필요한 경우에는 전문계 고등학교.대학.산업대학 및 산업체와 상호 연계하여 교육과정을 운영할 수 있다.

제27조의2(외국대학과의 교육과정 공동운영) ① 고등교육법 제21조 ①항에 의거 교육부장관이 정하는 바에 따라 외국의 대학과 전문학사 학위 과정 또는 학사학위가 수여되는 전공심화과정을 운영할 수 있다.

② 외국대학과의 교육과정 공동운영에 따른 학위의 수여는 고등교육법 제35조 및 제50조에 따른다. 다만, 필요한 경우 외국대학과의 공동명의로 학위를 수여할 수 있다.

제28조(교과이수단위) ① 교과 이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상으로 편성한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점 당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2017.3.1.)

② 졸업에 필요한 최저 이수학점은 78학점(2년제 전공) 또는 117학점(3년제 전공)으로 하고, 이중 교양 이수학점은 2년제 8학점, 3년제 10학점 이상으로 한다. 다만, 필수 교과목을 이수하지 아니하고는 졸업할 수 없다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 15학점 이상 수강함을 원칙으로 하되 22학점

이상을 초과하여 수강하지 못한다. 다만, 특별한 사정이 있는 경우에는 수강신청정정기간까지 수강학점조정신청서(별지 제5호)를 스쿨 행정실에 제출 후 총장의 승인을 얻어 15학점 미만 또는 22학점 초과하여 수강할 수 있다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (2019.3.1.)

④ 원격교육 및 이러닝강좌 등을 통해 취득한 학점을 인정할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.6.1.)

⑤ 위 ③의 특별한 사정에 의해 수강학점을 조정하는 경우라도 15학점 미만 신청자는 10학점 이상, 22학점 초과 신청자는 25학점까지 수업연한 중 1회에 한해 신청이 가능하다. 다만 학점인정심의위원회의 심의를 받은 학점인정자에 대해서는 학기 및 횟수에 관계없이 10학점 이상의 신청을 허가한다. 두 가지의 경우 모두 등록금은 전액 납부한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2019.3.1.)

제28조의2(계절수업) ① 총장은 필요하다고 판단되는 경우 하계 및 동계 방학기간 중에 계절수업을 운영할 수 있다.

② 계절수업에서 취득할 수 있는 학점은 6학점 이하로 한다.

③ 계절수업 등은 제9조 (수업일수) 제1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있다.

④ 계절수업 운영에 관한 사항은 총장이 따로 정한다.

제28조의3(실습학기제) ① <삭제>

② 학교는 학생의 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 실습학기제를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.)

제28조의4(학점 및 교과목이수 인정) ① 고등교육법 제23조에 의해 국.내외 다른 대학에서 취득한 학점인정은 졸업에 필요한 학점의 1/2범위 안에서 이를 우리 대학에서 취득한 것으로 인정할 수 있다. 단, 편입학 학생은 이를 다르게 적용할 수 있다.

② 국내외 다른 학교、연구기관 또는 산업체 등에서 학습·연구·실습한 사실이 인정되거나 국내외 산업체에서 근무한 사실이 인정되는 경우, 관련 규정이 정하는 바에 따라 전공과의 연관성 및 학교 학습과의 등가성이 인정되는 범위에서 특정 교과목의 이수로 인정할 수 있다. 이 경우, 최대 인정 학점은 졸업에 필요한 학점의 1/4 이내로 한다. (개정 2017.3.1.)

③ 정원 외 전형 전문대졸이상자로 입학한 학생에 한하여 이전 대학에서 이수한 교양 과목을 교양선택과목으로 5학점까지 인정할 수 있다.

④ 고등교육법 제23조에 의하여 군복무 중 취득한 학점을 최대 학기당 6학점 이내, 연 12학점 이내의 범위에서 취득학점을 인정할 수 있다. (개정 2015.3.1.)

⑤ 창업대체학점 인정제에 따른 창업실습교과 취득학점을 인정할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

⑥ 학점인정에 관한 사항을 심의하기 위해 학점인정심의위원회를 두며, 이에 관한 세부 사항은 총장이 이를 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

⑦ 우리 대학과 학점교류협정을 체결한 국내외대학에서 이수한 학점은 해당 규정에 따라 인정할

수 있으며, 학점교류협정에 의한 온라인교과목강좌의 경우 졸업 전까지 교과영역의 구분없이 12학점의 한도 내에서 인정한다. (제정 2017.6.1.)

⑧ 학교는 학기동안 학생이 자기주도적 진로 활동을 설계, 수행하고 이를 평가하여 학점을 인정하는 진로탐색학점제도를 운영할 수 있으며 세부사항은 총장이 따로 정한다. (2020.3.1.)

제28조의5(학사학위 전공심화과정 교과이수단위) ① 교과이수단위는 학점으로 하고, 학점당 15시간 이상의 강의를 1학점으로 한다. 단, 교육과정 운영상 필요한 경우에는 학점당 시수비율을 총장이 따로 정할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

② 전문대학 또는 이와 동등 이상 학위과정 이수학점의 인정범위는 3년제 학과 졸업자는 120학점 이내에서 인정한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

③ 학생은 매학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우) 8학점 이상을 수강함을 원칙으로 하되 20학점 이상을 초과 수강하지 못한다. (개정 2017.3.1.)

④ 졸업에 필요한 최저 이수학점은 전문학사과정 인정학점을 포함하여 140학점 이상으로 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

⑤ 학점인정에 관한 세부사항은 전공심화과정운영위원회에서 이를 따로 정한다.

제28조의6(집중수업) ① 제9조(수업일수)1항의 규정에도 불구하고 단기간으로 운영할 수 있으며, 상세내용은 집중수업에 관한 지침(제정 2016.3.1.)을 따른다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 학생들의 교육효과와 현장적응력을 높이기 위하여 필요한 경우 단기간에 집중적으로 수업을 실시 할 수 있으며, 지침 이외의 집중수업에 관한 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.)

제29조(수업) ① 수업은 주간수업, 야간수업, 계절수업, 방송ㆍ통신(원격수업)에 의한 수업, 주말수업 및 현장실습 수업 등의 방법에 의하며 세부운영방법은 총장이 따로 정한다. (개정 2014.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 매학기 개설 교과목은 입학당시 승인된 교육과정을 기준으로 총장이 공고한다.

③ 산업체위탁, 계약학과 외 정규과정에 입학한 산업체재직자 등의 성인학습자 재학생을 교육하기 위해 별도반을 구성하여 운영할 수 있다.(개정 2017.3.1.)

④ 천재지변, 감염증 등의 이유로 정상적인 교육과정 운영이 어려울 경우, 교육과정운영의 기본취지를 훼손하지 않는 범위에서 학생의 교육과정 이수인정과 관련한 다양한 방안 등의 기준을 총장이 따로 정하여 운영 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제29조의2(교수시간) ① 교원의 교수시간은 매 학년도 30주 이상을 기준으로 총장이 이를 따로 정한다.

② 교원은 학점당 15시간 이상 교육과정을 운영하여야 한다.

③ 교원은 학점당 이수시간 내에서 학습자, 교과목 특성 등을 고려하여 제8조에 따른 학기보다 짧은 기간을 정하여 강의를 운영(변경)할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

제7장 성적평가, 진급, 졸업 (개정 2013.3.1.)

제30조(평가시험) ① 각 교과목 총 수업일수의 1/4(3주)를 초과하여 무계출 결석한 자는 당해 교과목의 시험에 응할 수 없다.

② 질병, 기타 부득이한 사유로 시험에 응시하지 못한 때에는 스쿨원장의 허가를 얻어 추가시험에 응시할 수 있다.

③ 전공의 특성에 따라 필요한 경우 졸업에 필요한 시험을 과할 수 있다.

제31조(성적) ① 학업성적은 각 교과목을 100점 만점으로 하고, 출석상황, 평소 학습 성적, 과제 및 시험성적 등을 종합평가한다. 다만, 실험, 실습 및 기타 이에 준하는 특정교과의 성적 평가는 총장이 따로 정할 수 있다.

② 학업성적은 다음과 같이 분류하며, 각 교과목의 강좌별 급제는 D급 이상으로 하되, 직무수행에 대한 절대평가의 방법으로 평가해야 하는 교과목은 P급제로 한다. (개정 2019.3.1.)

평가제 구분	등급	배점	평점
등급제	A+	100 ~ 95	4.5
	A0	94 ~ 90	4.0
	B+	89 ~ 85	3.5
	B0	84 ~ 80	3.0
	C+	79 ~ 75	2.5
	C0	74 ~ 70	2.0
	D+	69 ~ 65	1.5
	D0	64 ~ 60	1.0
	F	59점 이하	0
P급제	P	60점 이상	불계
	F	59점 이하	

③ 학칙시행세칙 제32조에 의한 추가시험 성적은 해당 평가배점의 최대 80%까지 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

④ 성적평가 업무를 합리적으로 관리 운영하기 위하여 스쿨별학생성적평가위원회를 두고 특성에 맞게 성적사정회를 시행할 수 있다. (개정 2020.7.1.)

⑤ <삭제>

⑥ <삭제>

제32조(진급) 이전 학년의 과정을 이수한 자는 상위 학년에 진급할 수 있으며, 그 대상자는 진급사정회에서 결정된 자로 한다.

제33조(성적의 취소) 이미 인정된 성적이 과오나 부정행위로 취득한 경우 성적을 취소한다.

제34조(학사경고) 학기별 교과목의 성적평가 결과 역량향상의 미비가 예상되는 학생에 대하여는 이

를 경고하여야 한다. 그 기준은 총장이 따로 정한다. (개정 2020.3.1.)

제35조(졸업, 수료, 취소) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제28조 ②항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1호 또는 별지 제1-1호 의 서식에 의하여 별표1에 해당하는 전문학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2호 또는 별지 제2-1호 서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1학년 수료 : 39학점 이상
2. 2학년 수료 : 78학점 이상
3. 3학년 수료 : 117학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업할 수 있다.

④ 고등교육법 시행령 제52조에 의하여 해당하는 전문학사 학위를 부정한 방법으로 받은 경우 교무위원회의 심의를 거쳐 전문학사 학위를 취소할 수 있다. (신설 2015.3.1.)

제35조의2(학사학위 전공심화과정 졸업 및 수료) ① 소정의 전 과정을 이수하고 제 28조의 5의 제2항의 규정에 의한 졸업학점이 충족된 자는 별지 제1-2호의 서식에 의하여 별표 2에 해당하는 학사 학위를 수여한다.

② 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 자에게는 별지 제2-2호서식의 수료증을 수여할 수 있다. 이 경우 해당 학년의 수료에 필요한 소정의 학점은 다음과 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 1년 과정수료 : 전문학사과정 인정학점 120학점을 포함하여 140학점 이상

③ 학점미달 등 특별한 사유가 있을 때에는 소정의 학점을 취득한 후 졸업을 할 수 있다.

제35조의3(명예학위 수여) ① 국가와 국민을 위하여 희생하거나 공헌한 자, 우리 대학의 명예를 높였거나 발전에 공헌한 자, 또는 특별한 사유로 인하여 졸업하지 못한 자에게 명예학위를 수여할 수 있다.

② 명예학위 수여에 관한 세부사항은 총장이 따로 정한다.

제36조(유급) 동일학년의 1학기와 2학기(학년도를 2학기로 운영하는 경우)에 연속하여 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제8장 학생활동

제37조(학생회조직) ① 건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 두며, 그 운영에 관한 사항

은 총장이 따로 정한다.

② <삭제>

제38조(학생회비) 학생회의 회원은 소정의 회비를 납부하여야 한다.

제39조(학생단체의 조직) 학생회에 소속되지 아니한 학생단체를 조직하고자 할 때에는 학생지도위원회의 심의를 거쳐 총장의 승인을 받아야 한다.

제40조(학생활동의 금지) 학생은 학업 및 학교의 정상적인 기능을 방해하고, 교육 목적에 위배될 소지가 있는 정당 또는 사회단체에 가입하거나 이와 관련된 집단적 행위, 시위, 농성, 수업거부, 불온게시물의 무단부착 등을 할 수 없으며, 학교운영에 관하여 간섭할 수 없다.

제41조(학생지도) ① 총장은 매 학년 초 학생지도 계획을 세워 학생지도를 분담시키며 지도교수는 총장의 명을 받아 학생을 지도하되, 특히 학칙위반자에 대하여는 특별지도를 하여야 하며, 개별상담에 응하고 그 문제해결을 위해 부단히 노력하여야 한다.

② 학생회를 지도 육성하기 위하여 학생지도위원회를 두며 학생지도위원회에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

③ 학생의 건전한 집단활동 운영에 관한 사항은 학생행사안전관리규정에 따른다.

④ 총장은 학생집단 활동 시 인권침해 행위가 발생한 경우, 행위(가해)자 및 연대책임자(교수, 학생)에 대해 관련 절차를 거쳐 징계 처분할 수 있다. (개정 2016.10.31.)

제42조(학생활동의 사전승인) 학생단체 또는 학생이 다음에 열거한 행위를 하고자 할 때에는 총장의 사전 승인을 받아야 한다.

1. 교내외 집회
2. 교내외 광고, 인쇄물의 부착 또는 배부
3. 각 기관 또는 개인에 대한 학생활동 후원요청 또는 시상의뢰
4. 외부인사의 학내 초청

제42조의2(학생상담) 학생은 전인적인 성장 발달을 도모하기 위하여 각종 검사와 상담을 받아 건전한 대학생활을 영위할 수 있으며, 상담에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제42조의3(언론활동 보장) 대학은 학생들의 자율적인 언론활동을 보장하며 이를 위해 행.재정적 지원을 할 수 있다. 학생들의 자율적인 언론활동 및 보장을 위하여 언론기구를 둘 수 있으며, 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제43조(간행물발행) 학생단체 또는 학생의 모든 정기.부정기 간행물은 지도교수가 지도하고 인쇄된 간행물은 배포 전 총장의 승인을 받아야 한다.

제44조(처벌) 이장의 제 규정을 위반하여 징계 제적된 학생(타교에서 제적된 자를 포함한다)은 재입학 또는 편입학 할 수 없다.

제 9 장 규율과 상벌

제45조(규율) 학생은 학칙을 준수하고, 성심성의로 학문과 기술을 배우고 익혀 국가문화산업발전에 필요한 전문직업인으로서의 자질을 함양하도록 한다.

제46조(포상) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생, 선행에 있어 타의 모범이 될 만한 학생에게 포상할 수 있다.

제47조(징계) ① 총장은 학생이 다음 각 호의 1에 해당할 때에는 학생지도위원회 심의를 거쳐 징계처분할 수 있다.

1. 학칙을 위반한 학생
2. 기타 학생의 본분을 이탈한 행위를 한 학생

② 징계는 그 정상에 따라 교내봉사, 근신, 유기정학, 무기정학 및 퇴학으로 구분한다. (개정 2013.9.1.)

③ 총장은 학생을 징계하려면 그 학생에게 의견을 진술할 기회를 주는 등 적절한 절차를 거쳐야 한다. (개정 2016.10.31.)

제10장 등록금

제48조(등록금) ① 학생은 학교에서 정한 등록 시기에 등록금을 납부하여야 하며, 등록학기 단위는 한 학기 또는 두 학기로 한다.

② 기타 교육부장관의 승인을 받은 비용은 등록금과 같이 납부하여야 한다.

③ <삭제>

④ <삭제>

제48조의2(결석 또는 정학시의 납입금) 등록금은 결석.정학으로 인하여 감액 또는 면제되지 않는다.

제48조의3(등록금 반환) ① 이미 납입한 등록금은 다음 각 호의 경우에 따라 이를 반환한다.

1. 과오납의 경우에는 과오납 된 금액 전액
2. 입학허가를 받은 자가 입학포기원을 제출한 경우
3. 재적학생이 자퇴원을 제출한 경우
4. 휴학 중인 자가 복학하지 않아 제적된 경우
5. 본인의 질병·사망 또는 천재지변이나 그 밖에 부득이한 사유로 해당학교에 입학을 하지 않게 되거나 학업을 계속하지 않게 된 경우
6. 재학 중인 자가 수강신청을 하지 않아 제적된 경우 (개정 2016.10.31.)

② 해당 학기 개시일 이후에 반환사유가 발생한 경우에는 입학금은 반환하지 않되, 등록금(입학금은 제외한다. 이하 이 항에서는 같다)의 반환은 다음 각 호와 같이 『대학등록금에 관한 규칙』 제6조의 규정에 준하여 처리한다. (개정 2016.5.1.)

반환사유 발생일	반환금액
학기 개시일부터 30일까지	등록금의 6분의 5 해당액
학기 개시일에서 30일이 지난 날부터 60일까지	등록금의 3분의 2 해당액
학기 개시일에서 60일이 지난 날부터 90일까지	등록금의 2분의 1 해당액
학기 개시일에서 90일이 지난 날	반환하지 아니함

③ 제17조에 의해 입학이 취소된 자는 학적을 상실하며, 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니한다.

④ 장학금수혜자에게 등록금 반환사유가 발생한 경우 등록금 총액에서 장학금 수혜금액을 공제한 금액을 기준으로 제②항에 의해 반환한다. 다만, 근로의 대가로 받은 장학금은 장학금 수혜금액에 포함하지 아니한다.

제49조(등록금의 면제) 총장은 행실이 바르고 학업성적이 우수한 학생 및 국가유공자 자녀에 대하여 등록금의 일부 또는 전부를 면제할 수 있다.

제49조의2(장애학생 학점등록) 총장이 인정하는 장애학생에 대하여는 학점등록을 허가하고 신청학점에 해당하는 등록금을 납부하도록 할 수 있다.

① 학점등록에 관한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

② 제①항에 의하여 등록한 장애학생의 재학연한은 제한하지 아니한다.

제11장 장학금

제50조(장학금) ① 총장은 다음 각 호에 해당 하는 학생에게 장학위원회의 심의를 거쳐 장학금을 지급할 수 있다.

1. 학업성적이 평균 C+학점 혹은 75점 이상인 학생으로서 행실이 바르고 타의 모범이 되는 학생 (개정 2013.9.1.)
2. 가정환경이 어렵다고 판단되거나, 학교 및 학과 발전에 공로한 학생

② 휴학, 제적 및 징계처분을 받은 학생은 장학대상에서 제외한다. 단 군휴학은 예외로 할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ 장학금 지급에 관한 사항을 심의하기 위하여 장학위원회를 두며, 그 운영에 관한 제반사항은 교무위원회가 대신한다.

④ 위 ①항에도 불구하고 학업성적의 제한을 두지 않는 장학금의 범위는 총장이 따로 정한다.

제50조의2(장애학생 지원) 총장은 장애학생의 교육활동 편의를 위해 장학 및 수업, 학생활동 등에 필요한 사항을 지원하여야 하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제12장 교수회 및 제위원회

제51조(교수회) ① 우리 대학에 교수회를 둘 수 있으며, 전임교원으로 조직한다. 다만, 필요하다고 인정할 때에는 그 외의 자를 포함시킬 수 있다.

② 교수회는 총장이 이를 소집하고 의장이 되며, 총장 부재 시에는 그 직무 대리자가 업무를 대행한다.

③ 교수회는 총장의 자문에 응하며, 총장이 부의하는 사항을 심의한다.

제52조의1(교무위원회) ① 우리 대학의 전문학사 과정 및 학사학위 전공심화과정의 중요사항을 심의하기 위하여 교무위원회를 둔다.

② 교무위원회는 총장, 부총장, 처·실장, 스쿨원장, 학과장으로 구성할 수 있다. 다만, 총장이 필요하다고 인정할 때에는 약간 명의 교수를 위원으로 위촉할 수 있다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.06.01.)

③ 교무위원회는 총장이 이를 소집하고 그 의장이 된다.

④ 교무위원회는 총장의 자문에 응하여 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 학칙변경에 관한 사항
2. 입학, 진급, 졸업(명예졸업 포함)에 관한 사항
3. 시험 및 사정에 관한 사항
4. 학생의 지도 및 상벌에 관한 사항
5. 장학사정에 관한 사항 (개정 2012.8.1.)
6. 교육과정 운영에 관한 사항
7. 기타 총장이 부의하는 사항

⑤ <삭제>

제52조의2 (대학평의원회) ① 우리 대학의 중요사항을 심의하기 위하여 대학평의원회를 둔다.

② 대학평의원회 구성은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

③ 대학평의원회의 심의 사항은 대학평의원회 운영규정에서 정한다.

제52조의3(학사학위 전공심화과정운영위원회) <삭제>

제52조의4(학사학위 전공심화과정 교육과정 편성위원회) <삭제>

제52조의5(교원양성위원회) ① 우리 대학 교원자격검정 실시 및 관련 교육과정 운영 등에 관한 사항을심의하기 위해 교원양성위원회를 둔다.

② 교원양성위원회의 구성은 교직과정 규정에서 정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교원양성위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 교원자격 무시험검정 실시 사항
2. 교원자격 관련 교육과정 개발·편성 및 운영 사항
3. 기타 교원양성기관의 장이 별도로 정하는 무시험검정 합격기준에 관한 사항

제52조의6(등록금심의위원회) ① 우리 대학 등록금에 관한 사항을 심의하기 위해 등록금심의위원회

를 둔다.

② 등록금심의위원회의 구성은 대학등록금에 관한 규칙 제2조에 따라 등록금심의위원회 운영규정에서 정한다.

③ 등록금심의위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 등록금(수업료와 그 밖의 납부금) 책정에 관한 사항
2. 기타 총장이 부의하는 사항

④ 등록금심의위원회의 운영 및 세부사항은 등록금 심의위원회규정에서 정한다.

제52조의7(기타 제위원회) ① 우리대학은 구성원의 의사결정과정 참여를 보장하고 대학행정의 중요사항을 심의, 논의하기 위해 각종 위원회를 둘 수 있다. (신설 2020.7.1.)

② 각 위원회의 구성 및 운영에 관한 사항은 별도로 정한다. (신설 2020.7.1.)

제13장 직 제

제53조(교직원) ① 우리 대학에는 총장, 교수, 부교수, 조교수, 강사 등의 교원과 사무직원 및 조교를 둔다. (개정 2012.8.1.) (개정 2019.8.14.)

② 교원의 임용 및 업적평가 등 교원과 관련된 사항은 별도 규정을 따른다.

제54조(직제) ① 우리 대학의 행정조직은 미래전략실, 전략지원실, 미래교육처, 교무처, 입학처, 교육지원처, 산학취업처, 산학협력단, 학생처로 구성하며, 각 그룹별로 필요한 기타 부서(부설기관 등)를 둘 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2017.6.1.) (개정 2017.9.1.) (개정2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

② 각 그룹에 부총장을 보 할 수 있으며, 처(실).팀에 처(실)장.팀장을 보 할 수 있다. 부총장.처(실)장.팀장은 총장의 명을 받아 소관 사무를 처리하며 소속직원을 지휘 감독한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.3.1.)(개정 2017.6.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 각 처(실)팀· 스쿨행정실의 사무분장은 따로 정한다. (개정 2016.5.1.) (개정 2017.6.1.)

④ 각 스쿨에는 원장을, 학과에는 학과장을 두며, 원장 및 학과장은 필요에 따라 운영조직을 구성하고 책임교수를 선임할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

⑤ 교양교육의 편성과 운영을 위해 관련 기관으로 교양교육원(리케이온)을 둘 수 있다. (개정 2016.10.31.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제13장의1 학과 통폐합

제54조의1(학과 통폐합) 학과의 통폐합은 대학의 구조조정 방침에 따르며, 교무위원회의 심의와 대

학평의원회의 자문을 통해 법인이사회에 보고한다.

제14장 부속기관

제55조(부속기관) ① 우리 대학에는 다음 각 호와 같은 부속기관을 둔다. (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.8.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2019.8.14.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.) (개정 2021.3.1.)

1. 보건실
2. 창업보육센터
3. HRM센터
4. 기업신속대응센터
5. 청강뮤지엄(만화역사박물관, 청강기념관)
6. 전문대학혁신지원사업단
7. 학교기업
8. 경기게임상용화지원센터
9. 이천시어린이급식관리지원센터
10. 경기도 어린이 식품안전체험관 이천센터
11. 교육과정혁신센터
12. 교수학습지원센터
13. 성과관리센터
14. 취업창업교육지원센터
15. 현장실습지원센터
16. 문화정보센터(도서관, 만화영상도서관, 출판부)
17. 평생교육원
18. 성희롱성폭력상담센터
19. 학생상담센터
20. 관리센터
21. 전자계산소
22. 예비군대대
23. 연구소(차세대콘텐츠연구소)
24. 기숙사
25. 원격교육지원센터
26. 디자인센터

27. 영상센터
28. 메이커스랩
29. 취업브리지사업단
30. 대학일자리센터
31. 문화콘텐츠아카데미
32. 기술사관이동통신현장인력육성사업단
33. 학사학위전공심화과정운영센터

② 부속기관의 운영에 관한 규정은 총장이 따로 정한다.

제14장의1 학교기업

제55조의1(학교기업 설치) ① 학교에 『산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률』 제36조에 의한 학교기업을 설치하고 청강문화산업대학교 학교기업이라 한다. (별표3 참조)

② 학교기업의 소재지는 대학의 교지(경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94)로 하되, 학생들의 교육에 필요한 경우에는 교사시설 또는 교지 밖으로 할 수 있다.

③ 학교기업은 학과와 연계하여 사업종목을 결정하고, 사업을 추진한다. (별표4 참조)

제55조의2(학교기업의 현장실습) ① 학교기업에서의 현장실습에 대하여 졸업에 필요한 학점의 최대 25%까지 인정할 수 있다.

② 학교기업에서의 방학 중 현장실습교육을 4주(160시간) 이상 이수한 경우 이를 2학점으로 인정한다. 단 학기 내 교과 중 현장실습 운영 시 15주(160시간)로 운영하며 전공의 특성에 따라 부여학점을 조정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

③ <삭제>

④ 기타 학교기업에서의 현장실습교육에 대한 자세한 사항은 별도규정으로 정할 수 있다. (개정 2013.9.1.)

제55조의3(학교기업의 보상금 지급) ① 학교기업 운영성과 결산 결과 순이익의 20% 범위 내에서 순이익 발생에 직접 기여한 교직원 및 학생에 대한 보상금을 지급 할 수 있다.

② 교직원 1인당 연간 보상금은 순이익의 5%를 넘을 수 없으며 교직원의 연 보수 총액을 넘을 수 없다.

③ 학생에 대한 보상금은 장학금 형태로 지급하되, 1인당 연간 등록금 총액을 넘을 수 없다.

④ 제②항, 제③항에도 불구하고 사업 수행을 위하여 교직원 또는 학생이 특허 등 산업재산권을 제공한 경우 이에 대한 보상금은 별도 기준에 의해 지급할 수 있다.

⑤ 학칙에서 정하지 않은 구체적인 보상금 지급기준은 별도 규정으로 정할 수 있다.

제55조의4(도서관 운영) ① 도서관은「대학도서관진흥법」제6조, 제9조, 제11조, 제12조, 및「대학도서

관진흥법 시행령」제2조에 의거 다음 각 호에 관한 필요한 사항을 정하도록 한다.

1. 대학도서관진흥법, 대학도서관진흥법 시행령에서 정한 대학도서관 운영사항
2. 대학도서관 발전계획의 수립에 관한 사항
3. 사서 및 전문직원의 배치기준과 교육, 훈련시간에 관한 사항
4. 대학도서관 예산, 조직, 시설 및 도서관 자료에 관한 사항

② 도서관 운영에 관한 그 밖의 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2016.3.1.)

제15장 성희롱.성폭력 예방과 처리

제56조(목적) 이 규정은 청강문화산업대학교(이하 "대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

제57조(정의)

① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.)

가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.)

나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.)

② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)

③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.)

⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신

설 2021.3.1.)

제58조(적용범위) 대학 학칙을 적용 받는 모든 구성원에게 적용된다.

제59조(기관장의 책무) 총장은 성희롱·성폭력 예방교육의 실시, 성희롱·성폭력 고충상담창구의 설치·운영, 성희롱·성폭력 고충처리절차의 마련 등 성희롱·성폭력 방지를 위한 제반 조치를 강구하고 시행할 책무가 있으며, 성희롱·성폭력 발생 시 필요한 조치를 적절하고 신속하게 강구하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제60조(성희롱·성폭력상담센터) ① 성희롱·성폭력 예방을 위한 업무의 처리와 소속 직원의 성희롱·성폭력 관련 고충에 대한 상담·처리를 위하여 성희롱.성폭력 상담센터(이하 "상담센터"라 한다)를 둔다. (개정 2017.9.1.)

② 상담센터의 업무를 처리하기 위하여 성희롱·성폭력 고충상담원(이하 "상담원"이라 한다)을 지정하되, 인사 또는 복무 담당 직원을 포함하여 2인 이상으로 하고, 남성 및 여성 상담원이 반드시 각 1인 이상 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 상담센터의 업무는 다음 각 호와 같다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 피해자의 고충에 대한 상담·조언 및 고충의 접수
2. 성희롱·성폭력 사건에 대한 조사 및 처리
3. 성희롱·성폭력 사건 처리 관련 부서 간 협조·조정에 관한 사항
4. 성희롱·성폭력 재발 방지 대책의 수립과 이행에 관한 사항
5. 성희롱·성폭력 예방을 위한 교육·홍보 등 기타 성희롱·성폭력 예방 업무

④ 상담센터에는 별지 제3호 서식의 고충접수 및 처리대장을 작성·비치하여야 한다. (개정 2016.3.1.)(개정 2017.9.1.)

제61조(성희롱·성폭력 예방교육) ① 상담센터장은 매년 2월 말까지 성희롱·성폭력 예방교육의 실시 시기·내용·방법 등에 관한 세부 실시계획을 수립하여 총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 성희롱·성폭력 예방교육은 전문가 강의, 시청각 교육 등의 방법으로 1시간 이상 실시하여야 하며, 다음 각 호의 내용이 포함되어야 한다. (개정 2017.9.1.)

1. 성희롱·성폭력 관련 법령
2. 성희롱·성폭력 발생 시의 처리절차 및 조치기준
3. 성희롱·성폭력 피해자에 대한 고충상담 및 구제절차
4. 성희롱·성폭력을 한 자에 대한 징계 등 제재조치
5. 기타 성희롱·성폭력 예방에 관한 사항 등

③ 성희롱·성폭력 예방교육을 실시한 경우에 상담센터장은 교육일시 및 방법, 교육참석자 명단, 교육내용 등이 명시된 교육실시 관련 자료를 작성· 관리하여야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

제62조(고충 신청) ① 성희롱·성폭력과 관련하여 상담을 원하거나 성희롱·성폭력 고충의 처리를 원하는 피해자 또는 그 대리인은 서면, 전화, 통신 및 방문 등의 방법으로 상담센터에 고충을 신청할 수 있다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

② 제1항 규정에 의한 고충의 신청은 별지 제4호 서식에 의한다.

제63조(상담 및 조사) ① 상담원은 성희롱·성폭력과 관련하여 상담·고충의 신청을 받은 경우에 지체 없이 상담에 응하여야 하며, 피해자가 원하는 경우 필요한 조사를 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 조사는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 완료하여야 한다. 다만 특별한 사정이 있는 경우 10일의 범위 안에서 조사 기간을 연장할 수 있다.

③ 제1항의 규정에 의해 조사가 진행 중인 사안이 법령에 의해 다른 기관에서 조사 또는 처리 중이거나, 피해자가 조사에 협조하지 않는 때에는 조사를 중지할 수 있다.

④ 조사 과정에서 상담센터장은 사안과 관계된 부서에 협조를 요청할 수 있으며 해당부서는 이에 적극 응하여야 한다. (개정 2016.3.1.)

⑤ 성희롱·성폭력사건 조사 진행상황을 피해자에게 서면, 전자우편, 유선 등 방법을 통해 알려 주어야 한다. (개정 2017.9.1.)

⑥ 센터가 제①항외의 다른 경로로 성희롱 성폭력 침해 사실을 인지한 경우, 피해가 계속된다고 판단할 상당한 개연성이 있고, 이를 방치할 경우 회복하기 어려운 피해가 발생할 우려가 있다고 판단되면 직권으로 사건을 조사·처리 할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제64조(피해자 보호 및 비밀유지) ① 총장(인사·복무 등에 관한 권한을 총장으로부터 위임받은 자를 포함한다)은 성희롱·성폭력 피해를 주장하는 자 및 조사 등에 협력하는 자에 대하여 고충의 상담 및 협력 등을 이유로 불이익한 조치를 하여서는 아니 된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 피해자와 피해를 주장하는 자의 의사를 고려하여 행위자와의 업무분장과 업무공간을 분리하는 등 피해자의 신변을 보호해야 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 사건 발생 시 피해자 치료 지원, 행위자에 대한 인사 조치 등을 통해 2차 피해를 방지하고 피해자의 근로권·학습권 등을 보호하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 상담원 등 성희롱·성폭력 고충과 관계된 사안을 직무상 알게 된 자는 사안의 조사 및 처리를 위해 필요한 경우를 제외하고는 동 사안 관계자의 신원은 물론 그 내용 등에 대하여 이를 누설하여서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 사건당사자가 사건에 대한 자료 열람을 요청할 경우, 관계법령을 위반하지 않는 범위 내에서 이에 응할 수 있다. 단, 사건관련자의 보호가 필요한 경우와 사건처리에 지장을 줄 우려가 있는 경우, 그 밖의 관계법령에 따라 공개하지 않을 사유가 있는 경우에는 열람의 범위를 제한하거나 열람을 불허할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제65조(조사결과의 보고 등) ① 상담원은 성희롱·성폭력 사안에 대한 조사의 완료 즉시 그 결과를

총장에게 보고하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 성희롱·성폭력 사안의 공정한 처리를 위하여 필요한 경우 제66조의 규정에 의한 성희롱.성폭력예방위원회의 토의에 부쳐 처리하게 할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제66조(위원회의 설치 및 구성) ① 성희롱·성폭력 사안의 처리 또는 대책에 관한 사항을 심의 의결하기 위해 성희롱.성폭력예방위원회(이하 "위원회")를 둔다. 위원회 구성에 대한 자세한 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.9.1.)

② <삭제>

③ <삭제>

제67조(위원회의 회의) ① 위원회의 회의는 필요에 따라 위원장이 소집한다.

② 위원회의 위원 중 인정할 만한 상당한 이유가 있는 경우 신고인은 특정위원 기피신청이 가능하고 해당위원은 회피할 수 있다. (개정 2017.9.1.)

제68조(조사의 종결) 조사결과 성희롱·성폭력에 해당되지 않는다고 인정될 경우에는 당사자에게 통보 후 조사를 종결한다. (개정 2017.9.1.)

제69조(재발방지조치 및 징계 등) ① 총장은 성희롱·성폭력의 재발 방지를 위하여 필요한 경우 부서전환, 행위자에 대한 재발방지 교육 등 필요한 조치를 취할 수 있으며, 이 경우 당해 조치는 피해자 및 조사 등에서 협력하는 자에게도 불이익을 주어서는 아니된다. (개정 2017.9.1.)

② 총장은 법령에서 정한 징계사유에 해당된다고 인정되는 성희롱·성폭력에 대해서는 특별한 사유가 없는 한 행위자에 대한 징계 등 제재절차가 이루어지도록 하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

③ 성희롱·성폭력 등을 저지른 행위자의 행위가 중징계에 해당하는 사항이라고 판단되는 경우 의원면직을 제한하여야 한다. (개정 2017.9.1.)

④ 제69조의 제1항 및 제2항 규정에 의한 성희롱·성폭력 사안의 처리 후 그 결과를 당사자에게 서면, 전자우편, 유선 등으로 통지하여야한다. (개정 2017.9.1.)

⑤ 피 신고인이 본교 구성원이 아닌 경우에는 소속기관에 사건에 대한 조사, 징계 또는 기타 조처를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

제69조의1(가중조치 및 가중징계) 피 신고인이 아래 각호에 해당하는 경우, 성희롱 성폭력 예방위원회의 의결을 거쳐 가중조처 하거나 해당 징계기관에 가중한 징계 또는 별도의 징계를 요청할 수 있다. (신설 2020.7.1.)

① 피 신고인이 재범일 경우 (신설 2020.7.1.)

② 피 신고인이 성희롱 성폭력 상담센터의 조처를 불이행하는 경우 (신설 2020.7.1.)

③ 피 신고인이 신고인, 피해자, 대리인 및 참고인, 신고인 등에 대한 신원노출과 명예훼손, 보복행위 등의 피해를 끼치거나 2차 가해행위를 했을 경우 (신설 2020.7.1.)

④ 의사에 반하여 피해자, 대리인 또는 주변인에게 지속적으로 연락하거나 직접 접촉하여 합의를 강요한 경우 (신설 2020.7.1.)

제16장 자체평가

제70조(자체평가) ① 총장은 우리 대학의 교육여건 개선 및 교육.연구 등의 질적 향상을 위하여 대학 공시정보와 필요하다고 인정하는 사항에 대하여는 자체평가를 실시하여야 한다.

② 제1항에 따른 자체평가는 매년 1회 이상 실시하여야 한다. 다만, 고등교육법 제11조의 2 제2항에 따른 인정기관이 해당 학교의 운영 전반에 대하여 종합적으로 평가를 한 경우에는 이를 해당 연도 자체평가로 갈음할 수 있다. (개정 2018.8.1.)

③ 자체평가에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다.

제17장 학칙 제.개정절차

제71조(학칙 제.개정안의 공고, 의견제출, 심의, 공포) ① 학칙을 제.개정을 할 경우에는 제.개정안의 취지, 주요내용 또는 전문을 공고하여야 한다.

② 학칙 제.개정안의 공고기간은 특별한 사정이 없는 한 7일 이상으로 한다. (개정 2020.3.1.)

③ 우리 대학의 교직원은 공고된 제.개정안에 대하여 그 의견을 제출할 수 있으며, 의견이 제출된 경우 의견을 제출한 자에게 그 제출된 의견의 처리결과를 통지하여야 한다.

④ 제반 학칙의 개정안은 교무위원회의 심의를 거쳐 대학평의원회의 심의를 마친 후 공포 및 시행한다.

제18장 부칙

제72조(시행세칙) 이 학칙의 시행에 관하여 필요한 사항은 교무위원회의 심의를 거쳐 총장이 따로 정할 수 있다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1996년 8월 9일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 네트워크과의 재적생은 개편된 학과의 재적생으로 본다.

제3조 (시행일) 이 학칙은 1997년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어제작과, 컴퓨터서비스과, 표면디자인과, 식품공업과의 재적생을 개편된 재적생으로 본다.

제2조 (교명 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 종전의 청강문화산업전문대학 재적생은 이 학칙에 의하여 청강문화산업대학의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 종전의 학칙의 교명으로 수여된 전문학사학위는 이 학칙의 교명으로 발급된 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 1999년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2000년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터그래픽과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 건강식품과학과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 멀티미디어디자인과, 미디어영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 도자디자인과의 재적생을 개편된

학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2004년 12월 13일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 디지털콘텐츠디자인과, 공연산업계열 무대공연전공, 식품생명과학과, 비즈니스영어과의 재적생을 개편된 학과의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명 개편으로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 리빙세라믹디자인과의 재적생은 변경된 학과(도자디자인과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행 당시 컴퓨터네트워크과의 재적생은 변경된 학과(모바일네트워크과)의 재적생으로 본다.

③ 이 학칙 시행 당시 인터넷비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(e비즈니스과)의 재적생으로 본다. (개정 2012.8.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 <삭제>

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 만화창작과의 경우 2008학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

제2조 (학과개편으로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 모바일네트워크과 재적생은 사이버보안과 재적생으로 본다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터소프트웨어과, e-비즈니스과 재적생

은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2010학년도까지 졸업하지 못한 자는 컴퓨터정보과, 물류유통정보과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (수업연한 연장에 따른 경과조치) 컴퓨터게임과의 경우 2009학년도 이전 입학자의 수업연한은 종전의 규정에 의거 2년으로 적용하며, 휴학 중인 학생이 복학할 때에는 2년제 교육과정이 적용되고 교과목이 폐지되었을 때에는 다른 과목으로 대체하여 이수한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 이 학칙 시행당시 3D그래픽과 재적생은 종전의 규정에 의하고, 정당한 사유로 2011학년도까지 졸업하지 못한 자는 애니메이션과 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2009년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전문대학 3년제 학과 설치기준에 관한 고시에 따른 경과조치)이 학칙은 고시일(2009.10.7)이후에 복학한 학생에 한하며, 고시일 이전에 복학한 학생은 3년제 교육과정을 운영 중임에도 2년제로 졸업하여야 한다.

제3조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 써피스디자인과의 재적생은 패션디자인과 재적생으로 본다. 단, 이 학칙 시행당시 써피스디자인과 2학년 재학생은 종전의 규정에 의한다.

② 이 학칙 시행당시 도자디자인과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경 할 수 있다.

③ 이 학칙 시행당시 컴퓨터정보과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 본인의 의사에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

④ 이 학칙 시행당시 학사학위 전공심화 과정의 도자디자인학과 재적생은 종전의 규정에 의하고 정당한 사유로 2012학년도까지 졸업하지 못한 자는 전공심화과정 운영위원회의판단에 따라 다른 학과 소속으로 변경할 수 있다.

제4조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 사이버보안과의 재적생은 변경된 학과(사이버정보보안과)의 재적생으로 본다.

② 이 학칙 시행당시 중국IT비즈니스과의 재적생은 변경된 학과(글로벌IT비즈니스과)의 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 학과 개편 및 폐과로 인한 다른 학과로의 소속 변경 시 유아교육과로의 소속변경은 제외한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과개편 및 폐과로 인한 학생의 경과조치) (개정 2013.3.1.)

2011학년도		2010학년도	비 고
스 쿨	모집단위	학 과	
콘텐츠	애니메이션전공	애니메이션과 디지털영상디자인과 3D그래픽과	
	만화창작전공	만화창작 만화일러스트레이션과	
	컴퓨터게임전공	컴퓨터게임과 e스포츠게임과	
에코라이프	에코스타일리스트전공	플로랄디자인과	
	푸드스타일리스트전공	푸드스타일리스트과	
	에코디자인전공	컴퓨터그래픽디자인과 캐릭터산업디자인과	
	식품영양전공	식품과학과	
	유아교육과	유아교육과	
패션	패션디자인전공	패션디자인과	
	패션스타일리스트전공	써피스디자인과	
뮤지컬	뮤지컬연기전공	뮤지컬과	
	무대미술전공	무대미술과	
모바일	이동통신전공	이동통신과	
	스마트폰전공	-	
	모바일보안전공	사이버정보보안과	
2011 모집정지	-	관광영어과	2013학년도 1학년 복학생까지 학과 유지
	-	물류유통정보과	
	-	글로벌IT비즈니스과	
2010 모집정지	-	도자디자인과	2012학년도까지 학과 유지
	-	컴퓨터정보과	
	-	써피스디자인과	
2009 모집정지	-	3D 그래픽과	

① 스쿨단위로 학과를 재편함에 따라 기존 학과는「학과개편 현황」내용대로 소속을 변경한다.

② 2011학년도에 모집을 정지하는 학과의 경우 해당 학과로 졸업할 수 있도록 2013학년도 1학년 복학생까지 학과를 유지한다. 단, 2009학년도에 모집을 정지한 3D그래픽과 재적생의 경우

2011학년도 2학년 재학생과 2학년으로 복학하는 학생은 3D그래픽과 또는 애니메이션과를 선택할 수 있고, 1학년으로 복학하는 경우에는 애니메이션전공 재적생으로 본다. (개정 2013.3.1.)

③ 2010학년도에 모집을 정지한 써피스디자인과 재적생의 경우 패션디자인전공 또는 패션스타일리스트전공 재적생으로 본인의 희망에 따라 소속을 변경한다.

④ 모집을 정지하는 전공(과)의 복학생의 경우 전공(과)유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전 과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다. 단, 유아교육과로는 교원수급 적정인원 유지 및 교직과정 이수 자격부여 기준에 합당하지 않아 소속을 변경 할 수 없다. (개정 2013.3.1.)

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (학과명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 에코스타일리스트전공의 에코가드닝 코스 재적생은 푸드스타일리스트전공 재적생으로, 카페매니지먼트 코스 재적생은 카페&베이커리전공 재적생으로, 핸드메이드크래프트코스 재적생은 에코디자인 전공 재적생으로 본다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 학칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 컴퓨터게임전공 재적생은 게임전공 재적생으로, 카페&베이커리 재적생은 외식경영 전공 재적생으로, 패션스타일리스트전공 재적생은 스타일리스트 재적생으로 본다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (전공명칭 변경에 따른 경과조치) 이 학칙 시행당시 뮤지컬연기전공, 무대미술전공 재적생은 뮤지컬스쿨 재적생으로 이동통신전공 재적생은 모바일통신전공 재적생으로 본다.

제3조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 에코디자인 전공 재적생의 경우 게임콘텐츠스쿨로 소속을 변경하며, 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2015학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 복학생의 경우 전공(과) 유지 기간 이후에는 학생이 원하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있고, 전공(과) 유지기간 중에라도 본인이 원하는 경우에 해당학기 전과정원에 관계없이 희망하는 전공(과)으로 소속을 변경할 수 있다

부 칙(개정 2015.3.31.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 3월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① <삭제> (개정 2017.3.1.)

부 칙(개정 2016.5.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 이 학칙 시행 당시 2016학년도 모집을 정지한 스마트폰전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2018학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있

고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

② 이 학칙 시행 당시 2017학년도 모집을 정지한 모바일보안전공의 경우 해당 전공을 졸업할 수 있도록 2019학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 이 기간에 복학 및 재입학을 희망하는 학생은 모바일스쿨내 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있고, 전공 유지 기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 희망하는 전공으로 소속을 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.6.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2017년 6월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.9.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

제2조(폐과로 인한 학생의 경과조치) 2016학년도까지 모집단위 푸드스쿨로 입학한 학생은 본인이 선택한 스쿨 내 전공으로 졸업할 수 있도록 푸드스쿨 내 4개의 전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영)을 2018학년도 1학년 복학생까지 유지한다. 이 기간 동안 복학 및 재입학을 희망하는 학생 중 2017학년도에 신설된 푸드스쿨 내 5개의 전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 으로 변경을 희망하는 경우, 1개를 선택하여 소속을 변경할 수 있고, 기존의 세부전공(조리, 식품영양, 푸드스타일리스트, 외식경영) 유지기간 이후에는 해당 학기 전과 정원에 관계없이 신규 세부전공(조리, 식품영양, 카페베이커리, 팜푸드비즈니스, 푸드콘텐츠) 중 희망하는 전공으로 변경할 수 있다.

부 칙(개정 2018.3.1.)

제1조(시행일) 이 학칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2018.8.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2018년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2019.8.14.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2019년 8월 14일부터 시행한다.

제2조 (학점 조정에 따른 경과조치) 2019학년도 졸업 이수 학점 및 학기당 최대 수강신청학점 조정에 대한 경과조치는 다음과 같다.

학년도	2019학년도		2020학년도		2021학년도 이후	
	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점	졸업학점	학기당 최대 수강신청학점
1학년	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
2학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
3학년	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	120학점(3년제) 80학점(2년제)	24학점	117학점(3년제) 78학점(2년제)	22학점
※ 각 학년도의 학적변동자(복학생, 재입학생, 편입학생)는 학적변동 학년의 경과조치를 따름. ※ 학기당 최대 수강신청학점 조정으로 인한 제28조 ③항과 ⑤항의 수강학점조정신청에 대한 내용은 총장이 따로 정한다.						

부 칙(개정 2020.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 제2조 (스쿨 전공 통합으로 인한 경과조치) ① 이 학칙 시행당시 2019학년도 분리 모집한 조리, 카페베이커리, 식품영양, 푸드콘텐츠, 팜푸드비즈니스전공이 푸드스쿨로 통합됨에 따라 2020학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다. 전공유지기간 이후에 복학하는 학생들은 푸드스쿨로 졸업하는 것을 원칙으로 한다. 단, 전공유지기간 이후에도 학생이 전공 유지를 희망할 경우 유지할 수 있다.

② 2018학년도 이전 푸드스쿨로 입학하여 세부전공을 선택한 학생이 복학 할 경우, 푸드스쿨의 통합 교육과정을 따르며, 세부전공은 관련 교과목 이수 여부로 판단한다.

부 칙(개정 2020.7.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2021.3.1.)

제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) ① 2021학년도 모집을 정지한 유아교육과의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.

② 2021학년도 모집을 정지한 스마트미디어전공의 경우 해당 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학

년 복학생까지 전공을 유지한다.

별표 1(전문학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

종별	해당전공(과)
문화콘텐츠전문학사	애니메이션전공, 만화창작전공, 웹툰만화콘텐츠전공, 웹소설창작전공
게임콘텐츠전문학사	게임전공
조리전문학사	조리전공
식품영양전문학사	식품영양전공
외식경영전문학사	외식경영전공
산업예술전문학사	푸드스타일리스트전공
제과제빵전문학사	카페베이커리전공
푸드산업전문학사	팜푸드비즈니스전공, 푸드콘텐츠전공, 푸드스쿨전공
패션디자인전문학사	패션디자인전공
패션전문학사	패션스쿨전공, 패션메이커스스타일리스트전공, 패션메이커스전공, 스타일리스트전공
공연예술전문학사	뮤지컬연기전공, 연극영상연기전공, 무대미술전공(무대디자인, 조명디자인, 음향디자인), 연출극작전공, 뮤지컬전공, 연극영상전공
공업전문학사	모바일통신전공, 스마트폰전공, 모바일보안전공
스마트콘텐츠전문학사	스마트미디어전공
교육전문학사	유아교육과
융합콘텐츠전문학사	융합콘텐츠창작전공

별표 2(학사 학위명칭) (개정 2013.3.1.) (개정 2019.3.1.)

종별	해당학과
문화콘텐츠학사	만화애니게임학과
공연예술학사	공연예술학과
패션메이커스비즈니스학사	패션메이커스비즈니스학과

별표 3(학교기업명칭)

1. 청강문화산업대학교 CCRC(Chungkang Creative Research Center)로 한다.
2. 청강문화산업대학교 쿨투라(Cultura)로 한다.

별표 4(학교기업 사업내용)

1. 청강문화산업대학교 CCRC는 우리대학의 모든 스쿨 및 학과와 연계하여 문화산업관련 상품의 제작 및 판매, 기술 서비스'를 사업내용으로 한다. (개정 2013.9.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2018.8.1.)
2. 쿨투라는 푸드스쿨과 연계하여 '조리, 카페베이커리, 가공식품 개발'등을 사업 내용으로 한다. (개정 2013.3.1.)(개정 2016.06.01.)

[별지 제 1호]

제 호

학 위 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스 쿨 - 전 공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 전공 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년 월 일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-1호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙이 정하는 바에 따라 ○○○ 과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조에 따라 ○○○전문학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 1-2호〕

제　　호

학　위　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학의 학칙에 정하는 바에 따라 ○○○과 ○년 소정의 전 교육과정을 이수하였기에, 고등교육법 제50조의 2에 따라 ○○○학사 학위를 수여함

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

학위등록번호 : 청강 - ○○○○ - ○○○○

[별지 제 2호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :
생 년 월 일 :
스쿨-전공 : (년제)
전 공 코 스 :
부 전 공 코 스 :

위 사람은 본 대학 전공 소정의

전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-1호]

제 호

수 료 증 서

성 명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학 과 소정의

전문학사 전 과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년 월 일

청강문화산업대학교총장

[별지 제 2-2호]

제　　호

수　료　증　서

성　　명 :

생 년 월 일 :

위 사람은 본 대학　　과 소정의

학사 전과정을 수료하였기에 이 증서를 수여함.

년　　월　　일

청강문화산업대학교총장

[별지 제3호]

고충 접수/처리대장

20 년

접수 번호	접수 일자	신청인		고충내용	처리결과	회신 일자	확인	
		성명	소속(학과)				담당	소장

[별지 제 4호]

성희롱 고충 신청서

<table>
<tr><td>접수일</td><td colspan="2">20 . . .</td><td>담당자</td><td colspan="2">(서명)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">당사자</td><td rowspan="2">신청인</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">대리인
(대리인이 신청하는 경우)</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">행위자</td><td>성명</td><td></td><td>소속(학과)</td><td></td></tr>
<tr><td>직급(학년)</td><td></td><td>성별</td><td></td></tr>
<tr><td>상 담
(신 청)
내 용</td><td colspan="5">※ 6하 원칙에 의해 문제가 되는 행위, 지속성의 여부, 목격자 혹은 증인의 유무 등을 기록합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">요구사항
(조사를 원하는 경우 √ 표기)</td><td>성희롱의 중지</td><td></td><td>공개사과</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>징계 등 인사조치</td><td></td><td>기타</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>처리
결과</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 관련 자료 첨부(성희롱에 대한 정황, 사진, 녹취록, 기타 등)</td></tr>
</table>

[별지 제 5호]

_____학년도 제 ____학기

수강학점 조정 신청서

성 명		학 번	
스쿨(학과)명		전 공	
학년/학기:		연 락 처	
조정 요청 학점	22학점 초과신청	_____학점 초과수강(최대 25학점까지 가능)	
	15학점 미만신청	_____학점 하향수강(최소 10학점이상 가능)	
조정 요청 사유			

상기 본인은 수업연한 내 수강학점 조정 신청을 함에 있어 수강학점 조정은 수업연한 내 1회에 한하는 것과 등록금 전액을 납부하여야 함을 확인하였습니다. 이에 학칙 제28조(교과이수단위) 3항에 의거 위와 같은 사유로 수강학점 조정을 요청하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 _____ (인)

지도교수 _____ (인)

스쿨원장 _____ (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

학 칙 시 행 세 칙

제1장 총 칙

제1조(목적) 이 학칙시행세칙(이하“세칙”이라 한다)은 고등교육법 및 동법 시행령과 학칙 시행에 따른 필요한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제1조의2 (스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.)

① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<전문학사과정>

스쿨(과)	전공	세부전공	비고
융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
애니메이션	애니메이션전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공		
	웹소설창작전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임운영 및 QA	
푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공		
	식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공		
	팜푸드비즈니스전공		
	푸드스쿨전공		
	푸드전공		
패션	패션메이커스스타일리스트전공		
	패션메이커스전공		
	스타일리스트전공		
공연예술	연출극작전공		
	뮤지컬전공		
	뮤지컬연기전공		
	연극영상전공		
	연극영상연기전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인	
모바일IT	모바일통신전공		
	스마트미디어전공		
유아교육과	유아교육과		

<학사학위전공심화과정>

학과	전공	비고
만화애니게임학과	웹툰만화콘텐츠전공	
	애니메이션전공	
	게임전공	
공연예술학과		
패션메이커스비즈니스학과		

제2조(적용범위) 이 세칙은 학사행정 전반에 적용된다.

제2조의 2(정보보호) 학사관리를 위해 필요한 학생의 개인정보는 안전하게 관리되고, 보관되어야 하며 개인 정보보호에 대한 구체적인 사항은 총장이 따로 정한다.

제2장 입학 및 등록

제3조(입학) 입학이 허가된 자는 총장이 정하는 기일 내에 입학 절차에 필요한 서류를 관련부서에 제출하여야 한다.

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>

제4조(재입학) ① 자퇴 및 제적된 학생에 대하여는 재입학을 허가할 수 있다. 다만, 학칙 제 47조(징계)에 의하여 제적 처리된 학생에 대하여는 재입학을 허가하지 않는다.

② 재입학을 하고자하는 학생은 재입학 기간 내에 '재입학원서, 성적증명서' 각 1부를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

③ <삭제>

④ 재입학생은 해당학년 수업료와 그 밖의 납부금(이하 "등록금"이라 한다) 전액을 납부하여야 한다. 다만, 입학금은 납부하지 아니하며 수업연한 초과자의 등록금은 학칙시행세칙 제6조 제4항에 의거 납부하여야 한다.

⑤ 재입학생은 허가된 학기의 이전학기까지 취득한 학점을 인정한다. 다만, 조기재입학 한 학생이 기 취득한 성적을 취소하고자 할 때에는 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적일체를 취소하고 당해학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강신청을 하여야 한다. 조기재입학이라 함은 자퇴 및 제적된 학기가 아닌 직전 학기에 재입학하는 것을 말한다. (개정 2017.3.1.)

⑥ 산업체위탁생이 재입학을 하고자 할 때에는 입학 할 당시의 산업체에 종사하고 있는 학생에 한 한다.

제5조(편입학) ① 편입학 지원자의 학점인정은 해당전공에서 정하는 기준에 따라 동일과목 및 유사과목에 한하여 인정할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 편입학 지원자로서 본 대학에 편입학이 허가된 자에 대하여는 학력조회를 실시하며 조회결과 사실과 다를 경우에는 이를 취소한다.

제6조(등록) ① 입학이 허가된 자는 지정기일 내에 등록금을 납입하여야 한다. 만일 지정기일 내에 등록하지 않은 경우 입학을 취소한다.

② 재학생 등록은 매학기 지정기간 내에 등록금(입학금을 제외한다. 이하 이조 ③,④,⑤항에서 같다)을 납입하여야 한다. 다만, 총장이 필요하다고 인정하는 때에는 분납을 허용할 수 있다. (개정 2012.8.1.)

③ 복학생의 등록은 다음 각 호와 같다. (개정 2019.3.1.)

1. 해당학기 등록금을 납입한 자가 일반휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 1/2(8주)이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 1/2(8주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금의 1/2을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

다. 등록학기 수업일수 3/4(12주)의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2020.7.1.)

2. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 군입대 휴학을 할 경우

가. 등록학기 수업일수 3/4이전 휴학한 학생은 복학 시 등록금을 납입하지 아니한다. (개정 2020.7.1.)

나. 등록학기 수업일수 3/4의 다음날부터 휴학한 학생은 복학 시 등록금 전액을 납입하여야 한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2020.7.1.)

3. 해당학기 등록금을 납입한 학생이 일반휴학에서 군휴학으로 변경한 경우 군휴학으로 인정한다.

④ 수업연한 초과 등록은 다음 각 호와 같다.

1. 신청 학점이 1~3학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/6을 납입하여야 한다.
2. 신청 학점이 4~6학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/3을 납입하여야 한다.
3. 신청 학점이 7~9학점일 경우는 해당학기 등록금의 1/2을 납입하여야 한다.
4. 신청 학점이 10학점 이상일 경우는 해당학기 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑤ 유급된 학생 및 수업연한을 경과하지 아니한 자는 신청학점에 관계없이 해당학기의 등록금 전액을 납입하여야 한다.

⑥ <삭제> (개정 2012.8.1.)

제3장 수강신청 및 강의

제7조(수강신청) ① 학생은 학교에서 지정하는 기간 내에 수강신청을 하여야 한다.

② 재학연한 기간 중 교육과정 개편으로 이미 이수한 교과목이 재학연한 기간 중 학기에 개설된 경우는 중복 수강할 수 없다. (개정 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.)

③ 수강신청은 반드시 본인이 하고 수강신청내역을 확인하여야 한다.

④ 위 ③항에도 불구하고 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'에 의해 개설된 교과목에 대해서는 스쿨 행정실 또는 관련 부서에서 수강신청 할 수 있다. (개정 2017.09.01.)

⑤ 수강신청 내역은 반드시 본인이 확인하여야 하며 본인이 확인하지 않아 수강신청내역의 착오나 오류가 발생한 경우, 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.)

제7조의2(인접선택 수강신청) ① 소속이 다른 스쿨 또는 학과의 교과목을 수강신청할 경우에는 인접선택수강신청서(별지 2)를 학생의 소속 스쿨과 수강을 희망하는 교과목을 운영하는 스쿨의 원장 승인을 받아 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청할 수 있다. 단, 부득이 그 이상 취득하여야 하는 경우 총장의 허가를 받아야 한다. (개정 2017.3.1.)

② 인접 선택 수강신청의 허가는 수업에 지장이 없는 범위 내에서 담당교수가 결정한다. (개정 2019.3.1.)

③ 인접선택 수강신청으로 학점을 취득한 교과목은 이수구분을 일반선택으로 표시하며, 스쿨성적사정회의 심의에 의해 전공 또는 교양학점으로 인정할 수 있다.

④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)

제8조(수강신청학점) 수강신청 학점은 15학점 이상 22학점 이하로 한다(학년도를 2학기로 운영하는 경우). 다만, 수업연한 초과자, 학사학위전공심화과정 재학생과 학칙 제28조 ③에 의거 총장의 승인을 얻은 학생에 대하여는 예외로 할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제9조(성적불인정) 학교에서 정한 수강 신청 절차를 거치지 아니하고 이수한 교과목의 학점은 인정하지 않는다.

제10조(수강신청변경) 매학기 수강 신청한 교과목은 임의로 변경 할 수 없으며, 개설과목의 폐강, 강의 시간의 변경 등 부득이한 사유로 인하여 변경하고자 할 때에는 수강신청 정정기간에 본인이 직접 변경하여야 한다. 본인이 확인하지 않아 수강신청의 착오나 오류가 추후 발견되는 경우 모든 책임은 수강신청자 본인에게 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제11조(재수강 신청) ① 학점 미취득 교과목 또는 성적등급 C+(79점) 이하 취득 교과목은 재수강을 신청할 수 있다. (개정 2019.3.1.)

② 졸업요건의 충족을 위해서 학점 미취득된 교양필수 및 전공필수 교과목은 반드시 재수강하여야 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 교육과정의 개편으로 해당교과목이 폐지되었을 경우, 대체과목인정표에 의거하여 대체 교과목으로 이수하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 재수강은 수강신청 기간 내에 다른 과목과 동일한 절차로 수강신청한다. (신설 2019.3.1.)

⑤ 재수강한 교과목의 최종 성적은 재수강 신청한 학기의 성적으로 한다. (개정 2019.8.14.)

제12조(수강지도 및 처리) 지도교수는 학생의 수강신청을 지도하여야 하며, 수강신청내역서를 확인한 후 스쿨원장에게 제출하여야 한다. (개정 2019.3.1)

제13조(강의 시간표) ① 강의시간표는 스쿨별로 작성한 후, 총장의 승인을 받아 확정하고 개강 전에 이를 공고하여야 한다.

② <삭제>

③ <삭제>

④ <삭제>

제13조의2(대체과목) 당해 학기 이전의 재수강 과목이 폐강 또는 변경된 때에는 매 학년도 교육과정 개발보고서에 대체과목을 정하여 소정의 심의를 받아 확정해야 한다. 다만, 2011학년도 이전에 입학한 학생 중 재수강과목이 폐강 또는 변경된 경우 재수강 대상 과목의 동일 학년, 학기의 과목으로 대체하여 수강할 수 있다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제13조의3(교수요목) 매 학년도 교육과정개발보고서에 개설 교과목의 교수요목을 작성하여 소정의 심의를 받아 확정하여야 한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조(강의계획서) 교과목 담당교수는 매학기 수업준비 일정에 맞추어 강의계획서를 학사행정시스템에 입력 하여 수강신청시 학생이 강의 내용을 확인할 수 있도록 한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

제14조의2(평가계획서) ① 교수요목 및 강의계획서에 근거하여 평가계획서를 작성하고, 평가계획서에 의거한 시기와 수행준거에 따라 학생의 직무수행능력을 공정하게 평가한다. (개정 2019.3.1.)

② 평가계획에는 20점 이상의 출석점수와 2회 이상의 직무수행능력평가점수를 반드시 포함한다. 직무수행능력평가의 시행시기와 횟수는 교수자가 강의계획에 따라 결정할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

제15조(합동강의) 학교운영 및 교육상 필요할 때는 총장의 승인을 얻어 합동강의를 할 수 있다.

제4장 휴학, 복학, 자퇴 및 제적

제16조(휴학) 휴학은 다음 각 호와 같이 군입대휴학, 일반휴학으로 구분한다.

1. 군입대 휴학생은 휴학원에 군입영 통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다. 또한 의무 군 복무기간 종료 후 복무기간 연장에 따른 군휴학은 1년 단위로 군복무증명서를 제출하고 스쿨 행정실에 휴학의사를 통보하여 휴학기간을 연장하여야 한다. (개정

2016.10.31.)

2. 일반 휴학생은 휴학원에 보호자 연서의 휴학사유서, 지도교수 소견서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

3. 수업일수 1/4(3주)을 초과하여 치료를 요하는 질병휴학생의 경우는 휴학원에 전문의료 기관에서 발행하는 진단서를 첨부하여 총장의 허가를 얻어야 한다.

4. 일반 휴학생이 휴학기간 중에 입영할 경우에는 입영통지서 또는 군복무 확인서를 첨부하여 휴학기간을 연장하여야 하며, 이를 이행하지 않을 경우에는 제적처리한다. (개정 2019.3.1.)

5. 신입생은 입학학기 중 일반휴학을 불허한다.

6. 조기복학, 재입학, 편입학, 전과의 경우는 조기복학, 재입학, 편입학, 전과가 허가 또는 승인된 당해 학기 중 일반휴학을 불허한다.

7. <삭제>

8. 산업체위탁생은 휴학을 불허한다. 다만, 제19조(복학) ⑥항의 기준을 준수 할 경우에는 휴학을 승인할 수 있다.

9. 만8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때 (개정 2016.10.31.)

제17조(자퇴) ① 질병, 가사, 기타 부득이한 사유로 자퇴하고자 하는 학생은 자퇴원에 보증인 연서의 사유서를 첨부하여 총장의 승인을 얻어야 한다.

② 자퇴한 학생은 학칙에 정하는 바에 따라 재입학을 허가할 수 있다.

제18조(제적) <삭제>

1. <삭제>
2. <삭제>
3. <삭제>
4. <삭제>
5. <삭제>
6. <삭제>

제19조(복학) ① 휴학한 학생은 그 기간이 만료됨과 동시에 매 복학 학기 개시 후 3주(21일) 이내에 복학원을 스쿨행정실에 제출하여야 하며, 복학하지 않는 자는 제적처리한다.

② <삭제>

③ 학기 개시 이후 또는 복학 허용마감일 이후 제대하는 복학생의 경우 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서 등을 제출할 경우 복학할 수 있다.

④ 조기복학 한 학생은 성적취소원(별지 1)을 제출하여 해당 학기 성적 일체를 취소하고 당해 학기 등록금(입학금은 제외한다)을 납부한 후 수강 신청할 수 있다. 조기복학이라 함은 복학예정 학기가 아닌 직전 학기에 복학하는 것을 말한다.

⑤ <삭제>

⑥ 산업체위탁학생이 복학을 하고자 할 때에는 해당학과가 개설되어 있을 경우에만 복학할 수 있다.

제5장 교육과정 편성

제20조(교육과정) ① 교육과정은 학문의 발전과 변천하는 산업사회의 요구에 부응하고 대학 핵심역량 달성을 목표로 현장 중심의 직무분석을 통해 교과목간의 연계성을 유지하고 인접학문과 중복되지 않도록 탄력성 있게 편성한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② <삭제>

③ 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)

④ 특별교육 프로그램 교육과정은 총장이 따로 정한다.

제21조(현장실습) ① 현장실습 운영에 대한 소관업무는 현장실습지원센터에서 담당하며 이에 관한 세부 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.)

②, ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ <삭제> (삭제 2015.3.1.)

제6장 수 업

제22조(수업) ① 수업시간은 50분을 1시간으로 한다.

② 수강신청자가 12인 미만일 때는 이를 폐강 할 수 있다. 단, 재학 인원이 12인 미만이거나 부득이한 경우 총장의 허가를 받아 폐강처리 하지 않을 수 있다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

③ 유아교육과의 유치원실습, <삭제>, 보육실습 과목은 수업으로 인정한다.

제23조(휴.결강) ① 담당교수가 사전 연락 없이 수업 시작 후 20분까지 출강하지 않은 교과목은 결강으로 처리한다.

② 공, 사적인 사유로 휴,결강한 교과목의 담당교수는 전자출결시스템에 그 사유를 포함한 휴,보강계획을 신청하고 스쿨의 승인을 받아야 한다. (개정 2020.7.1.)

③ <삭제> (개정 2020.7.1.)

④ 집중수업의 결강에 따른 보강을 운영할 수 없는 경우 수업결손이 발생하지 않도록 별도의 집중수업 시간표를 운영할 수 있다. (신설 2015.9.1.) (개정 2019.3.1.)

제23조의2(보강) 결강은 반드시 보강을 하여야 하며, 보강을 실시할 때 강좌별 합반 수업은 원칙적으로 불허한다. (개정2019.3.1.) (개정 2020.7.1.)

제24조(출석) ① 각 교과 담당교수는 교과별 출석부에 수강신청자의 출결상황을 기록 유지하여야한

다.

② 정당한 사유 없이 학생의 무계출 결석일수가 2주를 초과하면 출석을 독려한다. (개정 2019. .3.1.)

③ 학점인정을 위한 학생의 출석일수는 각 교과목별로 산정하며, 성적처리지침에 따른다. (개정 2017.3.1.)

제25조(출석인정) 다음에 해당된 결석자는 증빙서류를 제출하여 출석을 인정받을 수 있다. (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.)

① 아래 인정사항 중 졸업예정자의 취업으로 인한 출석인정과 관련한 상세 사항은 '미출석 취업자 학점부여 세부운영지침'을 따르며 그 외 기타 사항은 총장이 따로 정한다. (개정 2017.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2020.7.1.)

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내 (휴일포함)	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일+2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 일한 결석	해당기간	재직증명서 및 건강보험가입 (사실)확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가에 필요한 서류 별도 안내

제7장 학생평가 및 시험

제26조(학생평가) ① 학생이 교과목에서 달성해야하는 교육목표를 달성했는지 여부를 판단하는 평가는 평가계획서에 의거하여 매학기 2회 이상 직무수행능력평가로 실시한다. (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

② 평가의 방법은 교과목의 학문적 특성을 반영하여 교육과정개발시 교수요목에 기재한다.

③ 수강 신청한 학생에게 해당 교과목에서 평가받게 되는 수행준거와 평가방법에 대해서 안내하여 학생이 교과목에서 달성해야하는 평가기준에 대해서 명확히 이해할 수 있도록 한다. (신설 2019.3.1.)

④ 수업 중 평가에 대해 변경사항이 발생할 경우, 학생들에게 변경된 사항을 고지하여 학생들이 변경된 평가에 대비할 수 있도록 지원한다. (신설 2019.3.1.)

제27조(성적평가) ① 각 교과목의 성적평가는 평점평균으로 하되 출석과, 평가계획서에 따른 평가결과를 합산하여 산출한다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② <삭제>

③ 성적 평점평균이 같은 경우에는 다음에 의하여 성적 순위를 정한다.

1. 성적 취득학점
2. 총점 우위자
3. 3학점이상 과목 다 취득자
4. 위 3개 항목이 같은 경우 동점처리

④ 등록학기 수업일수 3/4이후 군휴학한 휴학생의 해당학기 성적은 중간고사(직무수행능력평가 1)만으로 기말고사(직무수행능력평가 2)성적으로 대체할 수 있다. (개정 2017.3.1.)

제28조(과제물 부여 및 부정기 시험) <삭제> (개정 2015.9.1.)

제29조(성적의 인정) 일반 교과목의 성적이 D0 급 이상인 학생은 당해 교과목의 성적을 취득한 것으로 인정한다.

제30조(진급인원) <삭제>

제31조(성적의 취소) 다음 각 호에 해당하는 자의 성적은 이를 취소한다.

1. 시험 중 부정행위로 인하여 징계를 받은 자가 취득한 성적
2. 출석 미달 과목의 성적(총 수업일수 중 1/4(3주)을 초과하여 무계출결석)
3. 미등록자가 취득한 성적
4. 기타 부정한 방법으로 취득한 성적
5. 제4조 ⑤항, 제19조 ④항에 의하여 취소한 성적
6. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 성적
7. 중복 수강신청 하여 취득한 성적

제32조(추가시험 및 시험결시자 성적처리) ① 징병검사, 질병(전문의료기관에서 발행한 진단서 첨부), 상고 및 기타 부득이한 사유로 인하여 평가에 응시할 수 없는 자는 해당 교과목 시험일시 이전에 증빙서류를 첨부한 시험불참원(별지 3)을 스쿨원장에게 제출하여 1회에 한하여 추가 시험에 응시할 수 있다. (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

② 시험기간 중 제25조에 해당하는 자는 시험불참원에 증빙서류를 첨부하여 정해진 기간 내에 스쿨원장에게 제출하고, 스쿨원장은 각 과목 담당교수에게 통지하며, 각 과목 담당교수는 반영

비율에 의거, 성적을 처리할 수 있다. (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><th>결 시 구 분</th><th>사유</th><th>반영
비율</th><th>성 적 반 영 방 법</th></tr>
<tr><td>.국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
.국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
.총장이 승인한 학교공무결시</td><td>· 징병검사
· 국가전염병 등의 치료
· 정부기간의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무수행능력평가 1) 결시자
: 기말고사(직무수행능력평가 2)
성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무수행능력평가 2) 결시자
: 중간고사(직무수행능력평가 1)
성적을 반영비율에 의거 성적산출</td></tr>
<tr><td>.경조사에 의한 결시</td><td>· 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>.총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>· 기타 학교에서 허가한 사유
· 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

제33조(성적열람 및 정정) ① 성적열람 기간 내 성적열람을 하여야 한다.

② 열람성적에 이의가 있을 경우 담당교수의 확인을 거쳐 정정 할 수 있다.

③ <삭제>

제8장 학사경고, 유급, 수료, 졸업(개정 2013.3.1.)

제34조(학사경고) 매학기 마다 성적 평점평균이 1.0 미만인 학생에게는 학사경고를 하고, 보호자에게 이를 통보할 수 있다. (개정 2013.3.1.)

① 성적평가의 결과 평점평균 1.0 미만의 학생에게는 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지한다. (개정 2019.3.1.)

② 학사경고자의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다. (개정 2019.3.1.)

제35조(유급) ① <삭제> (개정 2013.3.1.)

② 동일학년 1,2학기를 연속으로 학사경고를 받은 학생은 상위학년으로의 진급을 제한하며, 이를 유급이라 한다. (개정 2019.3.1.)

③ 학생의 유급사실을 성적표에 기재하여 본인과 보호자에게 고지한다. (신설 2019.3.1.)

④ 유급된 학생은 차년도 등록시 학년이 변동되지 않으며, 학년에 따른 직무수행능력을 달성할 수 있도록 수강신청을 지도하도록 한다. (신설 2019.3.1.)

제36조(진급) ① <삭제>

② <삭제>

제37조(졸업 및 수료) ① 당해학과(또는 전공)의 전 교육과정을 이수하고 졸업학점이 충족된 학생으로서 졸업사정회를 통과한 학생에게는 전문학사 학위(또는 학사학위)를 수여한다. 이중 교육과정상 필수 교과목(교양, 전공)은 반드시 이수해야 한다. 졸업 및 수료 조건에 대한 세부사항은 별표

1에 따른다.

② <삭제>

③ 졸업학점이 충족된 학생이 졸업 유예를 희망할 경우 졸업사정회 전까지 졸업유예 신청서(별지 4)를 스쿨행정실에 제출하면 최대 1년간 졸업을 유예할 수 있다. 학위수여 유예학생은 '교육관련기관 정보공시에 관한 특례법'에 따른 각 종 대학정보공시 등에서 재학생으로 보지 아니한다.(개정 2017.3.1.)

④ <삭제> (개정 2020.7.1.)

제38조(수업 연한 초과 졸업) ① 졸업대상자 중 수업연한 내 미취득 학점이 22학점 이하인 학생으로 졸업에 충족되는 학점을 취득 가능할 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

② 취득학점이 78학점(2년제), 117학점(3년제) 이상인 학생이라도 교양필수 및 전공필수 학점을 미 취득하였을 경우 수업연한 초과 졸업에 해당한다. (개정 2019.3.1.)

③ 수업연한 초과 졸업대상자의 등록금 납입은 학칙시행세칙 제 6조 4항에 의한다.

④ 수업연한 초과 졸업학년도는 전기 졸업학년도와 동일하게 인정한다.

제9장 교육과정 개정에 따른 경과조치

제39조(교양) 구 교육과정을 이수했던 휴학생이 복학하였을 때 교육과정 개편에 따라 구 교육과정의 교양필수과목이 신 교육과정에 설치되지 않는 과목은 이수하지 않아도 된다. (개정 2019. 3. 1.)

제40조(전공필수) ① <삭제>

② 삭제된 과목은 대체학점인정표에 의거한 지정된 대체교과목을 이수하도록 하고, 대체교과목이 지정되어 있지 않은 경우 전공 교과목 중 선택하여 이수할 수 있다. (개정 2020.3.1.)

③ 동일 교과목이 학점 변경된 후 그 과목의 학점을 취득한 경우는 당해학기 학점으로 인정한다.

제10장 학적부 기재사항 정정

제41조(학적부 기재사항 정정) ① 학적부와 호적상의 기재사항이 상이하여 다음 각 호의 사항을 정정하고자 하는 자는 반드시 변경사유가 기재된 증명서 1통을 스쿨 행정실에 제출하여 스쿨원장의 허가를 얻어야 한다. (개정 2013.3.1.) (개정 2017.3.1.)

1. 성 명
2. 생년월일

3. 주민등록번호

4. 기　　타

② 제1항에 의하여 정정된 사항은 학적부에 그 내용을 기록한다.

제11장　제증명 발급

제42조(증명서의 종류) 본 대학에서 발급하는 증명서의 종류는 다음 각 호와 같다.

1. 재학증명서: 재학생으로 당해학기까지의 등록을 필한 학생
2. 재적증명서: 본 대학에 재적한 사실이 있는 학생
3. 수료증명서: 소정의 학점을 이수하고도 진급 또는 졸업사정에서 탈락된 학생
4. 졸업증명서: 전 과정을 이수하고 졸업한 학생
5. 성적증명서: 기 졸업 자 및 재학 당해 학기까지의 등록과 수강신청을 필한 학생
6. 성적예정증명서: 재학생으로 당해학기 성적을 취득한 학생 중, 성적이의신청 마감일 익일부터 대학사정회 전날까지 발급 (신설 2021.3.1.)
7. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.)
   학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학생. (개정 2016.10.31.)
8. 휴학증명서: 발급시점 휴학 중인 학생
9. 기타 학업에 관계되는 증명서

제43조(증명서 발급대장 비치) 제증명서 발급에 관한 사항을 기록, 보관하기 위하여 증명서 발급대장을 비치한다.

제12장　교직과정

제44조(교직과목 개설 및 이수) 교직과목은 교원자격검정령시행규칙 제12조의 규정에 의한 교과목으로 하며, 교직과정 이수자에 대한 자격검정은 교원자격검정령 시행규칙 제9조의 규정에 의한다.

제45조(교직과정 운영) 교직과정 운영에 관한 세부사항은 총장이 따로 정하고, 이에 따른 심의를 위해 교원양성위원회를 둔다.

제46조(준용) 이 학칙시행세칙에 명시되지 아니한 사항은 교원자격검정령을 준용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 총장의 승인을 얻은 날로부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2001년 9월 1일부터 시행한다. 다만, 세칙 제6조(등록)3항의 1호에 관한 규정은 2002년 3월부터 적용한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2002년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2003년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2004년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2005년 4월 28일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2006년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2007년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2008년 9월 11일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2010년 10월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2011년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조 (시행일) 이 세칙은 2011년 9월 1일부터 시행한다.

제2조 (모집단위 명칭변경으로 인한 경과조치) ① 모집단위(전공, 과) 변경 명칭은 2011년 3월 1일 부터 적용한 것으로 본다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

(시행일) 이 세칙은 2012년 8월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2013.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2013년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2014.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2014년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2015.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2015년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2016.10.31.)

(시행일) 이 세칙은 2016년 10월 31일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙(개정 2017.5.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 5월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2017.9.1.)

(시행일) 이 세칙은 2017년 9월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2018.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2018년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2019.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2019년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2020.7.1.)

(시행일) 이 세칙은 2020년 7월 1일부터 시행한다.

부 칙 (개정 2021.3.1.)

(시행일) 이 세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표 1] 스쿨별(콘텐츠) 규정 주요 내용 <삭제> (개정 2013.3.1.)(개정 2013.9.1.)(개정 2014.3.1.)(개정 2015.3.1.)

[별표 1] 스쿨별(애니메이션) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>애니메이션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>애니메이션</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 애니메이션 전공으로 입학한 학생은 애니메이션스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 애니메이션전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(만화콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>만화콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>문화콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>웹툰만화콘텐츠</td><td>80학점 이상</td></tr>
<tr><td>웹소설창작</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 스쿨 졸업심사(사정)에 통과한 자: 웹툰만화콘텐츠전공만 해당</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 만화창작 전공으로 입학한 학생은 만화콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 만화창작전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(게임콘텐츠) 규정 주요 내용 (신설 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>게임콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>게임콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상

2. 전공 이수학점 :
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>게임</td><td>80학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 학생 웨이브 프로그램을 운영할 수 있다.
가. 학생 웨이브 프로그램 운영은 「스쿨 교육과정 개발운영위원회」에서 심의한다.
나. 스쿨 교육과정 개발운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.
1) 학생 웨이브 프로그램 절차 및 선발
2) 학생 웨이브 프로그램 학점인정 기준

2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 콘텐츠스쿨 게임전공으로 입학한 학생은 게임콘텐츠스쿨 학생으로 편입된다.
2. 전공 이수학점 기준은 2013학년도 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자부터 적용한다. 이전 콘텐츠스쿨 게임전공 입학자의 경우는 이전의 전공 이수학점 기준을 따른다. 단, 에코디자인전공은 2012학년도 입학자부터 적용한다.
3. <삭제>
4. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(푸드) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.)(개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>푸드스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>조리전공</td><td>조리전문학사</td></tr>
<tr><td>식품영양전공</td><td>식품영양전문학사</td></tr>
<tr><td>외식경영전공</td><td>외식경영전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스타일리스트전공</td><td>산업예술전문학사</td></tr>
<tr><td>카페베이커리전공</td><td>제과제빵전문학사</td></tr>
<tr><td>팜푸드비즈니스전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드콘텐츠전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
<tr><td>푸드스쿨전공</td><td>푸드산업전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수
조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(신설 2017.3.1.)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>푸드스쿨</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. <삭제>
2. 푸드스쿨 이전 푸드스타일리스트과, 플로랄디자인과, 에코스타일리스트전공의 재적생은 푸드스쿨 재적생으로 본다.(개정 2014,3.1)
3. 푸드스타일리스트과, 푸드스타일리스트전공(에코퀴진코스, 푸드스타일링코스) 재적생은 본인이 원할 경우 푸드스쿨의 개설전공으로 소속을 변경할 수 있다. (개정 2014,3.1) (개정 2019.3.1.)
4. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.(신설 2016.3.1.)
5. 전공 이수학점 기준은 2017학년도 푸드스쿨 입학자부터 적용한다. (신설 2017.3.1.)
6. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(패션) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>패션스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td><td>패션디자인전문학사</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td><td>패션전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 117학점 이상
2. 전공 이수학점(2019.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>패션스쿨전공</td><td rowspan="5">80학점 이상</td></tr>
<tr><td>패션디자인전공</td></tr>
<tr><td>스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스스타일리스트전공</td></tr>
<tr><td>패션메이커스전공</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td><삭제>
1. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는
스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다.
2. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(공연예술) 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>공연예술스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전 공 명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>뮤지컬전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연출극작전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>무대미술전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>뮤지컬연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
<tr><td>연극영상연기전공</td><td>공연예술전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 전공 이수학점(2020.3.1.신설)
<table>
<tr><th>전 공</th><th>이 수 학 점</th></tr>
<tr><td>공연예술</td><td>80학점 이상</td></tr>
</table>
3. 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상
(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. <삭제>
5. <삭제></td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 2013학년도부터 무대미술전공 졸업시험제도를 폐지하며, 2011학년도 입학자부터 소급 적용한다 (개정 2013.3.1.)
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강 신청할 수 있다(개정 2016.05.01.)
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 스쿨별(모바일) 규정 주요 내용 (개정 2017.3.1.) (개정 2019.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>모바일IT스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>전공명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트폰전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>모바일보안전공</td><td>공업전문학사</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공</td><td>스마트콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1.학점이수
<table>
<tr><th>전공명</th><th>이수학점</th></tr>
<tr><td>모바일통신전공
스마트폰전공
모바일보안전공
(4학기 2년제)</td><td>- 총 이수학점 : 78학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 8학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 60학점이상</td></tr>
<tr><td>스마트미디어전공
(6학기 3년제)</td><td>- 총 이수학점 : 117학점 이상
- 교양 이수학점 : 대학교양 및 스쿨교양을 포함하여 10학점 이상 (교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
- 전공학점 : 90학점이상</td></tr>
</table>
2. 전공이수 학점은 2017학년도 입학생부터 적용한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
중요 규정 사항</td><td>1. 모집이 정지된 전공의 경우 “학칙의 부칙(개정2016.3.1.)제2조”를 따른다.
2. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다.
3. 교양 이수학점 기준은 2019학년도 입학자 및 1학년 복학자부터 소급 적용한다.</td></tr>
</table>

[별표 1] 유아교육과 규정 주요 내용 (개정 2013.3.1.) (개정 2013.9.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>학과명</td><td>유아교육과</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><th>학과명</th><th>학 위 이 름</th></tr>
<tr><td>유아교육과</td><td>교육전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수조건)</td><td>1. 학점이수: 3년제(6학기 117학점 이상)
2. 교양이수학점: 대학교양 및 학과 교양을 포함하여 10학점 이상(2019학년도 신입생부터 적용)</td></tr>
<tr><td>2급 유치원 정교사
자격증 취득 요건</td><td>(신설 2019.3.1.)
<table>
<tr><th>구분</th><th>이수학점</th><th>자격증 취득조건</th></tr>
<tr><td>1. 전공</td><td>50학점이상</td><td>졸업까지 평균 75점 이상(기본이수과목 7과목, 교과교육 3과목 필수)</td></tr>
<tr><td>2. 교직</td><td>22학점</td><td>졸업까지 평균 80점 이상(전 과목 필수)</td></tr>
<tr><td>3. 교직인적성 검사</td><td></td><td>졸업까지 2회 통과(70점) 이상</td></tr>
<tr><td>4. 응급처치</td><td></td><td>졸업까지 2회 수료(수료증 취득)</td></tr>
<tr><td colspan="3">1~4번까지의 내용을 모두 충족하여야 자격증을 취득할 수 있음</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기타 학과
중요 규정 사항</td><td>1. 교양학점 이수 (신설 2019.3.1.)
2019학번부터 대학교양 이수를 위하여, 학과교양 필수과목으로 개설한 [교직인성 리더십 Ⅰ 자기개발], [교직인성 리더십 Ⅱ 대인관계], [교직인성 리더십 Ⅲ 교직관], [교직인성 리더십 Ⅳ 공동체] 등 2학점 과목 4과목을 이수하고, 교양교육원(리케이온) 개설 과목 중에서 2학점 이상을 이수하여 총 10학점 이상을 이수하는 것으로 한다.

2. 전과 관련 사항 (신설 2019.3.1.)
- 본교 내의 타 스쿨에서 본과로의 전과를 허용한다.
- 전과한 학생은 2급 유치원 정교사 자격증을 취득하기 위한 모든 조건을 갖추어야 자격증을 취득할 수 있다.
- 전과하기 이전에 본교에서 취득한 과목의 학점 인정여부는 유아교육과 교육과정 개발운영위원회에서 논의하여 결정한다.
3. 하위 학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강 신청할 경우에는 스쿨 원장의 승인을 받아 수강신청 할 수 있다. (신설 2021.3.1.)</td></tr>
</table>

[별표 1] 융합콘텐츠스쿨 규정 주요 내용 (신설 2021.3.1.)

<table>
<tr><td>스쿨명</td><td>융합콘텐츠스쿨</td></tr>
<tr><td>학위명칭
(스쿨별/전공별)</td><td>
<table>
<tr><td>전공명</td><td>학위이름</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>융합콘텐츠전문학사</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>졸업요건
(학점, 교양이수 조건)</td><td>1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상
2. 전공 이수학점
<table>
<tr><td>전공</td><td>이수학점</td></tr>
<tr><td>융합콘텐츠창작</td><td>70학점 이상(전공필수학점 포함)</td></tr>
</table>
3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함)
4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.</td></tr>
<tr><td>기타
스쿨별
주요 규정 사항</td><td>1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다.
(※단, 유아교육과 제외)
① 목적: 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다.
② 대상: 융합콘텐츠스쿨 재학생
③ 교과목 이수 범위: 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다.
④ 신청기간: 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(※부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.)
⑤ 승인: 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목(스쿨별 부전공 필수과목 포함)을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다.
⑥ 수강신청: 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다.
⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>적용시기</td><td>1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.
2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.</td></tr>
</table>

[별지 1]

성 적 취 소 원

스 쿨(학과)		**학 번**	
성 명		**전 공**	
생 년 월 일		**연락처**	
성적취소 사유	조기복학 ( ), 조기재입학( )		
성적취소학기	_____ 학년 _____학기		

학칙시행세칙 제 19 조 4항의 규정에 의거 성적을 취소하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 : ㊞

보호자 : ㊞

담 당	지도교수	스쿨원장 (학과장)

청강문화산업대학교 총장 귀하

※첨부서류: 성적증명서 1부

[별지 4]

인접 선택 수강신청서

수강신청 학생 정보				
스쿨 (학과) :		전공 :	학 번 :	성 명 :

인접선택 신청 교과목 정보(※ 과목이 개설되어 있는 스쿨명 기재)

학수번호	※ 개설스쿨명	신청과목명	개설영역	수강인정영역 (학생소속 행정실 작성)
		1)		
		2)		
		3)		

※ 학기 초 수강신청기간 또는 정정기간에 신청서를 제출하여야 함.
최대 3과목까지 가능(신청교과목의 스쿨수업 환경에 따라 수강신청이 불가능 할 수 있음)

학칙시행세칙 제7조의 2(인접선택 수강신청)에 의거 위 과목에 대해 인접선택 수강을 하고자 하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신청인 ㊞

학생 소속 스쿨 확인	개설스쿨 수강가능 확인
스쿨원장(학과장): ㊞	스쿨원장(학과장): ㊞

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 3]

시험 불참원

학생 인적 사항			
스쿨(학과)명		전 공	
학 년		학 번	
성 명		연락처	

시험불참 교과목		
불참 교과목명	시험일자	담당 교수 확인
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)
		(인)

시험불참 사유

첨부 : 시험 불참 증빙 서류 1부

상기 본인은 위 사유로 _____학년도 제_학기 (중간.기말)시험에 응시하지 못하여 시험 불참원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

제출인 : (인)

스쿨원장(학과장) : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 4]

졸업 유예 신청서

학생인적사항			
스쿨(학과)명		전공	
학 년		**학 번**	
성 명		**연락처**	

졸업유예 신청정보		
졸업예정 년/월	**졸업유예 년/월**	**신청 기간**
년 월부터	**년 월까지**	**개월(일) *최대 1년**

졸업 유예 사유		
유예신청	사유 작성	비고
추가 교과목 수강 (자격증 취득, 기타 교과목 등)		수업연한 초과자
기타 사유		

- 학칙시행세칙 제 37조 3항에 의거 졸업학점이 충족되어야 졸업유예를 신청할 수 있음.
- 졸업사정회 이전 유예신청서가 제출되어야 함.

본인은 상기 사유로 인하여 졸업을 유예하고자 신청서를 제출합니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

[별지 5]

출석인정허가원

결재	지도교수	스쿨원장

스쿨명	학년	학번	반	성명

결석 사유

아래 결석사유 중 해당되는 곳에 체크하고 증빙서류를 첨부하여 제출하시기 바랍니다.

사 유	증빙서류
□ 직계가족(친가, 외가)의 사망	사망진단서 및 가족관계 증명서
□ 징병검사	징병검사 통지서
□ 질병 및 사고에 의한 입원 및 국가 전염병 등의 치료	입원확인이 가능한 의료기관 발급 서류 또는 국가전염병 확인 가능한 진료기록
□ 예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련참석 확인서

사 유	증빙서류
□ 정부기관의 요청에 의한 행사 참여	확인 가능한 정부기관 초청, 요청 공문서 등
□ 본인의 결혼	혼인사실을 증명할 수 있는 국가발급 서류
□ 취업을 위한 면접 참여	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
□ 기타 학교에서 허가한 사유	허가에 필요한 서류 별도 안내

결석 기간

년 월 일 요일 ~ 월 일 요일 (일간)

결석 과목

과 목 명	담당교수	수업일	수업시간	비고 (결재 후 과목별 담당교수 확인)

본인은 상기 사유로 출석인정허가원을 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

년 월 일

신 청 자 : (인)

청강문화산업대학교 총장 귀하

2021학년도 교육과정 편람

수강신청 가이드

1. 신청 전 유의 사항

- 최대 신청 학점 제한
2020 교육과정 학점취득 규정에 의거하여 우리 대학에서 취득하는 학점은 학년에 따라 분류됩니다.
1, 2, 3학년: 22학점
전공심화: 19학점

- 교양 신청 학점 제한
한학기 교양과목 수강신청은 최대 6학점까지 가능합니다.

- 융합콘텐츠스쿨
모든 스쿨은 융합콘텐츠스쿨 과목을 수강신청 할 수 있습니다.

- 수강신청 사이트
수강신청은 아래의 주소를 통해 진행할 수 있습니다.
http://sugang.ck.ac.kr

- 장바구니 가능 시간
수강신청 전 원하는 과목을 찜하기 버튼 클릭을 통해 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 이용할 수 있습니다. (장바구니에 담긴 과목은 수강신청이 완료 된 과목이 아님)

- 중복 로그인 불가
하나의 학번은 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시에 로그인할 수 없습니다.

- 다중 탭 방지
한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 하는 것이 방지되어 있습니다.

- 지원 브라우저
Internet Explorer 11버전 이상, Chrome, Firefox, Safari를 지원합니다.
Internet Explorer 보다 Chrome에서 원활하게 사용 가능합니다.
단, 모바일에서는 Safari 및 Chrome에서만 접근 가능합니다.

- 미사용 시간 체크
2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃 됩니다.

- 접속 대기 시스템 적용

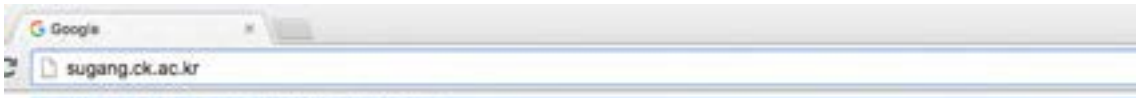
원활한 수강신청을 위해 접속 대기 시스템이 적용됩니다. 사용자가 과도하게 이용하는 시점에 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리됩니다. 새로 고침 시 순번이 초기화 되니 유의하시기 바랍니다.

- 수강신청 시도 횟수 제한

원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수(1일기준) 이상의 트래픽 발생시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

※ 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.

2. 수강신청 접속



- 수강신청은 **http://sugang.ck.ac.kr**를 통해 진행할 수 있습니다.

- 해당 주소로 이동 시 위와 같은 화면이 나옵니다.

- 학번, 비밀번호를 입력하여 로그인할 수 있습니다.
  로그인 성공 시 수강신청 화면으로 이동됩니다.

(접속이 완료된 모습)

3. 수강신청 화면 구성

개설 과목 화면

1	현재 신청 과목 수, 현재 신청 학점, 최소 신청 학점, 최대 신청 학점을 볼 수 있습니다.
2	개설 과목, 장바구니를 볼 수 있는 버튼입니다.
3	재수강 대상 과목을 볼 수 있는 버튼입니다.

4	개설 과목에 대해 스쿨 전공 학년 분반별로 분류 할 수 있습니다. 검색으로 분류 할 수도 있습니다. Ex) 과목명, 요일/시간, 교수명 등

5	개설 과목에 대한 정보가 나옵니다.
6	해당 과목의 수강신청 가능 인원 수를 보여줍니다.
7	해당 과목을 수강신청 합니다.
8	장바구니에 해당 과목을 추가합니다.

9	수강신청이 완료된 과목에 대한 정보가 나옵니다.
10	해당 과목을 수강 취소합니다.

장바구니 화면

1	개설 과목과 장바구니 탭을 이동하는 버튼입니다.
2	현재 장바구니에 있는 과목에 대한 정보가 나옵니다.
3	해당 과목을 찜하기 한 총 인원을 나타냅니다.
4	장바구니에서 해당 과목을 제거합니다.
5	강의계획서를 확인 할 수 있습니다.

4. 기능 및 사용법

장바구니

- 원하는 과목을 바구니에 담아 해당 과목을 검색하지 않고도 장바구니 탭에서 편리하게 수강신청을 할 수 있도록 하는 기능입니다. 장바구니에 담는 과목에 대한 제한은 없습니다.

※ 장바구니에 담은 과목은 수강신청이 완료된 과목이 아닙니다!

장바구니- 찜하기

- 개설 과목 탭에서 원하는 과목 우측에 있는 찜하기 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에 강의가 들어갑니다. 이미 장바구니 목록에 있는 강의는 찜하기 할 수 없습니다.

장바구니 - 찜취소

- 장바구니에서 해당 과목을 제거하고 싶다면 장바구니 목록 우측의 찜취소 버튼을 누르면,

- 장바구니 목록에서 해당 과목이 사라집니다.

장바구니 - 찜한인원

- 찜한인원의 확인 버튼을 누르면, 해당 과목을 장바구니에 담은 총 인원 수를 표현합니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상 과목을 확인하기 위해서는 화면 오른쪽 상단의 재수강 대상 과목 버튼을 클릭하면 됩니다.

- 이미지와 같이 화면에 재수강 대상 과목이 표시됩니다.

가능 인원 조회

- 조회하고자 하는 과목의 가능 인원 확인 버튼을 클릭하면,

- 다음과 같이 수강 신청이 가능한 인원 수가 나오게 됩니다.
- 가능 인원 수가 0인 과목은 수강 신청 할 수 없습니다.

수강 신청

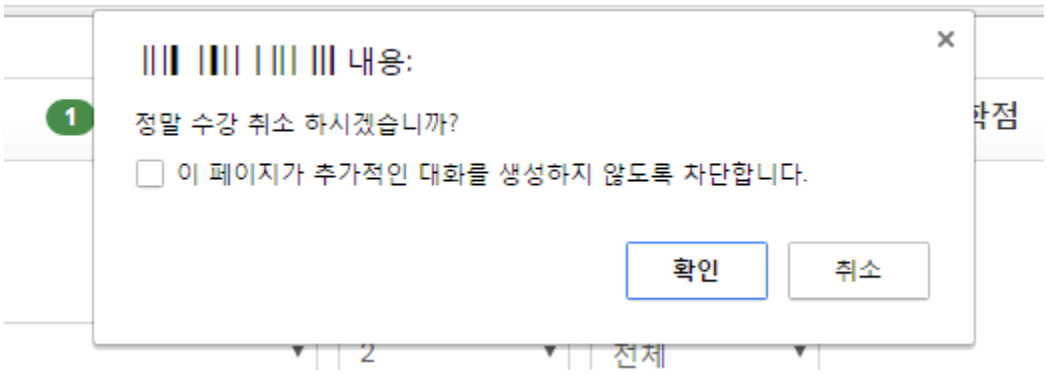
- 수강신청 할 과목의 수강신청 버튼을 누르면 신청됩니다.

수강 취소

- 수강 취소 할 과목의 수강 취소 버튼을 누릅니다.

- 과목이 수강 취소되고 목록에서 빠지게 됩니다.

※ 수강취소 시 주의사항



- Internet Explore를 제외한 브라우저에서는 위와 같은 팝업 창이 나타납니다.
- "이 페이지가 추가적인 대화를 생성하지 않도록 차단합니다."
  체크하고 확인을 누르면 수강 취소 진행이 되지 않습니다.
  브라우저를 종료하고 다시 접속해야 수강 취소가 가능해집니다.

로그아웃

- 화면 왼쪽 네비게이션에서 '로그아웃' 버튼을 누릅니다.

UI 변경 사항

- 창 크기를 줄이면 왼쪽의 네비게이션이 상단으로 이동합니다.

- 창 크기를 줄이면 과목 리스트 왼쪽에 가 생성되며 클릭 시 창 크기를 줄이면서 안 보였던 내용을 확인하실 수 있습니다.
- Internet Explorer에서는 지원되지 않습니다.

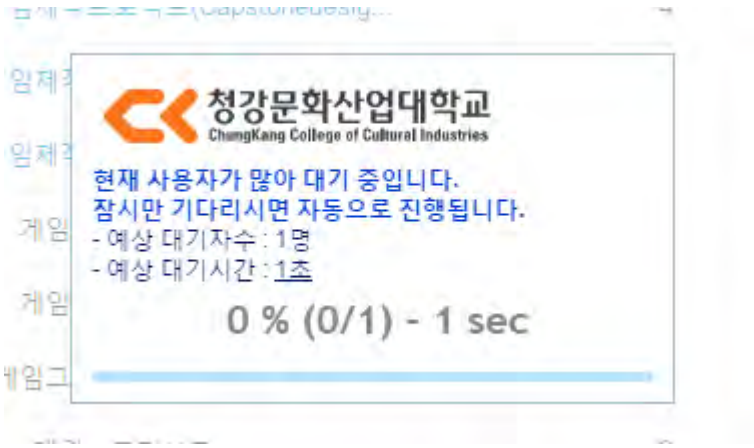
- 과목명의 텍스트가 긴 경우 파란색글씨와 밑줄로 표기됩니다.
- 클릭하면 해당 과목의 과목명을 볼 수 있습니다.

5. 수강신청 제한사항

- 수강 신청 시도 시, 아래의 사항을 참고하여 진행하시기 바랍니다.

1. 해당 과목을 신청 했을 때 신청 학점이 학년별 신청 학점 제한 기준을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
   (1,2학년 22학점 / 3학년 24학점 / 전공심화 19학점)
2. 교양 과목 신청 학점이 6학점을 넘게 되는 경우 수강신청이 불가능합니다.
3. 이미 신청한 과목들 중 요일/시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
4. 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
5. 재수강일 시 이전 성적이 B0이상인 경우 수강신청이 불가능합니다.
6. 과도한 수강신청 시도 시 아래와 같이 출력되는 이미지의 문자 입력 후 수강신청이 가능합니다.

7. 사용자가 과도하게 몰리면 원활한 사용을 위해 접속 대기 시스템이 작동하여 아래와 같이 대기 화면이 나오고 순차적으로 처리됩니다. 새로 고침 등의 행동을 할 시 대기 순번이 초기화 되니 주의하시기 바랍니다



2021학년도 교육과정 편람

장학금 제도 안내
장애학생 교육 및 대학생활 지원 안내
보건실 이용 안내

장학금 제도 안내

1. 교내외 장학금 안내

구분	장학금 종류	지급대상자	장학금액
교내장학	신입생 성적장학	스쿨/학과/전공 수석	학기 입학금 포함한 등록금 전액
		입학성적우수	학기 150만원
	신입생 특기장학	특기우수자	스쿨장학위원회 결정에 의해 일정금액
	재학생 성적우수장학	전공수석	학기 등록금 전액
		전공성적우수	스쿨별 장학기준에 의해 차등지급
		오름장학	오름 폭에 따라 30~50만원 지급
	스쿨집행장학	스쿨활동, 공모전 수상 및 어학 우수자 등	스쿨별 장학기준에 의해 지급
	공로장학	학생회 간부	직책 및 평가에 의해 차등지급
	근로장학	교내 부서에서 근로를 제공하는 자	시급 9,000원
	보훈장학	보훈청 교육비지원 대상본인 및 자녀	등록금 전액 지급(보훈청 50%지원)
	교직원가족장학	재직자의 자녀 및 배우자	자녀 등록금 전액, 배우자 30% 지급
	전공심화과정장학	전공심화과정 입학자	학기 등록금의 30% 지급
	형제자매장학	형재자매가 동시에 재학중인 경우	개인별 70만원
	외국학생장학	외국인 학생으로 입학한 자	학기 등록금의 20% 지급 / 글로벌장학과 중복수혜 불가
	글로벌장학	TOPIKⅡ 3급 이상을 취득한 자	학기 등록금의 30% 지급 / 외국학생장학과 중복수혜 불가
	특별장학	총장 또는 교학처장 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	장애학생 및 다문화가정 장학	장애 및 다문화가정 학생	학기 등록금의 30% 혹은 70만원 지급
	기숙사장학금	기숙사프로그램 참가자중 선발	평가에 의해 차등지급
	새터민장학금	북한이탈주민	등록금 전액 지급(북한이탈주민지원재단 50%지원)
	희망장학금	기초생활수급권자 및 차상위계층(국가장학 수혜자에 한함)	학기 등록금 전액
교외장학 (한국장학재단에서 시행)	국가장학금 Ⅰ유형	한국장학재단 국가장학금 신청자중 소득 8분위 이하	학기 337,500원 ~ 2,600,000원
	국가근로장학	교내외 부서에서 근로를 제공하는 자(가계곤란자 우선선발)	시급 9,000원~11,150원
	푸른등대 삼성기부 장학	사회적 배려계층 지원	일정금액
	희망사다리장학	중소기업 취업 서약자	학기 등록금 전액 및 취업지원금 200만원
교외장학	교수장학	스쿨 추천자	장학위원회 결정에 의해 일정금액
	총동문회 장학	총동문회 추천자	일정금액
	서울국제장학재단 장학	대학 추천자	일정금액
	농어촌희망재단 장학	농어촌출신의 성적우수 혹은 가계곤란자	일정금액
	로타리클럽 장학	스쿨 및 지도교수 추천자	일정금액
	서울장학재단 장학	서울시 거주자	일정금액
	산학협정업체 장학	산학프로젝트 참가자 및 스쿨 추천자	일정금액

2. 장학금 수혜 유의사항

- 국가근로, 푸른등대 삼성기부장학, 희망사다리장학(취업지원금)을 제외한 대부분의 장학금은 해당학기 등록금 범위를 초과하여 수혜할 수 없습니다.
- 해당학기 한국장학재단 학자금대출로 등록금을 납부한 경우 교내장학금(근로장학금 제외)은 학자금대출상환으로 지급됩니다.
- 스쿨집행장학은 스쿨게시판, 그 외 장학금은 대학홈페이지 공지사항에 수시로 공지됩니다. 각 게시판을 자주 확인하세요.
- 장학금의 종류, 금액 등은 당해연도(학기) 장학규정에 근거해 지급되며 장학규정은 대학홈페이지 [대학안내]-[규정]에서 확인할 수 있습니다.
- 한국장학재단에서 시행하는 교외장학금의 신청 및 안내는 www.kosaf.go.kr, ☎ 1599-2000 에서 가능합니다.

3. 학자금대출 안내

정부에서 운영하는 한국장학재단(www.kosaf.go.k / 문의전화 1599-2000) 에서는 해당학기 등록금 범위 내에서 대출을 지원하고 있습니다.

구분	신청자격	대출기간	대출금리	상환방법
취업 후 상환 학자금대출	만 35세 이하의 대학생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 8구간 이내(신용기준 없음)	- 졸업 후 소득금액이 상환기준소득(연소득 2,280만원) 이하일 경우 원리금 상환 유예, 초과 시 의무상환 개시	2021년 기준 연 1.7%(변동금리)	-의무적 상환: 소득에 따라 상환(국세청) -자발적 상환: 본인 의사에 따라 상환(재단)
일반 학자금대출	만 55세 이하의 대학(원)생 중 백분위 성적 70점 이상 및 학자금지원 5구간 이상	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	2021년 기준 연 1.7%(고정금리)	매월 원리금균등분할상환과 원금균등분할 상환 중 선택
농어촌 학자금대출	- 농어촌지역에 주소를 두고 6개월 이상 거주하고 있는 학부모의 자녀 또는 본인 - 농어업인: 소득분위 무관 - 비농어업인: 9분위 이상 제외	<최장 20년> -거치기간 이자만 납입: 최장 10년 -상환기간 원리금 납입: 최장10년	무이자	매월 균등분할 상환

4. 한국장학재단 국가장학금 및 학자금대출 신청을 위한 필수 사항

1) 가구원 정보제공 동의 : 정확한 가계소득파악을 위해 부,모 혹은 배우자(기혼자에 한함)의 국세청 종합소득자료 조회 및 활용에 동의하는 절차

2) 가구원 정보제공 동의 방법 : 한국장학재단 홈페이지 www.kosaf.go.kr 의 '가구원 정보제공 동의' 메뉴에서 실시

- 한부모 가정의 경우 : 동거중인 부 혹은 모의 공인인증서로 가구원 소득정보제공
- 한부모 가정이 아닌 경우 : 부와 모의 공인인증서로 각각 가구원 소득정보제공
- 기혼자의 경우 : 배우자의 공인인증서로 가구원 소득정보제공

3) 2016학년도부터 한국장학재단운영지침 변경으로 재학생(1학년 2학기부터)은 국가장학금을 반드시 1차 신청기간에 신청하여야함

장애학생 교육 및 대학생활 지원안내

「장애인 등에 대한 특수교육법」제30조(동법 시행령 제31조)와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 14조에 근거하여 장애학생들의 학업수행과 학교생활을 지원함.

1. 스쿨 행정실 장애학생 지원

지원영역		지원내용
학업지원	수강신청지원	시각, 지체, 지적 장애등으로 인하여 수강신청이 어려운 학생의 대리수강신청을 도와준다.
	도우미학생 지원	수업대필 및 활동보조 등의 도우미 학생 필요시 도우미학생 모집 및 매칭(도우미 학생의 경우 봉사활동시간 인정)
	배려공문 발송	장애로 인하여 수업 및 시험응시에 배려가 요청되는 경우, 해당과목 교수님께 배려공문발송
	기자재 대여	장애학생을 대상으로 노트북 등의 기자재 대여
생활지원	시설개선지원	장애학생의 접근이 어렵거나 위험한 학내 시설에 대한 정보접수 및 개선요청
	기숙사지원	장애학생 전용 장애인숙실 배정 및 생활도우미 동반 입실 제공
	행정서비스	장애학생이 요청하는 행정업무에 관해서 적극적으로 협조
	상담지원	지도교수와 정기적인 상담 이루어질 수 있도록 관리 (학사지도 등)
		학업 및 학교생활에 어려움이 있는 학생에게 상담센터 연계하여 상담지원
장학 및 취업	장학금지원	장애학생 장학금
	취업연계지원	진로 및 취업관련 정보과 기관 연계

2. 수업협조 안내사항

협조사항	내 용
교 재	- 청각장애학생과 지적장애학생을 위해 교재와 자료의 텍스트 파일을 제공하는 외에 교수의 협조 하에 강의노트를 파일로 제공한다.
강의 : 설명식	- 장애학생을 위해 강의내용을 녹음하도록 허용하고 강의 자료나 강의노트의 파일을 제공한다. - 청각장애학생을 위해 어려운 용어를 쉽게 풀어 설명하고 미리 자료를 만들어 강의 이전에 제공한다. - 장애학생 튜터링제도를 통해서 보충, 심화학습 기회를 제공한다.
강의 : 토론식	- 장애학생을 위해 토론의 주제나 토론의 주요내용 등을 사전에 텍스트 파일로 제공한다. - 장애학생을 위해 토론내용을 기록하여 토론을 마친 후 결과를 열람할 기회를 제공한다.
강의 : 실험.실습	- 장애학생이 실험.실습에 참여해야하는 경우 위험에 대한 청각적인 경고등을 들을 수 없기 때문에 사전에 실험.실습 장소, 과제 및 유의사항 등을 파일자료로 제공한다. - 실험.실습에 참여하는 일반학생들을 대상으로 장애학생을 보조하도록 한다.
과제	- 장애학생을 위해 과제 제출방법을 인쇄물에 한정하지 않고 파일로 제출하는 방법도 허용한다. - 장애학생에 대해 과제의 면제보다 장애로 인하여 수행할 수 없는 과제인 경우 면담을 통해 대안과제를 제시한다. - 공동과제나 조별과제를 제시하는 경우 일반학생들의 편견으로 장애학생의 과제 수행과정에서 제외되지 않도록 일반학생들과 함께 장애학생이 참여할 수 있는 방법을 논의한 후 과제를 제시한다. - 장애학생이 과제수행을 위해 요청하는 경우 근로장학생이나 자원봉사자를 배정하여 자료검색, 문헌수집 등을 지원해주도록 한다. - 강의의 원활한 진행을 위해 불가피한 사유로 갑자기 과제를 제시하는 경우 장애학생에 대해 충분한 설명과 꼭 필요할 때 제출기한을 연장해 주는 '장애학생 과제 제출기한 연장제도'를 시행한다.
평가	- 장애학생이 평가 장소나 시간 등에 관한 정보를 제대로 습득하고 있는지 문자나 음성메시지, 장애학생 도우미 등을 통해 확인한다. - 장애학생의 평가시간을 일반학생보다 대략 1.5~2배로 연장해주고 답안작성의 대필을 허용하는 경우 별도의 독립된 장소를 확보한다. - 장애학생이 장애로 인한 불리함을 보완할 수 있도록 답안 작성시간을 연장해주는 '장애학생 고사시간 연장제도'를 시행하며 평가방법이나 절차 등을 조정하거나 달리 적용하는 '장애학생 평가수정 및 대안평가 제도'를 시행한다.
성적평정	- 장애학생의 장애범주와 정도에 따라 평가내용, 평가방법 및 평가절차에 대한 수정 및 대체를 허용한다. - 장애학생을 위해 평가방법이나 절차를 달리 적용할 수밖에 없는 교과나 과제의 경우 일반학생들을 대상으로 사유를 설명하고 동의를 구한다. - 장애학생의 공정한 성적평정을 위해 개인 학생의 장애 특성에 따라 필답고사의 비중 및 중간고사와 기말고사의 비중을 조정하고 다양한 과제와 구술고사 및 수행평가의 반영도를 조정한다.

3. 장애학생 지원부서와 연계

지원영역	부서명	연락처
입시 지원	입학처	5992
교수-학습지원	교수학습지원센터	5787
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	교무처(장학)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
학습 및 생활도우미 지원	학생처	5725
장애학생 숙실	학생처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

보건실 이용 안내

1. 보건실 이용 안내

1. 내용
   - 증상 별 일반 의약품 지급
   - 보건사업 실시: 건강체크의 날, 기침예절캠페인 등
   - 보건교육 실시: 심폐소생술 교육, 응급처치 교육 등
   - 상처 간호
   - 혈압측정
   - 신장, 체중 측정
   - 안정실 운영
   - 건강상담 등
2. 시간 : 09:00~18:00(점심시간 제외 12:00~13:00)
   * 특이 질환 있는 경우 꼭 상담 받으세요.

1. 보건실 이용 안내

3. 장소 : 청강홀 1층 (본부 동 건물) 102호

2021

교육과정편람

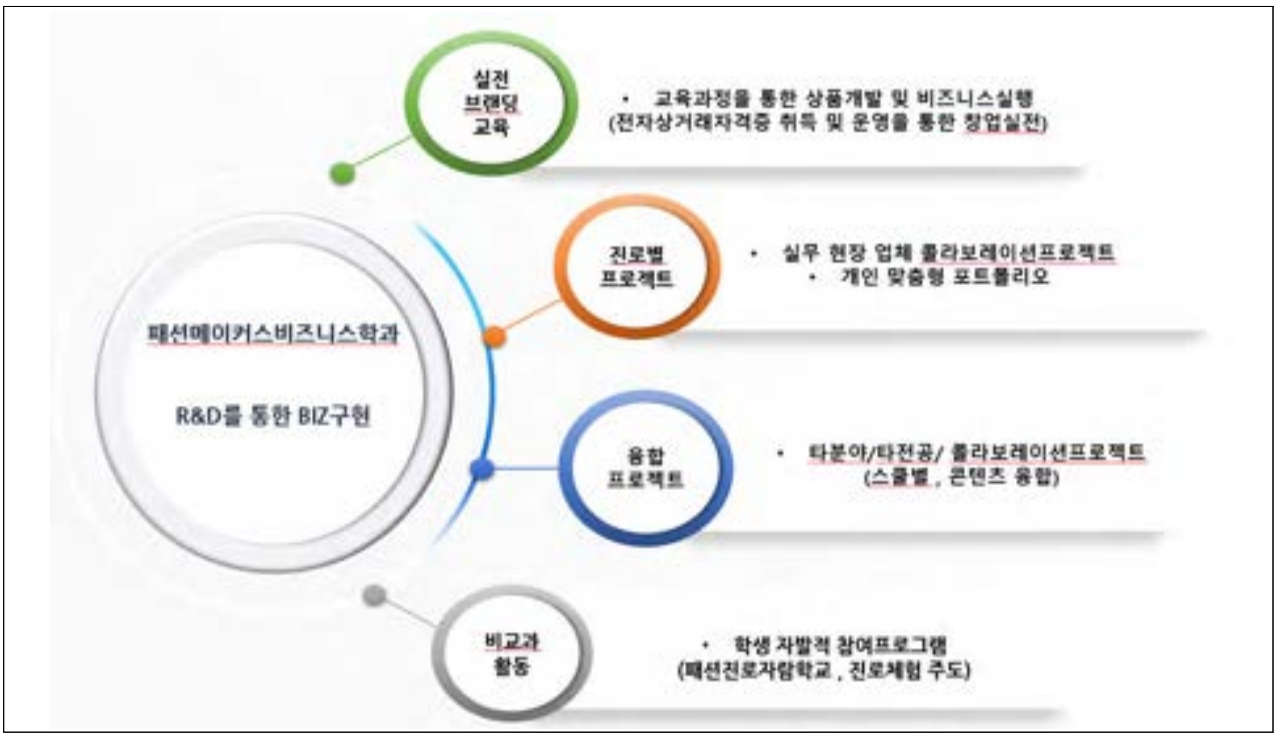
패션메이커스 비즈니스학과

패션메이커스비즈니스학과의 발전전략

● (산업체 경력없는)학사학위 전공심화과정의 도입 취지는 산학일체형 교육의 실현과 학제 및 전공간의 경계를 허물고 상호연계, 통합하는 미래 교육의 새로운 패러다임으로 경쟁력을 갖춘 창의융합 패션인재 육성을 위한 특화된 교육과정임.

● 전공심화 패션메이커스비즈니스학과는 R&D 역량을 통해 산업체와 연결할 수 있는 프로젝트 융합교육을 통해 창의력 있는 제품을 기획할 수 있는 역량을 갖춘 인재양성과 기획된 제품을 마케팅을 통해 비즈니스 운영 할 수 있는 역량을 가진 인재양성 교육과정으로 운영함.

패션메이커스비즈니스전공심화학과 교육목표



● 학습목표

학기	수행수준	필요지식과 기능	결과물
1-2	- 창작콘텐츠를 플랫폼을 통해 비즈니스로 연계할 수 있다	- 패션의 다양한 분야의 아이템 & 콘텐츠를 기획, 구현, 상품화 하는 제품 개발 계획서를 구성할 수 있다. - 전체 상품군을 구성하고 상품을 상용화할 수 있는 비즈니스 제안서를 작성할 수 있다.	- 포트폴리오 - 제품 및 콘텐츠 제작물
1-1	- 창작 프로젝트를 통한 제작자의 감성이 보이는 차별화된 상품을 개발할 수 있다	- 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항 등을 파악하고 분야별 프로젝트를 설계할 수 있다 - 패션마켓, 산업체, 타분야와의 융합을 통해 프로젝트를 수행할 수 있다.	- 프로젝트계획서 - 제품 및 콘텐츠 제작물

패션메이커스비즈니스학과 교과목 도출

● 패션메이커스비즈니스학과 교과목

학년/학기	교과목명	학점/시수	능력단위(코드번호) (DUTY)	능력단위요소(코드번호) (TASK)	학습모듈 개발여부
1-1	라이프스타일과트렌드	3/3	패션문화이해	트렌드이해하기	무
				시장분석하기	
	비즈니스 워크샵	3/3	아틀리에운영	브랜딩전략세우기	무
				브랜드홍보하기	
				브랜드운영하기	
	패션융합 프로젝트	4/4	아틀리에운영	브랜딩전략세우기	무
				브랜드홍보하기	
				브랜드운영하기	
	메이커스스튜디오 I	4/4	아이디어 구상	아이디어 발상하기	무
				아이디어 표현하기	
				아이디어 선정하기	
			메이킹	표현기법 활용하기	
			상품화 전략	베리에이션하기	
	스타일디렉팅스튜디오 I	4/4	아틀리에운영	브랜딩전략세우기	무
				브랜드홍보하기	
				브랜드운영하기	
1-2	패션마스터심화	3/3	패션문화이해	자료수집하기	무
				시장조사하기	
				트렌드이해하기	
	포트폴리오 프리젠테이션	3/3	아틀리에운영	브랜딩전략세우기	무
				브랜드홍보하기	
				브랜드운영하기	
	메이커스스튜디오II	4/4	아이디어 구상	아이디어 발상하기	무
				아이디어 표현하기	
				아이디어 선정하기	
			메이킹	콘셉트소재 발굴하기	
				표현기법 활용하기	
				컬러 선정하기	
			상품화 전개	베리에이션하기	
				코디네이션하기	
	스타일디렉팅스튜디오II	4/4	비주얼아이데이션	이미지컨셉설계하기	무
				이미지연출하기	

패션메이커스비즈니스학과의 직무별 교육과정 로드맵

● 패션메이커스비즈니스학과의 직무별 교육과정 로드맵

직무명 : 패션메이커스비지니스학과

구분		1-1	1-2
교양선택		라이프스타일과트렌드3/3	
전공선택	공통	현장실습(심화)-하계	현장실습(심화)-동계 현장실습(심화)-2
		비즈니스워크샵3/3	패션마스터심화
		패션융합프로젝트4/4	포트폴리오프리젠테이션3/3
	패션 메이커스	메이커스스튜디오Ⅰ4/4	메이커스스튜디오Ⅱ4/4
	스타일리스트	스타일디렉팅스튜디오Ⅰ4/4	스타일디렉팅스튜디오Ⅱ4/4

교육과정표

이수 구분 (전필,전선, 교필,교선)	교 과 목 명 (국문)	교 과 목 명 (영문)	수업운영		성적 평가 (등급제/ 패스제)	4학년				합 계		
						1학기		2학기				
			수업주수	주당시수		학점	주당시수	학점	주당시수	학점	주당시수	총시수
교양 선택	라이프스타일과트렌드	Lifestyle & Trend	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	소 계					3	3	0	0	3	3	45
전공 선택	메이커스스튜디오 I	The Makers Studio I	15	4	등급제	4	4			4	4	60
	스타일디렉팅스튜디오 I	Style Directing Studio I	15	4	등급제	4	4			4	4	60
	비즈니스워크샵	Business Workshop	15	3	등급제	3	3			3	3	45
	패션융합프로젝트	Fashion Convergence Project	15	4	등급제	4	4			4	4	60
	패션마스터심화	Fashion Maste Advanced	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	메이커스스튜디오 II	The Makers Studio II	15	4	등급제			4	4	4	4	60
	스타일디렉팅스튜디오 II	Style Directing Studio II	15	4	등급제			4	4	4	4	60
	포트폴리오프리젠테이션	Portfolio Presentation	15	3	등급제			3	3	3	3	45
	현장실습(심화)-하계	Work Experience (summer)	4	40	패스제	2	40			2	40	160
	현장실습(심화)-2	Work Experience (semester)	12	40	패스제			2	40	2	40	480
	현장실습(심화)-동계	Work Experience (winter)	4	40	패스제			2	40	2	40	160
	소 계					17	55	18	94	35	149	1235
스 쿨 소 계						20	58	18	94	38	152	1280
	스 쿨 교 양 합 계					3	3	0	0	3	3	45
	전 공 합 계					17	55	18	94	35	149	1235
	교 과 총 계					20	58	18	94	38	152	1280

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">라이프스타일과 트렌드</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">●</td><td></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Lifestyle & Trend</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td>총 8주
(1/2/3/4/9/10/11
/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="3">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">패션문화이해</td><td colspan="4">트렌드이해하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">시장분석하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션브랜드 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">라이프스타일과 트렌드 개념을 이해하고 라이프스타일 관련 디자인 트렌드와 스타일 특성을 분석, 시대 패러다임과 메가트렌드를 탐구하고 학습하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 라이프스타일과 동시대 문화가 패션메이커스디자인에 미치는 영향을 이해하고 분석할 수 있다.
2. 라이프스타일과 문화에 다른 디자인 트렌드와 스타일 특성을 분석하고 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">- 라이프스타일과 트렌드의 개념을 이해할 수 있다.
- 라이프스타일을 트렌드 변화에 미치는 요소를 조사할 수 있다.
- 라이프스타일에 따른 동시대 문화가 트렌드에 미치는 영향을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">- 라이프스타일과 동시대 문화가 마켓환경의 변화 속에 패션메이커스 디자인에 미치는 영향을 분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">- 라이프스타일과 트렌드에 따른 동시대 패러다임을 조사할 수 있다.
- 동시대 패러다임의 변화가 미치는 라이프스타일과 메이커스 디자인에 대한 조사·분석할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">- 라이프스타일과 문화에 따른 디자인 트렌드와 스타일 특성을 분석하고 메가트렌드를 예측할 수 있다.
- 메가트렌드에 따른 메이커스 문화와 디자인의 방향을 예측할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="8">- 라이프스타일과 트렌드 개념에 대한 이해
- 각 시대 사회구조와 라이프스타일과의 관계 이해
- 문화사조 및 양식과 라이프스타일과의 관계 이해
- 패션 상품 메이커스 기반의 문화적 의미에 대한 이해
- 메가트렌드에 대한 개념과 시장 환경 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td colspan="8">- 각 시대 사조에 따른 형태와 미적 가치관의 변천과정 비교 능력</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>- 시대정신과 패션 문화와의 관계를 이해하는 능력
- 다양한 자료 수집을 통한 분석 능력
- 감성적 안목의 배양 및 자료 정리 능력
- 패션 관련 자료들을 시대별로 분류하여 정리할 수 있는 능력
- 메가트렌드를 이해하고 라이프스타일 정보 수집 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 라이프스타일과 문화의 흐름 속에서 시대정신을 이해하려는 노력
- 활용된 사례를 찾아내려는 지속적인 관찰력
- 다양한 정보를 수집·통합, 분석력, 구성하려는 태도
- 수집된 정보를 창의적으로 응용하려는 노력
- 시즌 시장 상황 통찰을 통하여 정확한 판단력으로 분석하려는 적극적인 태도
- 트렌드에 대한 관심 및 꾸준한 리서치 정신</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>1. 라이프스타일과 트렌드가 패션메이커스 문화에 미치는 영향 조사 및 발표
2. 라이프스타일과 트렌드에 영향을 미치는 메가트렌드 예측보고서 발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>중간고사까지 팀별발표와 주관식 시험으로 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>40</td><td>15주</td><td>기말고사까지 팀별발표와 주관식 시험으로 평가</td><td></td><td>지필평가</td></tr>
<tr><td>합계</td><td>100</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6">※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”</td></tr>
</table>

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	058601_2001 트렌드리서치	058601_200101 컨셉소재 발굴하기	-라이프스타일과 트렌드의 개념을 이해할 수 있다. -라이프스타일을 트렌드의 변화에 미치는 요소를 조사할 수 있다. -라이프스타일에 따른 동시대 문화가 트렌드에 미치는 영향을 이해할 수 있다. -라이프스타일과 동시대 문화가 마켓환경의 변화 속에 패션 패션메이커스 디자인에 미치는 영향을 분석할 수 있다.	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	058601_2001 트렌드리서치	058601_200101 컨셉소재 발굴하기	-라이프 스타일과 트렌드에 따른 동시대 패러다임을 조사할 수 있다. -동시대 패러다임의 변화가 미치는 라리프스타일과 메이커스 디자인에 대해 조사분석 할 수 있다. -라이프스타일과 문화에 따른 디자인 트렌드와 스타일 특성을 분석하고 메가트렌드	40		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	일반강의실					
	HW						
	SW						

Class name	Korean	라이프스타일과 트렌드	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Lifestyle & Trend	Class Hour	3	Type	교양선택
Class summary	Understanding lifestyle and trends, analyzing design trends and style characteristics relating to lifestyle, exploring and learning the paradigm and megatrend of the times					
Learning goal	1. To understand and analyze the impact of lifestyle and the contemporary culture on fashion makers design 2. To Analyze and explore different design trends and style characteristics in lifestyle and culture					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">메이커스스튜디오I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Makers Studio I</td><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">총 8주
(1/2/3/4/9/10/11
/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="6">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">아이디어구상</td><td colspan="5">아이디어발상하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="5">아이디어선정하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">메이킹</td><td colspan="5">표현기법활용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="2">상품화전략</td><td colspan="5">베리에이션하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="10">패션크리에이티브디렉터가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="10">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="10">스튜디오 콘셉트에 맞는 프로젝트를 선정하여 상품기획과 메이킹 역량을 발휘하여 클라이언트의 요구에 맞는 제품을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="10">1. 프로젝트 수행에 필요한 일정, 콘셉트 기획, 아이디어 창작물 도출, 샘플 메이킹, 제품 구현 등의 과정을 수행할 수 있다.
2. 소비자나 클라이언트의 니즈에 맞는 제품을 도출하였는지 시장 및 전문가의 평가를 통한 피드백을 받아 프로젝트 수행 완성도를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="9">- 프로젝트 선정 및 리서치 할 수 있다.
- 제품 사례 및 현황, 사용자 특성 및 환경 등을 조사하여 제품의 특성과 사용자의 니즈를 파악할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="9">- 콘셉트를 선정하고 아이디어 도출, 자료조사를 통해 아이디어와 디테일을 스케치 할 수 있다.
- 재료, 색상, 가공방법 등의 설명서를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="9">- 선정된 콘셉트를 바탕으로 상품을 개발하고 수정 보완 후 완제품 샘플을 제작할 수 있다.
- 전문가 크리틱을 통해 상품 수량, BIZ화 진행방향을 수립할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="9">- 제품에 맞는 전략적 마케팅 방향을 구현할 수 있다.
- 전 과정에 대한 전문가의 피드백을 통해 수정·보완하여 프로젝트 심화 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 국내외 트렌드 분석 정보
- 소비자 구매 패턴 요소
- 컬래버레이션 업체 브랜드 철학과 콘셉트 이해
- 타깃 소비자 라이프 스타일 변화에 따른 자료 수집 능력
- 수집된 자료를 분석할 수 있는 컴퓨터 프로그램 활용 능력
- 자료수집 분석 결과 해석에 따른 보고서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 트렌드 정보 수집능력
- 수집한 트렌드 자료 분석 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 컬래버레이션 업체에 대한 브랜드 전략을 정확히 분석하고자 하는 마음 가짐
- 표적 소비자 변화에 대한 세심한 관찰 태도
- 소비자의 특성을 반영하고자 하는 열린 사고
- 수집자료 분석결과를 통합하고자 하는 사고 의지</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>1. 제품 제안서 및 메이킹 결과물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>8주</td><td>콘셉트를 선정하고 아이디어 도출 자료 조사를 통하여 상품을 개발, 수정, 보완하여 완성 평가</td><td>작업지시서 및 완제품 제작 과정 PPT</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td>제품의 BIZ화 진행방향을 수립하고 전략적 마케팅 방향을 구현하여 전문가의 피드백을</td><td>과정 기록 PPT</td><td>발표평가</td></tr>
</table>

				통해 수정·보완하여 수립한 프로젝트 평가			
	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	메이킹	표현기법활용하기	아이디어 스케치를 바탕으로 재료 색상 가공방법 등의 설명서를 제작할 수 있다.	15		●
				선정된 콘셉트 바탕으로 상품을 개발 후 수정·보완하여 완제품 샘플을 제작할 수 있다.	15		●
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	상품화전개	베리에이션하기	상용화 할 수 있는 완제품 샘플을 도출할 수 있다.	15		●
				완제품에 대한 전문가 크리틱을 통해 상품 수량 및 BIZ화 진행방향을 수립할 수 있다.	15		●
				제품에 맞는 전략적 마케팅 방향을 구현하고 전문가 피드백을 통해 수정·보완하여 프로젝트 심화 계획을 수립할 수 있다.	20		●
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	실기 작품 제작 가능한 강의실					
	HW						
	SW	어도비 프로그램(포토샵, AI, 인디자인, 영상 등)					

Class name	Korean	메이커스스튜디오 I	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Makers Studio I	Class Hour	4	Type	교양선택
Class summary	Selecting a project that matches the studio concept, the products that meet the client's needs can be developed by demonstrating product planning and making capabilities.					
Learning goal	1. To carry out processes such as schedule, concept planning, idea creation, sample making, and product implementation necessary for project performance 2. To improve the degree of project completion by using feedback from market and expert evaluations to determine whether the product meets the needs of consumers and customers					

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일디렉팅스튜디오I</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="7">영문</td><td rowspan="7">Style Directing Studio I</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">총 8주 (1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">아이디어구상</td><td colspan="5">브랜딩전략세우기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드홍보하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드운영하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">브랜드큐레이터가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">스타일링의 본질적인 특성을 파악하고 매체의 특성과 비주얼 콘셉트에 적합한 스타일링을 기획, 다양한 테크닉을 접목시켜 창조적 미적 감감을 형상화한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 스타일 연구 및 분석의 기본 사항을 이해하고 클라이언트의 요구(needs), 범위(scope), 프로젝트 결과물(output)에 대해 정확하게 이해하여 프로젝트 수행 일정을 계획(일정, 예산, 인력구성, 수행방향 등) 할 수 있다.
2. 프로젝트 수행에 필요한 세부 사항을 계획하고 실행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 다양한 스타일링 기법, 착장구성, 콘셉트 등을 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 프로젝트 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체별 특성에 적합한 스타일링 전개방향을 제시할 수 있다.
- 다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다.
- 다양한 스타일링 베리에이션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 구체적인 촬영 시안을 계획하여 촬영 디렉팅을 할 수 있다.
- 콘셉트에 적합한 패션, 뷰티, 소품, 세트 등의 세부사항 구상 프로세스를 계획하여 에디팅할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td colspan="7">- 국내외 트렌드 분석 홍보
- 비주얼 기획을 위한 예산 기획
- 스타일링 기획을 위한 예산 기획
- 제안요청서 해석 지식</td></tr>
</table>

		- 클라이언트의 회사 소개 브로슈어, 상품 카탈로그, 홈페이지 해석 지식 - 프로젝트를 통한 클라이언트의 연계상품 전략 수립 방법
	기능(skill)	- 트렌드 정보 수집 능력 - 수집한 트렌드 자료 분석 능력 - 보고서 작성 능력 - 회의 진행 기술
	태도(attitude)	- 프로젝트의 적극적 추진 의지 - 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도 - 예상 결과물에 대한 개괄적 이해력 - 다양한 정보를 수용할 수 있는 태도 - 정보의 객관적 판단과 분석적인 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●			●	●

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●			●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
	●				[ ]

산출물 (결과물)	1. 스타일링 계획 제안서 및 촬영 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	브랜드 구축 및 브랜딩, 프로젝트 컨셉맵 제출과 발표		발표평가
	2차 평가	40	15주	브랜드 플랫폼 운영, 프로젝트 완성 제작물과 전시 발표		발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180501 브랜딩전략세우기	브랜드 구축 및 브랜딩	40		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180503 브랜드운영하기	브랜드 플랫폼 운영 /프로젝트 완성 제작물과 전시 발표할 수 있다.	30		●
		058601_1805 아틀리에운영	058601_180502 브랜드홍보하기	프로젝트결과물을 홍보할 수 있다.	10		●
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블, 제작이 가능한 강의실					
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트, 스피크, 마이크 포함)					
	SW						

Class name						
	Korean	스타일디렉팅스튜디오 I	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Style Directing Studio I	Class Hour	4	Type	전공선택
Class summary	Students will get the idea of essential characteristics of styling, plan styling suitable for media characteristics and visual concept, and embody creative aesthetic by combining various techniques.					
Learning goal	1. To understand the basics of style research and analysis, and to plan the performing schedule(budget, human resources, direction, etc.) of the project by figuring out the needs, scope, and output of the client 2. To plan and implement the details necessary to carry out the project					

<table>
<tr><td rowspan="9">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">비즈니스워크샵</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Business Workshop</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">총 8주 (1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="5">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">아틀리에운영</td><td colspan="5">아틀리에운영</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드홍보하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="5">브랜드운영하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션브랜드기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">프로젝트에 대한 비즈니스 전문가 크리틱을 통해 피드백을 받아 수정·보완할 수 있는 능력을 체화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 브랜드를 기획하고 실행함으로써 스튜디오 운영 실무 능력을 배양할 수 있다.
2. 패션 시장 현황분석, 패션 브랜드 전략기획, 시즌전략수립, 패션 상품기획 등의 과정을 수행할 수 있다.
3. 판매촉진프로모션(광고매체, 홍보 이벤트, 판매전략, VMD전략) 과정을 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="7">- 시장정보, 소비자정보, 트렌드정보, 경쟁브랜드정보를 분석하여 그 결과가 반영된 새로운 관점의 타깃팅 브랜드를 구축할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.
- 자신의 브랜드 운영이나 프로젝트 사업 계획서를 작성하여 발표할 수 있다.
- 팀이나 개별 역할 분담 및 전체 스케줄 표를 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">- 프로젝트 배경, 철학, 목표, 일정, 예산 등을 수립하고 수행을 위한 활동들을 설계하고 실행할 수 있도록 기획서를 작성할 수 있다.
- 정해진 브랜드의 콘셉트, 아이덴티티, 브랜드스토리를 각 직무별로 완성시켜 나갈 수 있도록 콘셉트에 맞는 상품 구성 전략 계획서를 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">- 마케팅 전략을 수립할 수 있다.
- 마케팅팀(판매촉진프로모션)의 업무 프로세스와 타임 스케줄을 작성할 수 있다.
- 시장동향조사 및 브랜드 아이덴티티, 전략상품을 분석하고 포지셔닝, 사용자의 소비 경향 및 판매상품 데이터 분석, 트렌드 파악 등을 통해 판매 촉진 프로모션(광고/홍보전략, 인적판매) 계획을 수립하여 수행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">- 마케팅 구현을 통한 비즈니스 수행 결과 보고서를 작성할 수 있다.
- 상품을 플랫폼, 팝업 매장, 온라인 오픈 마켓, SNS 등을 통해 판매 홍보를 할 수 있다.
- 판매 촉진 수행 보고서를 발표하고 전문가와 소비자의 피드백을 통해 수정할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 패션상품기획 프로세스에 대한 이해
- 시장 환경, 생산 기술 지식
- 트렌드 동향과 스타일 트렌드 정보 분석 능력
- 원가 구성요소, 원가 산출법 및 마진에 대한 이해
- 패션 유통 채널 유형 및 특성, 마케팅 판매 촉진 전략
- 주력상품, 기획 상품, 테스트상품의 상품유형 및 특성에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 업무 일정 조정 능력
- 트렌드 자료 정보 수집, 분석, 활용 능력
- 다양한 정보 수집을 돕는 컴퓨터 활용 기술
- 브랜드 콘셉트에 따른 경쟁시장 조사 능력
- 경쟁 브랜드 시장조사를 위한 사진 촬영 능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적인 자세
- 수집된 자료를 창의적으로 응용하여 유익한 정보로 사용하려는 노력
- 소비자 가치에 부응하기 위한 도덕적 태도
- 미래지향적인 전략적 사고의지
- 팀워크 작업에서 본인의 주장보다 조화를 가지고자 협조하는 태도
- 다양한 매체를 활용한 능동적인 조사의지
- 유용한 정보를 수집하려는 적극적 태도
- 정확한 패션시장 분석을 위한 객관적 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td>●</td><td>●</td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>1. 제품 상품화 실적
2. 비즈니스 수행 보고서</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

	1차 평가	40	8주	온라인 창업 기획서 작성		발표평가
	2차 평가	40	16주	온라인 자사몰 구축과 운영		발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	아틀리에운영	브랜드홍보하기	창업 기획서 작성법에 따라 정비가 되었는가?	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	아틀리에운영	브랜드운영하기	카페24를 활용한 온라인 쇼핑몰 구축과 마케팅	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	

Class name	Korean	비즈니스워크샵	Credits	3	Semester /Term	1-1
	English	Business Workshop	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	Students can incorporate the ability to refine and supplement feedback through business expert reviews of the project.					
Learning goal	1. To cultivate studio operating practical ability by planning and practicing brand 2 To carry out the process of analyzing the status of current fashion market, the fashion brand strategy, establishing the season strategy, and planning the fashion product 3. To perform the process of sales promotions (a medium of advertisement, promotional events, sales strategies, VMD strategies)					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td>한글</td><td>패션융합프로젝트</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2">Fashion Convergence Project</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td>기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td>총 8주 (1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td>수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아틀리에운영</td><td colspan="4">아틀리에운영</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드홍보하기</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">패션크리에이티브디렉터가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">타 분야와의 협업을 통해 다양하고 창의적인 아이디어를 어떻게 현실화 할 수 있는지 알아보고 단순히 새롭고 독창적인 아이디어나 제품을 만드는 수준을 넘어 여러 분야의 지식, 정보, 기술을 결합하여 새로운 결과물을 창출하는 창의적인 융합 프로젝트 과목이다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="8">1. 전공 관련 사업체 및 타 전공 분야와의 협업을 통해 프로젝트 주제 협의와 자료 및 아이디어 수집을 통해 시제품을 개발할 수 있다.
2. 시제품에 대한 품평 및 결과 분석, 메인발주, 마케팅 전략 수립 및 실행을 통해 융합 완성 결과물을 도출할 수 있다.
3. 최종 결과물을 프레젠테이션 보드로 제작하여 완성품을 발표할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="5">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="7">- 프로젝트 주제와 목적, 용도를 명확히 이해하고 시장조사와 자료 수집을 통해 디자인 방향을 설정할 수 있다.(팀티칭, 팀빌딩, 팀프로젝트)
- 사용자 중심의 제품에 대한 조사를 할 수 있다.(리서치, 인터뷰, 필드트립, 공감 등)
- 디자인을 기획하고 조사하여 개발하고자 하는 아이디어의 디자인 방향을 설명할 수 있다.
- 디자인 기획 과정에서 타전문가와 협업하여 지식과 기술의 자문을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">- 선정된 아이디어를 디자인 의도에 맞게 표현·전개하여 시제품을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="7">- 시제품에 대한 수정·보완 사항을 검토하고 시제품을 완성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-3</td><td colspan="7">- 완성된 시제품을 사용자가 사용해 보고 만족도를 분석하여 수정·보완할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">- 시제품에 대한 상품 설명 및 코디네이션 제안, 광고물을 만들어 산업체 전문가를 모시고 프로젝트 최종 결과를 발표할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-자료를 조사하고 분석하는 방법
-설문지 작성 및 분석 방법
-아이디어 발상하고 의사 결정하는 방법
-코디네이션에 대한 지식
-표현재료와 기법, 기술에 대한 지식</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-사진 등 시각적 도구 활용 기술
-아이디어 피칭기술,
-아이디어스케치 기술
-디지털 도구 활용기술
-시제품으로 제작할 수 있는 메이킹 기술
-다양한 매체를 활용하는 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-다른 사람의 의견을 경청하고 공감하는 태도
-논리적으로 설득하고 표현하려는 태도
-발상된 아이디어를 심미적이고 완성도 있게 마무리하려는 태도
-정보검색 및 수집을 위해 꾸준히 관찰하고 정리하려는 적극적 자세
-수집된 자료를 창의적으로 응용하여 유익한 정보로 사용하려는 노력
-사용자 가치에 부응하기 위한 도덕적 태도
-팀워크 작업에서 본인의 주장보다 조화를 가지고자 협조하는 태도
-다양한 매체를 활용한 능동적인 조사의지
-유용한 정보를 수집하려는 적극적 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은
동일능력단위표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>1. 프로젝트 결과물 및 발표자료</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20%</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
</table>

				이상으로 배점(고정문구)		
	1차 평가	40	8주	패션과 타분야 융합 기획안을 작성하여 발표할 수 있다.		발표평가
	2차 평가	40	15주	패션과 타분야와의 융합 콘텐츠 프로토타입을 제작하여 홍보전략과 운영방안을 발표할 수 있다.		발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180501 브랜딩전략세우기	-프로젝트의 주제와 목적, 용도를 명확히 이해하고 시장조사와 자료 수집을 통해 전략 수립 계획할 수 있다. -디자인을 기획하고 조사하여 개발하고자 하는 아이디어의 방향을 구체화시킬 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180502 브랜드홍보하기	-타분야 융합 콘텐츠 시제품에 대한 홍보 전략과 사례 발표할 수 있다. -타분야 융합 콘텐츠 시제품에 대한 발전 운영안을 발표할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트, 스피크, 마이크 포함
	SW	어도비 프로그램(포토샵, ai, 인디자인, 영상, clo 등)

Class name						
	Korean	패션융합프로젝트	Credits	4	Semester /Term	1-1
	English	Fashion Convergence Project	Class Hour	4	Type	전공선택
Class summary	It is a creative fusion project subject that creates new outcomes by combining knowledge, information and technology of various fields beyond the level of new and original idea or product production, and how to realize various innovative ideas through collaboration with other fields.					
Learning goal	1. Project subjects can be discussed through collaborations with industry and other fields related to the major, and trial products can be developed by collecting data and ideas. 2. Eventuation and the result of trial products, main ordering, marketing strategy establishment and implement can lead to the result of fusion completion. 3. Students are able to make and present the final outcome with a presentation board.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td>한글</td><td colspan="2">패션마스터심화</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">영문</td><td rowspan="2" colspan="2">Fashion Maste
Advanced</td><td>이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td>교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">운영방법</td><td colspan="4" rowspan="2">혼합수업</td><td colspan="2" rowspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td rowspan="2">총 8주
(1/2/3/4/9/10/11
/12)</td></tr>
<tr></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">패션문화이해</td><td colspan="4">자료수집하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">시장조사하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">트렌드이해하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션브랜드 기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">1. 색채에 대한 기본적인 지식과 실무적인 자질을 이론과 실습을 통해 체득함으로써 컬러리스트 국가 자격시험에 대비한다.
2. 패션에 대한 시장분석과 정보기획을 토대로 하여 패션 트렌드와 소비자 수요를 예측하는 방법을 배우며, 패션 상품의 생산계획 및 제품화계획을 세운 다음 패턴 및 샘플제작과 판매 및 세일즈 프로모션 등의 일을 하는 직무 이해를 바탕으로 사업계획서를 수립할 수 있는 자격증 취득을 대비한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1-1. 조색의 개념과 원리를 파악하고 이를 직접 재현내거나 보정할 수 있는 능력을 실습을 통해 숙지하여 국가자격시험인 컬러리스트 실기시험에 대비할 수 있다.
1-2. 색차를 확인하고 보정하거나 색채의 심리적 기능을 적용하여 배색하고 배색의도를 표현하는 방법을 학습하고 실습함으로써 컬러리스트 자격증 실기 시험에 대비할 수 있다.
2-1. 패션산업계에 진출하기 위해서 패션디자인전공자로서 필요한 패션머천다이징산업기사 자격증을 습득하기 위해 이론시험 실전을 준비할 수 있다.
2-2. 요구조건에 맞는 머천다이징 사업계획서를 워드로 작성하고 시즌전략 맵을 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와
연계되도록
작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">-컬러리스트에게 필요한 색의 기본지식과 이론을 습득하고 이를 확인하는 출제 유형에 맞춰 필기시험 대비를 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">-제시된 기준색을 비교 검사하여 색상, 명도, 채도 변화에 따른 단계를 직접 물감을 혼합하여 조정해 감으로서 표현해 낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-3</td><td colspan="8">-견본으로 정한 색과 시험적으로 만든 색이 어느 정도 색차가 나는지 그 수치 값을 L*a*b* 색채보정식을 통해 풀이하고 보정방법을 서술할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-4</td><td colspan="8">-색종이를 활용하여 주어진 주제에 맞춰 감성배색을 표현하고, 정확한 색상명과 톤의 명칭을 사용하여 배색선정의도를 서술할 수 있다.</td></tr>
</table>

	2-1	-패션머천다이징 자격증 취득을 위한 정보를 습득하고 이론 및 실기시험 유형을 분석할 수 있다.
	2-2	-트렌드정보 자료를 수집하고 소비자 분석, 자사와 경쟁사 현황 분석을 통해 시즌에 따른 콘셉트를 구상하고 컬러와 소재, 디자인방향을 제안하는 능력에 대한 문제를 해결할 수 있다.
	2-3	-패션브랜드 전략기획은 최적의 전략을 설정하기 위하여 브랜드 포지셔닝을 설정하고 4P 전략과 연간 업무일정 계획, 콘셉트별 물량을 결정하는 능력에 대한 문제를 해결하고 사업계획서를 작성할 수 있다.
	2-4	-패션디자인 개발을 위하여 시즌 콘셉트를 설정하고, 컬러·소재·스타일 ·아트웍을 기획, 관련 맵을 작성하며, 전체 디자인 일정을 계획하는 능력에 대한 문제를 해결하고 맵으로 작성할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-기능사 국가자격증 정보 습득 -커리어 개발을 위한 자격증 취득 전략 숙지 -자격증 취득 후 설정 가능한 진로 로드맵 숙지 -패션 트렌드, 시장 환경 및 소비자 정보 분석 지식 -패션디자인 테마, 콘셉트 지식 -컬러, 컬러 트렌드, 컬러 기획, 컬러 코디네이션, 염색 지식 -원부자재 컬러 정보 지식 -색채심리, 문화, 역사, 색채지각, 색체체계, 조화 등에 관한 지식 -패션디자인 테마, 콘셉트, 아이템, 디테일, 의목구성, 패션 트렌드, 시장 환경 및 생산기술, 브랜드 포지셔닝, 판매 분석과 소비자 정보 분석, 시즌 디자인 기획 지식 - 사업계획서 작성법
	기능(skill)	-패션 상품 기획, 패션디자인 테마, 콘셉트 응용력 -정보를 맵핑(mapping)하여 시각화하는 능력 -패션디자인 테마, 콘셉트에 따른 컬러 기획 응용력 -트렌드 컬러 정보 및 감별 능력 -전개된 디자인 아이디어의 상품화를 위한 디자인 정리 능력 -디자인 의도, 형태적 구성, 디테일 요소 등 디자인 아이디어를 표현할 수 있는 핸드드로잉, 컴퓨터 일러스트 능력
	태도(attitude)	-다양한 정보를 수집·통합, 창의적이고 세밀한 구성력을 발휘하여 필요한 것이 -무엇인지 파악하려는 태도 -목적에 맞는 자료를 수집, 제시하고 이해하려는 노력 -꾸준한 학습과 노력으로 테마 및 콘셉트 이해를 바탕으로 한 창의적 컬러 응용력을 키우려는 의지 -트렌드에 따른 컬러, 소재, 실루엣, 디테일, 스타일 구성, 아이템 코디네이션의 경향을 주의 깊게 관찰하고 그 변화를 예측하려는 노력 -계획된 일정, 시간을 준수하려는 의지, 단호한 자세

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력		자기개발능력	●
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●							●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
	●				●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	필기 및 실기시험 결과물

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	컬러리스트 자격인증을 위한 실기시험을 평가하여 검증할 수 있다.	실기시험 모의평가	실기평가
	2차 평가	40	15주	패션머천다이징 마스터 자격시험대비 자료를 수집하고 시장조사를 실시하여 사업계획서에 적용할 수 있다,		지필평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	패션문화이해	트렌드이해하기	제시된 기준색을 비교 검사하여 색상, 명도, 채도 변화에 따른 단계를 직접 물감을 혼합하여 조정해 감으로서 표현해 낼 수 있다.	10		●
			견본으로 정한 색과 시험적으로 만든 색이 어느 정도 색차가 나는지 그 수치 값을 L*a*b* 색채보정식을 통해 풀이하고 보정방법을 서술할 수 있다.	10		●

				색종이를 활용하여 주어진 주제에 맞춰 감성배색을 표현하고, 정확한 색상명과 톤의 명칭을 사용하여 배색선정의도를 서술할 수 있다.	20		●
	직무역량평가1차 합계				40		
	2차 평가	패션문화이해	자료수집하기	패션머천다이징 마스터 자격시험 대비 필요한 자료를 수집하고 적용할 수 있다.	20		●
			시장조사하기	패션머천다이징 마스터 자격시험 대비 브랜드 전략을 위해 시장을 조사하고 적용할 수 있다.	20		
	직무역량평가2차 합계				40		
수업환경	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블					
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔프로젝트, 스피크, 마이크 포함					
	SW						

Class name						
	Korean	패션마스터심화	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Fashion Maste Advanced	Class Hour	3	Type	전공선택
Class summary	1. This class prepares for the national qualification test of colorist by learning basic knowledge and practical qualities of color through theory and practice so that the sensory characteristics of color can be utilized more scientifically and practically in each field of society. 2. This course is designed to enhance students' overall understanding about fashion production plan, making pattern and producing samples of products, and sale promotion strategies.					
Learning goal	1. The ability to grasp the concept and principle of coloring and to reproduce or correct it directly can be learned through practice and prepare for the colorist practical test which is the national qualification test. 2. To enable fashion students to acquire fashion certificates(Industrial Engineer Fashion Design & Craftsman Women Wear Pattern) in order to enter the fashion industry.					

<table>
<tr><td rowspan="6">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">메이커스스튜디오II</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Makers Studio II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">총 8주 (1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="10">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="3">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아이디어구상</td><td colspan="4">아이디어발상하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어표현하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">아이디어선정하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">메이킹</td><td colspan="4">콘셉트소재발굴하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">표현기법활용하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">컬러선정하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="2">상품화전략</td><td colspan="4">베리에이션하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">코디네이션하기</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션크리에이티브디렉터가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스튜디오 콘셉트에 맞는 프로젝트를 선정하여 상품기획과 메이킹 역량을 발휘하여 ONLY ONE 브랜드 제품을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로젝트 수행에 필요한 일정, 콘셉트 기획 , 아이디어 창작물 도출, 샘플 메이킹, 제품 구현 등의 과정을 심화할 수 있다
2. 제품에 대한 브랜드 가치에 대한 제고와 소비자나 클라이언트의 피드백에 따라 제품을 디벨롭 할 수 있다</td></tr>
<tr><td rowspan="3">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1</td><td colspan="8">-프로젝트 콘셉트 선정 및 프로젝트 디벨롭 방향을 결정할 수 있다.
-제품, 사용자 특성 및 시장 환경 분석 등을 통해 프로젝트 발전방향을 설계할 수 있다</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">-프로젝트 콘셉트에 맞는 제품베리에이션개발과정을 수행할 수 있다.
-재료, 색상, 메이킹 방법 등의 작업 지시서를 만들 수 있다.
- 수정/ 보완을 통해 최종 샘플을 만들 수 있다.
-제작된 상품의 공정에 따라 생산방향과 수량을 결정할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">-제품에 맞는 전략적 마케팅방향 계획을 수립할 수 있다.
-전 과정에 대한 제품개발 결과보고서를 작성하여 프레젠테이션 할 수 있다.
-시장 및 전문가의 피드백을 통해 프로젝트의 향 후 계획을 수립할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>-국내외 트렌드 분석 정보
-소비자 구매 패턴 요소
-컬래버레이션 업체 브랜드 철학과 콘셉트 이해
-타깃 소비자 라이프 스타일 변화에 따른 자료수집 능력
-수집된 자료를 분석할 수 있는 컴퓨터 프로그램 활용 능력
-자료수집 분석 결과 해석에 따른 보고서 작성 능력</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>-트렌드 정보 수집능력
-수집한 트렌드 자료 분석능력</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>-컬래버레이션 업체에 대한 브랜드 전략을 정확히 분석하고자 하는 마음가짐
-표적 소비자 변화에 대한 세심한 관찰 태도
-소비자의 특성을 반영하고자 하는 열린 사고
-수집자료 분석결과를 통합하고자 하는 사고 의지</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>1. 제품 제안서 및 메이킹 결과물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="4">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>30</td><td>7주</td><td>브랜드 런칭 또는 취업분야 콘셉트에 맞는 상품을 아키이브로 구축할 수 있다.</td><td>콘셉트 발표자료</td><td>발표평가</td></tr>
<tr><td>2차 평가</td><td>50</td><td>15주</td><td>작업 지시서, 작품제작을 통해 캡슐 컬렉션을 구성하여 자신의 브랜드를 구축할 수 있다.</td><td>포트폴리오& 과제물</td><td>과제물평가</td></tr>
</table>

	합계	100					
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”						
	세부내용						
	항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
						과정	결과
	1차 평가	아이디어구상	아이디어발상하기	추가 및 보완 아이템 아이디어를 발상할 수 있다.	10		●
			아이디어표현하기	추가 및 보완 아이디어를 표현할 수 있다.	10		●
		메이킹	콘셉트소재발굴하기	소재데이터를 구축할 수 있다.	5		
			컬러선정하기	컬러데이터를 구축할 수 있다.	5		
	직무역량평가1차 합계				30		
	2차 평가	상품화전개	베리에이션하기	작품을 베리에이션을 할 수 있다.	20		●
			코디네이션하기	작품을 그룹핑하여 캡슐컬렉션을 완성할 수 있다	30		●
	직무역량평가2차 합계				50		
수업환경	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블, 제작이 가능한 강의실					
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트, 스피크, 마이크 포함					
	SW	어도비 프로그램(포토샵, ai, 인디자인, 영상, clo 등)					

Class name	Korean	메이커스스튜디오 Ⅱ		Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	The Makers Studio Ⅱ		Class Hour	4	Type	전공선택
Class summary	To develop ONLY ONE brand product by demonstrating the competencies of product planning and making through selecting a project that matches the studio concept						
Learning goal	1. To deepen the process of schedule, concept planning, drawing idea creation, sample making, product implementation, and so forth which are necessary to carry out project 2. To develop products according to the enhancement of product brand value and consumer's or customer's feedback						

<table>
<tr><td rowspan="10">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">스타일디렉팅스튜디오II</td><td>학점</td><td>4</td><td>시수</td><td>4</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td colspan="2">교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2"></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Style Directing Studio II</td><td rowspan="2">편성기준</td><td>역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td colspan="2">직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="3">혼합수업</td><td colspan="2">혼합수업중
비대면 수업
비율</td><td colspan="2">총 8주
(1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="3">취창업</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">집중식</td><td></td><td colspan="3">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="3">융복합</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="3">해당없음</td><td colspan="4">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아이디어구상</td><td colspan="4">브랜딩전략세우기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드홍보하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">브랜드큐레이터가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">스타일링의 본질적인 특성을 파악하고, 매체의 특성과 비주얼 콘셉트에 적합한 스타일링을 기획 하고 다양한 테크닉을 접목시켜 창조적 미적 감각을 형상화 한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 프로젝트 수행을 위해 프로젝트 수행 일정을 계획 (일정, 예산, 인력구성, 수행방향 등) 하고 콘셉트에 적합한 스타일링 제안서를 기획할 수 있다.
2. 프로젝트수행에 필요한 세부 사항을 계획하고 실행, 프레젠테이션 할 수 있으며 산업체에서 요구하는 전문 스타일디렉터 수준까지 능력을 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td>1-1</td><td colspan="8">의뢰 사양에 반영할 매체를 확인하고, 기본 시안과 변형 시안의 범위를 계획할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="8">프로젝트 콘셉트의 효과적 시각화를 위해 매체별 특성에 적합한 스타일링 전개방향을 제시할 수 있다.
-다양한 레이아웃으로 시안을 표현할 수 있다.
-다양한 스타일링 베리에이션을 구현할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="8">프로젝트의 콘셉트에 대한 구체적인 스타일링 전개 방향을 제시할 수 있다.
효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 적용할 수 있다
촬영시안을 계획하여 촬영 디렉팅을 할 수 있다.
- 콘셉트에 적합한 패션, 뷰티, 소품, 세트 등의 세부사항 구상 프로세스를 계획하여 에디팅할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-2</td><td colspan="8">프로젝트 프레젠테이션 할 수 있다.
- 프로젝트 기획부터 최종 디자인까지 각 단계에 대한 데이터를 문서화할 수 있다.
- 클라이언트에게 제시할 프로젝트 결과보고서를 위해 진행내용을 문서화하고 필요에 따라 편집, 요약 작성할 수 있다.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">학습내용
구성</td><td>지식(knowledge)</td><td>- 국내외 트렌드 분석 홍보
- 비주얼 기획을 위한 예산 기획
- 스타일링 기획을 위한 예산 기획
- 제안요청서 해석 지식
- 클라이언트의 회사 소개 브로슈어, 상품 카탈로그, 홈페이지 해석 지식
- 프로젝트를 통한 클라이언트의 연계상품 전략 수립 방법</td></tr>
<tr><td>기능(skill)</td><td>- 트렌드 정보 수집 능력
- 수집한 트렌드 자료 분석 능력
- 보고서 작성 능력
- 회의 진행 기술</td></tr>
<tr><td>태도(attitude)</td><td>- 프로젝트의 적극적 추진 의지
- 프로젝트의 방향 설정을 위한 원활한 커뮤니케이션 태도
- 예상 결과물에 대한 개괄적 이해력
- 다양한 정보를 수용할 수 있는 태도
- 정보의 객관적 판단과 분석적인 태도</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="7">직업기초능력과의 연계성
(직업기초교과목은 동일능력단위 표기)</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td><td>직업기초능력</td><td>해당표기</td></tr>
<tr><td>의사소통능력</td><td>●</td><td>수리능력</td><td></td></tr>
<tr><td>문제해결능력</td><td>●</td><td>자기개발능력</td><td></td></tr>
<tr><td>자원관리능력</td><td></td><td>대인관계능력</td><td></td></tr>
<tr><td>정보능력</td><td></td><td>기술능력</td><td></td></tr>
<tr><td>조직이해능력</td><td></td><td>직업윤리</td><td></td></tr>
<tr><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">핵심역량과의 연계성</td><td colspan="3">소통협력</td><td colspan="3">자기주도</td><td colspan="3">창의문화</td></tr>
<tr><td>자기개방</td><td>타인공감</td><td>협업능력</td><td>자기조절</td><td>도전</td><td>자기성장</td><td>창의효능</td><td>문화개방성</td><td>미디어개방성</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td><td>●</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="6">교수학습방법</td><td>강의식</td><td>실습식
(시연후 따라하기)</td><td>토론식</td><td>학습자 개별</td><td>자기주도 학습</td></tr>
<tr><td></td><td>●</td><td></td><td></td><td>●</td></tr>
<tr><td>자기성찰 학습</td><td>문제기반학습법</td><td>액션러닝
발견학습</td><td>플립러닝</td><td>블렌디드 러닝</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>프로젝트</td><td>팀 티칭</td><td>캡스톤디자인</td><td>MOOC 활용</td><td>기타</td></tr>
<tr><td>●</td><td></td><td></td><td></td><td>[ ]</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>산출물
(결과물)</td><td>2. 스타일링 계획 제안서 및 촬영 결과물</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="3">평가계획</td><td>항목</td><td>배점</td><td>시기</td><td>평가개요</td><td>산출물</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>출석</td><td>20</td><td>매주</td><td>대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)</td><td></td><td>전자출결</td></tr>
<tr><td>1차 평가</td><td>40</td><td>8주</td><td>프로젝트수행을위해프로젝트수행일정을계획(일정,예산,인력구성,수행방향등)하고콘셉트에적</td><td>스타일링제안서</td><td>발표평가</td></tr>
</table>

				합한스타일링제안서를기획할수 있다.		
	2차 평가	40	15주	프로젝트수행에필요한세부사항을계획하고실행,프리젠테이션할 수있으며산업체에서요구하는전문스타일디렉터수준까지능력을 할수있다.	프로젝트결과발표자료 및 과제물	발표평가
	합계	100				
	※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”					

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	058601_1806 비주얼아이데이션	058601_180601 이미지컨셉설계하기	이미지컨셉을 설계할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	058601_1806 비주얼아이데이션	058601_180602 이미지연출하기	이미지연출을 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블, 제작이 가능한 강의실
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트, 스피크, 마이크 포함
	SW	

Class name						
	Korean	**스타일디렉팅스튜디오II**	Credits	4	Semester /Term	1-2
	English	Style Directing Studio II	Class Hour	4	Type	전공선택
Class summary	Students will get the idea of essential characteristics of styling, plan styling suitable for media characteristics and visual concept, and embody creative aesthetic by combining various techniques.					
Learning goal	1. For carrying out project, student learn how to map out project performing schedule(schedule, budget, human resources, directions, etc.), and to plan styling proposal suitable for concept. 2. Students are able to cultivate abilities to plan, execute, and present the details needed to carry out project, and increase it to the level of professional style directors required by the industry.					

<table>
<tr><td rowspan="8">과목명</td><td rowspan="2">한글</td><td rowspan="2">포트폴리오프레젠테이션</td><td>학점</td><td>3</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년-학기</td><td colspan="2">1-2</td></tr>
<tr><td rowspan="2">이수구분</td><td>교양필수</td><td>교양선택</td><td>전공필수</td><td>전공선택</td><td colspan="2">교직</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>●</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">영문</td><td rowspan="3">Portfolio Presentation</td><td rowspan="2">편성기준</td><td colspan="2">역량(현장)중심</td><td colspan="2">NCS</td><td>직업기초</td><td colspan="2">기타</td></tr>
<tr><td colspan="2">●</td><td colspan="2"></td><td></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>운영방법</td><td colspan="4">혼합수업</td><td>혼합수업중 비대면 수업 비율</td><td colspan="2">총 8주
(1/2/3/4/9/10/11/12)</td></tr>
<tr><td rowspan="5">유형기준</td><td colspan="4">취창업</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">집중식</td><td></td><td colspan="2">집중식 수업
수업주수 / 주당시수</td></tr>
<tr><td colspan="4">융복합</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="4">해당없음</td><td colspan="3">●</td></tr>
<tr><td rowspan="4">스쿨역량</td><td colspan="3">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="4">스쿨역량하위요소 명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="2">수준</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">아이디어 구상</td><td colspan="4">브랜딩전략세우기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드홍보하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="4">브랜드운영하기</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="9">패션브랜드기획자가 되고 싶은 학생</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="9">없음</td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="9">포트폴리오의 제작 방법과 실제로 활용할 수 있는 유용한 아이디어를 공유하고 새로운 매체와 기술, 그리고 디자인 시장의 세계화 등의 흐름을 알아본다.
주로 디자인 분야의 종사자들이 자신을 철저히 세일즈하기 위한 기법들을 알아보고, 포트폴리오가 디자이너 혹은 예술가들에게 자기 홍보하기 위한 수단일 뿐만 아니라 자신의 독특한 스타일과 표현 능력을 정의하는'능력의 척도'임을 파악한다.
자신이 일하고 싶은 분야에 대한 충분한 사전 조사와 다양한 자료 수집, 그리고 포트폴리오를 만드는 재료 구입에서 제작에 이르기까지 체계적으로 알아보고 자신의 디자인을 돋보이게 할 다양한 노하우들을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>학습목표</td><td colspan="9">1. 포트폴리오의 기획에서부터 확실한 목적에 의한 파일링 방법, 재료에 대한 현장 지식 및 효과적인 작품 촬영법과 편집의 노하우 등을 학습할 수 있다.
2. 포트폴리오 면접에 대비한 응대방법, 개성 있는 이력서 및 자기소개서 작성 방법 등을 다양한 사례와 함께 실습을 통해 숙지할 수 있다.
3. 웹, 동영상 등 서로 다른 유형의 디지털 포트폴리오를 활용하는 기술뿐만 아니라 관심을 끌어당기는 노하우 등을 학습할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표
(학습목표와 연계되도록 작성)</td><td colspan="2">1-1</td><td colspan="7">포트폴리오의 개념과 필요성을 이해하고 자신이 희망하는 분야에서 필요로 하는 업무능력과 선호도를 사전 조사하여 포트폴리오 준비계획과 전략을 세울 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">1-2</td><td colspan="7">자신의 작품을 촬영하고 제작의도와 표현기법 및 재료에 대한 설명 등을 디지털 편집하여 용도와 목적에 맞게 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-1</td><td colspan="7">포트폴리오 면접에 필요한 이력서 및 자기소개서 작성방법을 다양한 사례와 실제 제작을 통해 숙지할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">2-2</td><td colspan="7">포트폴리오 면접에 대비한 예상 질문 및 응대방법, 태도 등을 관련 전문가를 모시고 모의면접을 통해 체득할 수 있다.</td></tr>
</table>

	3	일반적인 작품 편집 방법 외에 웹과 동영상 등 다양한 유형의 디지털 포트폴리오 사례와 제작방법을 알아보고 준비할 수 있다.
학습내용 구성	지식(knowledge)	-자료를 조사하고 분석하는 방법 -아이디어를 기획하고 전개하는 방법 -작품 촬영 및 디지털 편집에 필요한 지식 -컬러 배색에 대한 지식 -진로 분야에 대한 지식 -이력서 및 자기소개서 작성방법
	기능(skill)	-사진 등 시각적 도구 활용 기술 -아이디어 피칭기술 -드로잉 및 스케치 기술 -디지털 도구 활용기술 -논리적 글쓰기 및 말하기 기술
	태도(attitude)	-다른 사람의 의견을 경청하고 공감하는 태도 -논리적으로 설득하고 표현하려는 태도 -발상된 아이디어를 심미적이고 완성도 있게 마무리하려는 태도

직업기초능력과의 연계성 (직업기초교과목은 동일능력단위 표기)	직업기초능력	해당표기	직업기초능력	해당표기
	의사소통능력	●	수리능력	
	문제해결능력	●	자기개발능력	
	자원관리능력		대인관계능력	
	정보능력		기술능력	
	조직이해능력		직업윤리	

핵심역량과의 연계성	**소통협력**			**자기주도**			**창의문화**		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
					●			●	

교수학습방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)	토론식	학습자 개별	자기주도 학습
		●		●	●
	자기성찰 학습	문제기반학습법	액션러닝 발견학습	플립러닝	블렌디드 러닝
	프로젝트	팀 티칭	캡스톤디자인	MOOC 활용	기타
					[ ]

산출물 (결과물)	1. 라이프스타일과 트렌드가 패션메이커스 문화에 미치는 영향 조사 및 발표 2. 라이프스타일과 트렌드에 영향을 미치는 메가트렌드 예측보고서 발표

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	20	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점(고정문구)		전자출결
	1차 평가	40	8주	포트폴리오 프레젠테이션 목표	스크립트	발표평가

				수립 및 포트폴리오와 스크립트 완성할 수 있다.		
	2차 평가	40	15주	포트폴리오 프레젠테이션 현장 시뮬레이션 할 수 있다.	포트폴리오	발표평가
	합계	100				

※ 출석 : “성적처리지침에 의거하여 최소 20%의 반영을 반드시 고려”

세부내용

항목	스쿨역량	스쿨역량하위요소	수행준거	배점	평가방법	
					과정	결과
1차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180503 브랜드운영하기	포트폴리오 프레젠테이션 목표 수립 및 포트폴리오와 스크립트 완성할 수 있다.	40		●
직무역량평가1차 합계				40		
2차 평가	058601_1805 아틀리에운영	058601_180502 브랜드홍보하기	콘텐츠까지 완성된 포트폴리오를 실제 현장 프레젠테이션 시뮬레이션 할 수 있다.	40		●
직무역량평가2차 합계				40		

수업환경		
	강의실유형	강사용 PC, 빔 프로젝터, 화이트보드, 드로잉 테이블
	HW	컴퓨터, 스크린, 빔 프로젝트, 스피크, 마이크 포함
	SW	어도비 프로그램(포토샵, ai, 인디자인, 영상 등)

Class name						
	Korean	포트폴리오 프레젠테이션	Credits	3	Semester /Term	1-2
	English	Portfolio Presentation	Class Hour	3	Type	전공선택

Class summary	Students will share how to create a portfolio and useful ideas that can actually be utilized, and learn the flow of new media, technology, and globalization of the design market. Students will explore key strategies for designers to be able to express themselves, and know the portfolio is a 'measure of ability' to define their own unique style and expression, as well as a means to self-promote to designers or artists. Students will study systematically how to make a lot of preliminary research about the field that they want to work, various data collection, and material purchase to make a portfolio, and learn a diversity of know-hows to enhance students' own design.
Learning goal	1. From the planning of the portfolio, to the filing method through the definite purpose, the field knowledge about the material, and the effective work shooting method and know-how of editing can be learned. 2. Students will be familiar with how to prepare for a portfolio interview, how to prepare a personal resume, and how to write a self-introduction letter with various examples and practical exercises. 3. Not only technologies that utilize different types of digital portfolios such as web and video, but also know-hows to attract interest can be learned.