

신구조문 대비표

개정 전				개정 후			
<p>학칙 제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 생략</p> <p>② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)</p>				<p>학칙 제4조(모집단위 및 신입생기준 입학정원) ① 생략</p> <p>② 전문학사과정에 두는 전공(학과) 및 입학정원은 다음과 같다. 다만 고등교육법시행령 제29조 2항 각호에 해당하는 자의 입학의 경우에는 별도 정원이 있는 것으로 본다. 이 경우에 의한 정원 외 학생 수는 고등교육법시행령 제29조 2항의 규정에 따른다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2017.3.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)</p>			
스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제	스쿨(과)	모집단위	입학정원	학제
애니메이션	애니메이션전공	230	3년제	융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공	40	3년제
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제	애니메이션	애니메이션전공	230	3년제
	웹소설창작전공	55	3년제	만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공	180	3년제
게임콘텐츠	게임전공	230	3년제	게임콘텐츠	웹소설창작전공	76	3년제
	조리전공	-	3년제	푸드(학부)	게임전공	240	3년제
푸드(학부)	카페베이커리전공	-	3년제		조리전공	-	3년제
	식품영양전공	-	3년제		카페베이커리전공	-	3년제
	푸드콘텐츠전공	-	3년제		식품영양전공	-	3년제
	팜푸드비즈니스전공	-	3년제		푸드콘텐츠전공	-	3년제
	푸드스쿨전공	120	3년제		팜푸드비즈니스전공	-	3년제
패션	패션메이커스타일리스트전공	-	3년제	푸드스쿨전공	-	3년제	
	패션메이커스전공	30	3년제	푸드전공	120	3년제	
	스타일리스트전공	40	3년제	패션	패션메이커스타일리스트전공	-	3년제
공연예술	연출극작전공	5	3년제		패션메이커스전공	30	3년제
	뮤지컬전공	-	3년제		스타일리스트전공	40	3년제
	뮤지컬연기전공	40	3년제	공연예술	연출극작전공	5	3년제
	연극영상전공	-	3년제		뮤지컬전공	-	3년제
	연극영상연기전공	40	3년제		뮤지컬연기전공	40	3년제
무대미술전공	50	3년제	연극영상전공		-	3년제	
연극영상연기전공	40	3년제	연극영상연기전공		45	3년제	
모바일IT	모바일통신전공	56	2년제	무대미술전공	50	3년제	
	스마트미디어전공	40	3년제	모바일IT	모바일통신전공	40	2년제
유아교육과	유아교육과	66	3년제		스마트미디어전공	-	3년제
합계			1,182	유아교육과	유아교육과	-	3년제
				합계			1,136
<p>③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.)</p>				<p>③ 학사학위 전공심화과정에 두는 학과 및 입학정원은 다음과 같다. (개정 2013.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.)</p>			
스쿨	설치학과	입학정원	학제	스쿨	설치학과	입학정원	학제
애니메이션	만화애니게임학과	176	1년제	애니메이션	만화애니게임학과	167	1년제
만화콘텐츠							
게임콘텐츠							
공연예술	공연예술학과	40	1년제	공연예술	공연예술학과	40	1년제
패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제	패션	패션메이커스비즈니스학과	20	1년제
합계			236	합계			227
<p>④ (생략)</p> <p>⑤항 신설</p>				<p>④ (생략)</p> <p>⑤ 스쿨별 부전공 제도를 운영할 수 있으며 그에 관한 사항은 총장이 따로 정한다. (신설 2021.3.1.)</p>			
<p>학칙 제56조(목적)</p> <p>이 규정은 “양성평등기본법” 제31조 및 같은법 시행령 제20조, 성폭력방지 및 피해자 보호 등에 관한 법률 제5조 및 같은법 시</p>				<p>학칙 제56조(목적)</p> <p>이 규정은 청강문화산업대학교(이하 '대학'이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을</p>			

개정 전	개정 후
<p>행령 제2조에 따라 청강문화산업대학교(이하 "대학"이라 한다.)의 성희롱·성폭력 예방 및 피해에 대한 대책 마련 등 기타 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.)</p>	<p>정함을 목적으로 한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.)</p>
<p>학칙 제57조(성희롱·성폭력의 정의) ① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 양성평등기본법 제3조 2호 규정에 의한 성희롱을 말한다. (개정 2016.3.1.) 가, 나 (신설) ② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법 제2조 1항에 규정된 죄에 해당하는 행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧ (신설)</p>	<p>학칙 제57조(정의) ① 이 규정에서 사용하는 “성희롱”이란 성범죄의 구성 여부와 관계없이 성적 언동 등으로 상대방으로 하여금 성적 수치심, 굴욕감 또는 혐오감을 느끼게 하거나 성적 언동이나 요구 등에 대한 불응을 이유로 교육상 또는 고용상의 불이익을 주는 일체의 행위로서, 그 기준은 피해자의 합리적인 주관적 판단을 따르는 것을 원칙으로 하며, 다음 각 목의 경우를 포함한다. (개정 2016.3.1.) (개정 2021.3.1.) 가. 상대방이 동의하지 않은 성적 행동과 요구 등 언어적, 정신적 신체적인 행위를 통하여 개인의 성적 자율권을 침해하는 행위 (신설 2021.3.1.) 나. 가목의 행위에 대한 불응을 이유로 학업평가, 고용, 연구, 인사 등에서 불이익을 주는 행위 (신설 2021.3.1.) ② 이 규정에서 사용하는 “성폭력”이란 성폭력 범죄의 처벌 등에 관한 특례법의 적용을 받는 위법행위를 말한다. (개정 2017.9.1.) (개정 2021.3.1.) ③ “피해자”라 함은 성희롱·성폭력 행위로 인하여 개인의 성적 자기결정권 침해를 당한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.) ④ “가해자”라 함은 교내 성희롱·성폭력 예방위원회에서 피신고인의 행위가 성희롱·성폭력으로 의결된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.) ⑤ “신고인”이라 함은 성희롱·성폭력의 발생을 신고한 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.) ⑥ “피신고인”이라 함은 성희롱·성폭력 행위가 지목되어 신고된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.) ⑦ “사건관련인”이라 함은 신고인, 피신고인, 피해자, 가해자, 참고인 등 당해 사건에 관련된 사람을 말한다. (신설 2021.3.1.) ⑧ “2차 가해”라 함은 당해 사건을 누설하거나 사건관련인의 신원을 노출하는 행위, 피해자가 원치 않는데 접촉하거나 화해를 종용하는 행위, 고의적으로 사건을 은폐·축소하거나 사건해결을 지연시키는 행위 등으로 피해자를 포함한 사건관련인에게 부당한 피해를 주는 행위를 말한다. (신설 2021.3.1.)</p>
<p>학칙 부칙 신설</p>	<p>학칙 부칙(개정 2021.3.1.) 제1조 (시행일) 이 학칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다. 제2조 (폐과로 인한 학생의 경과조치) 2020학년도까지 모집단위 유아교육과로 입학한 학생은 본인이 선택한 전공으로 졸업할 수 있도록 2023학년도 1학년 복학생까지 전공을 유지한다.</p>
<p>학칙시행세칙 제1조의2(스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.) ① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) <전문학사과정></p>	<p>학칙시행세칙 제1조의2(스쿨의 전공(과) 및 코스) (개정 2013.3.1.) (개정 2014.3.1.) (개정 2015.3.1.) (개정 2015.9.1.) (개정 2016.3.1.) (개정 2016.05.01.) ① 학칙 제4조 ④에 의거 스쿨 내 전공(학과) 및 세부코스는 아래와 같다.(개정 2017.3.1.) (개정 2017.5.1.) (개정 2017.9.1.) (개정 2018.3.1.) (개정 2019.3.1.) (개정 2020.3.1.) (개정 2021.3.1.) <전문학사과정></p>

개정 전				개정 후			
스쿨(과)	전공	세부전공	비고	스쿨(과)	전공	세부전공	비고
애니메이션	애니메이션전공			융합콘텐츠	융합콘텐츠창작전공		
만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공			애니메이션	애니메이션전공		
게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임QA 및 운영		만화콘텐츠	웹툰만화콘텐츠전공 웹소설창작전공		
푸드(학부)	조리전공			게임콘텐츠	게임전공	게임그래픽, 게임프로그래밍, 게임기획, 게임QA 및 운영	
	식품영양전공			푸드(학부)	조리전공		
	카페베이커리전공				카페베이커리전공		
	팜푸드비즈니스전공				식품영양전공		
	푸드콘텐츠전공				푸드콘텐츠전공		
푸드스쿨			팜푸드비즈니스전공				
패션	패션메이커스전공			푸드스쿨전공			
	스타일리스트전공			푸드전공			
공연예술	연출극작전공			패션	패션메이커스스타일 리스트전공		
	뮤지컬연기전공				패션메이커스전공		
	연극영상연기전공				스타일리스트전공		
	무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인			연출극작전공		
모바일IT	모바일통신전공			공연예술	뮤지컬전공		
	스마트미디어전공				뮤지컬연기전공		
유아교육과	유아교육과				연극영상전공		
창의융합	-	전체 전공			연극영상연기전공		
				무대미술전공	무대디자인제작, 음향디자인, 조명디자인		
				모바일IT	모바일통신전공 스마트미디어전공		
				유아교육과	유아교육과		
학칙시행세칙 제7조의2(인접선택 수강신청) ④항 신설				학칙시행세칙 제7조의2(인접선택 수강신청) ④ 융합콘텐츠스쿨은 타스쿨 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정하고 타스쿨 학생들의 융합콘텐츠스쿨 교과목 학점취득시 전공선택과목으로 인정한다. (신설 2021.3.1.)			
학칙시행세칙 제20조(교육과정) ③항 교육과정은 매 학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 NCS기반 교육과정운영위원회 심의 및 교무위원회의 보고와 대학평의원회의 자문을 받아 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.)				학칙시행세칙 제20조(교육과정) ③항 교육과정은 매학년도 시작 전에 스쿨에서 작성하여 교육과정편성지침의 절차에 따라 학기개시일 1개월 전에 확정한다. (개정 2015.3.1.) (개정 2021.3.1.)			
학칙시행세칙 제42조(증명서의종류) 1,2,3,4,5 생략 6. 졸업예정증명서: 제2학년(2년제 학과) 또는 제3학년(3년제 학과) 재학생으로 제1학기까지의 교양교과와 전공교과의 필수과목을 모두 이수하고 성적사정결과 취득학점이 56학점(2년제 학과) 또는 95학 점(3년제 학과) 이상인 학생 (개정 2019.8.14.) 학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성 적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학 생. (개정 2016.10.31.) 7.8 생략				학칙시행세칙 제42조(증명서의종류) 1,2,3,4,5 생략 6. 졸업예정증명서: 졸업 마지막 학기에 등록금을 낸 자 중, 기 취 득학점과 졸업예정 학기 수강신청 학점의 총합이 졸업이수 학점 기 준에 충족한 학생 (개정 2019.8.14.) (개정 2021.3.1.) 학사학위전공심화과정의 경우, 1학기 필수과목을 모두 이수하고 성 적사정결과 취득학점이 130학점(전문학사과정 취득학점 포함)인 학 생. (개정 2016.10.31.) 7.8 생략			
학칙시행세칙 [별표 1] 스쿨별 규정 주요 내용 (신설)				학칙시행세칙 [별표 1] 스쿨별(융합콘텐츠) 규정 주요 내용			

개정 전	개정 후					
	스쿨명	융합콘텐츠스쿨				
	학위명칭 (스쿨별/전공별)	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">전공명</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">학위이름</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">융합콘텐츠창작</td> <td style="text-align: center;">융합콘텐츠전문학사</td> </tr> </table>	전공명	학위이름	융합콘텐츠창작	융합콘텐츠전문학사
			전공명	학위이름		
	융합콘텐츠창작	융합콘텐츠전문학사				
	졸업요건 (학점, 교양이수 조건)	1. 학점이수: 6학기 총 117학점 이상 2. 전공 이수학점 <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">전공</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">이수학점</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">융합콘텐츠창작</td> <td style="text-align: center;">70학점 이상(전공필수학점 포함)</td> </tr> </table> 3. 교양이수학점: 10학점 이상(교양필수 4학점 이상 이수 반드시 포함) 4. 기타 학년도별 졸업요건은 스쿨원장이 따로 정한다.		전공	이수학점	융합콘텐츠창작
전공	이수학점					
융합콘텐츠창작	70학점 이상(전공필수학점 포함)					
기타 스쿨별 주요 규정 사항	1. 융합콘텐츠스쿨은 부전공제도를 아래와 같이 운영한다. (*단, 유아교육과 제외) ① 목적 : 학생들의 다양성을 인정하고 자기 주도형 융합콘텐츠 창작자 양성한다. ② 대상 : 융합콘텐츠스쿨 재학생 ③ 교과목 이수 범위 : 부전공 가능 스쿨이 지정한 교과목내에서 수강할 수 있으며 전공 선택 학점으로 인정 된다. ④ 신청기간 : 3학년 2학기 내에 공지된 날로부터 일주일 이내에 부전공 인정 신청서를 제출해야 한다.(*부전공 인정 신청서 미제출자는 부전공 이수 조건을 충족하여도 부전공으로는 인정되지 않음.) ⑤ 승인 : 부전공 인정 신청서를 제출한 학생 중 각 스쿨에서 개설한 부전공 인정 교과목을 21학점 이상 이수한 경우 승인한다. ⑥ 수강신청 : 해당 교과목의 수강신청은 경쟁수강신청을 원칙으로 진행한다. ⑦ 위 규정 외에 부전공 관련 사항들은 스쿨원장이 따로 정할 수 있다.					
적용시기	1. 전공 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨 융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다. 2. 교양 이수학점 기준은 2021학년도 융합콘텐츠스쿨 융합콘텐츠창작전공 입학자부터 적용한다.					