

# 연계 · 융합전공

## ● 연계전공

### • 중국통상전공

글로벌 경쟁시대에 필요한 전문인력을 육성하여 국가 경쟁력 제고에 일익을 담당하기 위하여 한국과 중국간의 통상과 관련된 제 문제를 학문적으로 연마하고 실천적으로 응용할 수 있는 능력을 함양한다.

### • 바이오기술전공

관련분야가 매우 다양하고 빠르게 변하고 있는 생명공학분야에 적응할 수 있는 인재양성을 목적으로 생명과학 기반학과와 새로운 학제간 융합분야 중심의 바이오기술 관련 지식을 이수한다.

### • 실내제품디자인전공

생활 환경의 고급화로 인하여 실내용품 및 제품에 대한 개념이 이전과 달라지고 있다. 이러한 변화에 맞추어 조명, 가구 등등의 실내제품의 고급화에 대한 관심과 역할이 바뀌고 있다. 따라서 소비자의 생활에 알맞은 실내제품디자인의 필요성이 대두되며 전문디자이너의 필요성이 요구되는 실정이다. 본 전공은 이러한 사회적 필요성에 맞추어 학문적인 조사분석기법, 제작방법 등의 종합능력을 배양하고, 관련과목을 이수하게 하여 현실성 있는 실내제품디자이너의 육성을 교육목표로 한다.

### • 도덕 · 윤리전공

교육학과 교육과정에서 교육학 전공과 연계하여 도덕 · 윤리 교사 양성에 필요한 교육내용 및 방법을 이수한다.

### • 바이오헬스케어식품연계전공

Creative Health Care (CHC) 융합인재양성 사업단은 바이오 식품·의약 소재의 발굴·생산·평가 및 실버세대 맞춤형 토털 Health Care 등과 관련된 전주기적 학문을 교육하고, 자기주도형, 실무실습, 창업기반 교육과정을 통해서 헬스케어 실버산업에 대한 맞춤형 창의인재를 양성하기 위해 과학계 및 산업체에서 필요로 하는 인재로서 창의성과 실무능력, 융합적 사고능력을 배양할 수 있는 교과목 개발을 바이오헬스케어식품연계전공의 목표로 한다. 바이오·발효융합학과와 식품영양학과와의 연계성 있는 전공필수 및 선택과목을 1,2학년 때 일부 이수한 후, 3학년부터 바이오헬스케어융합기술, 바이오 헬스케어소재개발, 실버헬스케어를 이수하고, 4학년의 헬스케어산업및창업, 헬스디자인과소프트웨어활용 교과목을 이수하여 산업체에서 필요로 하는 인재상을 갖출 수 있도록 체계화 되어 있다.

### • 문화예술콘텐츠전공

ECoA 이론에 기초한 특성화 교육을 통해 예술적 감성, 창조적 지식, 융합적 사고능력을 겸비한 문화 예술콘텐츠 전문가를 양성하고자 한다. 전공 간 상호연계를 기반으로 간학문적(interdisciplinary) 이론교육과 초학문적(transdisciplinary) 실습교육을 제공함으로써 문화예술콘텐츠 전문가로서 갖추어야 할 기초교양을 배양하고, 콘텐츠 기획·경영·행정 등의 실무능력을 강화하고자 한다.

## ● 융합전공

### • 해외건설융합전공

해외건설 융합전공은 우리나라 성장동력 중 하나로 급부상한 해외건설 분야에 특화된 인재 양성을 목표로 한다. 해외건설이라는 것이 일반적인 토목, 건축 등의 건설공학 뿐 아니라 기계공학, 화학공학등과 깊이 연관된 산업설비 및 플랜트 공학 분야와 회계나 경영, 국제사회에 대한 이해 등 다양한 분야의 지식과 전문성을 함께 요구하기 때문에 건설시스템 공학부를 주관으로 건설공학, 기계공학, 경영

학, 국제학 등의 분야에서 해외건설과 관련된 주제로 개설되는 교과목들로 본 전공은 구성되어 있다.

- **자동차소프트웨어디자인융합전공**

자동차 산업은 전통적으로 기계공업의 핵심 산업으로 분류되어 왔으나 최근 전기, 전자분야와의 융합 단계를 넘어 소프트웨어 및 디자인 산업과의 융복합화가 전 세계적으로 가속화되고 있다. 본 전공에서는 자동차-SW- 디자인 중심의 특성화된 융합교육을 통해 급변하는 자동차산업의 트렌드에 대처하고 창의적 능력을 발휘할 수 있는 융복합 인재 양성을 교육목표로 한다.

- **Entrepreneurship 융합전공**

디자인, IT, 경영분야를 중심으로 창업가정신의 개념 학습에서 창업실습까지의 체계적인 창업 교육을 지원하여 창업에 대한 이해와 관심을 제고하고 창업 사례 교육 및 창업 멘토링 등을 통한 창업 및 운영 노하우를 학습하며 창의적인 창업 아이디어를 가지고 전공과 아이디어를 살려 창업기회를 포착하여 성공적인 창업을 할 수 있도록 청년창업문화를 활성화 한다.

- **미래기술융합디자인전공**

Industry 4.0시대로 대변되는 초연결사회의 진입에 따라 기존 산업구조는 대 변혁기를 맞이하고 있다. 3D Printing, VR, IoT, Connectivity, AI, Robotics 등의 새로운 기술들은 단순 기술을 넘어 사회의 근본적 체계를 바꾸고 인간의 삶의 방식을 완전히 변화시킬 기술이며, 그 변화의 규모와 복잡성은 이전에 인류가 경험했던 것과는 획기적으로 다를 것으로 예측된다. 미래기술융합디자인 전공은 미래가치창출형 원천기술인 3D Printing, VR, Wearable, Nano Tech, IoT, Big Data의 6대 기술을 바탕으로, 창의성, 디자인사고, 기술 통찰력, 기술혁신, 공감능력, 창업가정신 등 6대 핵심역량 배양을 목표로 한다. 이를 통해 지금까지와는 달리 한가지 학문분야로는 예측할 수 없는, 새롭게 등장하는 분야로의 창업, 창직, 취업에 있어 발전하는 기술의 잠재력과 창의적 아이디어를 함께 적용할 수 있는 가치창출형 인재를 양성하고자 한다.

- **오픈소스거버넌스융합전공**

본 전공은 오픈소스 소프트웨어 시대가 필요하는 인재 양성을 교육목표로 한다. 소프트웨어 산업뿐만 아니라 공공 및 민간 서비스 산업에서 비용 효율성과 혁신을 이루는 핵심 동력으로 자리잡은 오픈소스 소프트웨어를 효과적으로 적용하기 위한 공공 및 산업 정책, 거버넌스 체계, 라이선스 관련 주제를 이론 및 사례연구, 프로젝트 수행을 통해 학습한다.

- **소프트웨어광고융합전공**

본 전공은 디지털 광고에 필요한 소프트웨어 지식을 바탕으로 다양한 광고학에 필요한 지식과의 융합에서 얻어지는 시너지를 통하여 미래 첨단 광고 및 언론 분야에 활용할 수 있는 이론 및 실습을 습득하는 것을 목표로 한다. 본 전공에서는 기본적인 소프트웨어를 기반으로 한 논리적 사고 방식 및 프로그래밍 기법에 대하여 학습하도록 하며, 이를 바탕으로 빠르게 변화하는 언론 및 광고학에서의 응용 및 활용 사례에 대하여 적용할 수 있도록 한다.

- **인포메이션테크놀로지전공**

인포메이션테크놀로지 융합전공은 소프트웨어전공과 경영정보전공이 융합된 학문으로서 소프트웨어 개발 능력, 최신 ICT기술 활용 능력, 그리고 경영과 정보기술의 융합 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것이 목표로 한다. 융합전공자는 소프트웨어 개발 및 기획자, 시스템 엔지니어, 컨설턴트, 기술 영업, 기술 경영 등 소프트웨어와 ICT 분야에 직접 관련된 다양한 전문 분야로 사회 진출이 가능하며, 기술과 경영 분야를 동시에 이해하는 융합형 인재로 성장할 수 있다.

- **디지털엔터테인먼트전공**

본 전공에서는 영상 디자인, 사용자 인터페이스 디자인, 디자인을 고려한 스토리텔링 등의 디자인 및 콘텐츠적 소양과 웹 프로그래밍, 모바일 프로그래밍, 미디어 콘텐츠 서비스 개발 등의 소프트웨어 기술적 소양을 함께 갖춘 전문 인력을 양성하기 위한 교육 시스템 구축을 목표로 한다. 본 전공에서는 디자인적인 소양과 소프트웨어 개발 측면의 소양이 이상적으로 결합되어 양질의 미래 지향적 콘텐츠를 생산할 수 있는 융합 소양을 배양할 수 있도록 실무적 역량에 집중한 교과과정을 제공한다. 본 전공의 사회 진출 분야는 사용자 인터페이스를 갖춘 웹 서비스 구축, 모바일 응용 소프트웨어 개발, 영상 디자인 기반 서비스 개발, 영상 콘텐츠 제작 등이다.

## ○ 교과목설명

### ① 생물정보학개론 (Bioinformatics) - 바이오기술전공

생물정보학의 범위에 대한 소개, 사용하는 기본적인 방법들을 소개하고 현재의 응용되는 예등을 개략적으로 소개한다. 범위로는 관련되는 기본 역학들과 정보 분야로는 유전체 정보, 단백질 정보, 화학정보 및 대사체정보 등이다.

### ② 바이오헬스케어융합기술 - 바이오헬스케어식품연계전공

국민 건강관리 및 삶의 질 향상에 활용될 수 있는 바이오센서칩, 현장진단기기, U-헬스케어 시스템 등 BT, IT, NT, CT 분야의 기술 융합 원리 및 기술 융합 제품에 대한 사례를 분석하고 특히, 고령화의 가속화에 따른 만성질환, 노인성 질환의 관리 및 노화 방지 등을 목표로 개별 맞춤형 건강관리를 실현할 수 있는 기술 융합의 이해를 통하여 신제품/신사업 동력에 대한 구체적인 계획서 작성 능력을 함양한다.

### ③ 바이오헬스케어소재개발 - 바이오헬스케어식품연계전공

다양한 바이오헬스케어 소재 중에서 바이오 식품·의약 관련 소재의 발굴, 생산, 분석, 응용과 관련된 일련의 소개개발 기술에 대한 학문적 원리를 이해하고, 소재를 이용한 제품개발단계의 실무교육을 통해 제품 개발 및 창업아이디어 도출에 활동될 수 있다.

### ④ 실버헬스케어 - 바이오헬스케어식품연계전공

노인인구 구조 및 특성을 파악하고 노인의 건강문제와 관련 있는 심리학적 기초이론을 이해하며 이를 해결하는 상담이론과 방법을 익히고 정립. 노화관련 생리적 대사를 이해함으로써 노인의 신체적, 정신적 노화방지 및 개선을 위한 체육활동운동 프로그램을 설계할 수 있는 능력을 배양한다.

### ⑤ 헬스케어산업및창업 - 바이오헬스케어식품연계전공

헬스케어 소재의 발굴 및 효능탐색 연구를 수행하고 탐색된 소재의 산업재산권의 확보와 산업화를 위한 제품화를 수행하여 사업 경쟁력이 있는 바이오 건강기능식품 바이오벤처를 창업을 위한 전주기 교육을 실시한다.

### ⑥ 헬스디자인과소프트웨어활용 - 바이오헬스케어식품연계전공

건강증진을 위한 신체활동, 영양관리 및 식품 신제품 개발 분야의 이해, 이와 관련된 데이터베이스 분석 및 활용, 건강증진 목적의 다양한 소프트웨어 디자인 및 활용방안 등을 학습한다.

### ⑦ EmTeD 융합디자인 스튜디오 1, 2 (EmTeD Studio 1, 2) - 미래기술융합디자인전공

Emerging Technology와 경영, 디자인 영역의 융합적 연구를 기반으로 철학, 문화 등 인간의 삶을 구성하는 제반 영역을 입체적 관점에서 탐구하고 융합하여 디자인의 지평을 넓히는 방법론을 모색한다. The ultimate goal of EmTeD Studio is exploring the methodology of integrating technology,

business & design based on study of philosophical, ideological, cultural theories on multi-dimensional perspectives.

⑧ EmTeD 프로젝트기획 (EmTeD Project Planning)

융합적 Emerging Technology 사용을 기반으로 내용으로서의 디자인 방법론을 연구하고 콘텐츠 기획 자서의 디자이너의 사회적 문화적 역할을 모색한다.

The ultimate goal of EmTeD Project Planning is developing the methodology of project-planning with exploring emerging technologies such as Big Data, VR, 3D Printing, IoT, Nano Tech.

⑨ EmTeD 창업방법론 (EmTeD Start-Up Study)

창업 실무 프로세스를 진행하거나 스타트업 현장 인턴십 프로그램에 참여함으로써 다양한 실무 경험을 익히고 효과적인 실습을 목표로 한다.

The ultimate goal of EmTeD Start-Up Study is having experience of practical start-up business process by involving practical start-up projects or participating start-up internship.

⑩ EmTeD 융합디자인세미나 (EmTeD Seminar)

다양한 융합 콘텐츠가 현대 사회에서 갖는 사회적 가치와 의미를 철학, 미학, 문화학적 관점에서 고찰하여 양질의 융합 콘텐츠를 창작하는 정신적 가치의 함양을 목표로 한다.

The ultimate goal of EmTeD Seminar is cultivation of upright viewpoint for creation of the integrated contents with philosophical, aesthetic and cultural perspective.

⑪ 오픈소스라이선스와거버넌스 - 오픈소스거버넌스융합전공

오픈소스 소프트웨어의 기술적, 문화적 의미와 지적 재산권에 대한 이해를 바탕으로 하여 오픈소스 소프트웨어 라이선스 및 라이선스 준법성을 확보하기 위한 거버넌스 체계와 검증 도구를 배운다. 수업은 각 세부 분야의 전문가를 초청하여 오픈소스와 연관된 저작권, 정책적 거버넌스, 라이선스의 법적인 쟁점에 대한 이론과 실제 산업에서의 분쟁 사례를 분석하는 것으로 진행된다. 또한 오픈소스 준법성 검증 도구 가운데 대표적인 것들을 실습한다.

⑫ 오픈소스비즈니스 - 오픈소스거버넌스융합전공

본 교과에서는 오픈소스 산업 전반에 대한 이해, 오픈소스 소프트웨어를 비롯한 오픈소스 비즈니스의 운영 방식과 사업 모델을 배운다. 전세계의 하드웨어, 소프트웨어를 망라하는 오픈소스 프로젝트에 대한 사례 연구를 통해 오픈소스비즈니스의 미래상과 사명, 실질적인 운영 모델을 살펴본다. 또한 오픈소스의 공공적 의의, 국가 수준의 오픈소스 활동 및 연구 개발, 행정 관점에서의 거버넌스를 다룬다.

⑬ 오픈소스와법 - 오픈소스거버넌스융합전공

오픈소스 소프트웨어에는 저작권, 특허, 상표권 등 여러가지 지적재산권법이 관여된다. 본 교과에서는 오픈소스 관련 법 침해 사례와 그 사례의 법적 의미를 다룬다. 강좌 전반부에서는 기본적인 지적재산권 및 관련 법체계를 다루며 후반부에서는 그 법을 적용하기 위한 실행기관의 역할 및 오픈소스 소프트웨어 분야에서의 전문 활동에 필요한 법지식을 배운다.

○ 교과과정

중국통상전공

주관학부(과, 전공) : 글로벌인문지역대학 중국학부 중국정경전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
국제통상학과	1	경제학원론 1	전학기	3	3			필수
	1	경제학원론 2	전학기	3	3			필수
중국정경전공	1	국제경제와중국	2	3	3			필수
	1	국제정치와중국	1	3	3			필수
국제통상학과	전학년	전체 교과목	전학기					국제통상학과 전공 중 21학점
중국정경전공	전학년	전체 교과목	전학기					중국정경전공 전공 중 21학점

## 실내제품디자인전공

주관학부(과, 전공) : 조형대학 공간디자인학과

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
공업디자인학과	1	디자인제도기법	1	2	2	1		A 그룹
	1	형태와기능	2	2	1	2		
금속공예학과	1	기초금속공예 I	1	3	2	2		
	1	기초금속공예 II	2	3	2	2		
공간디자인학과	1	기초조형	1	2	2	1		
	1	공간조형	2	2	2	1		
	1	공간디자인개론 I	1	2	2			
의상디자인학과	1	공간디자인개론 II	2	2	2			
	1	드로잉 I	1	1	1	1		
	1	드로잉 II	2	1	1	1		
공업디자인학과	1	의복재료론	2	2	1	2		
	2	생활용품디자인	1	3	2	2		
	2	전기전자제품디자인	2	3	2	2		
	2	컨셉트드로잉	1	2	2	1		
	2	키네틱디자인	2	2	2	1		
	2	디자인지식재산권	1	2	2			
	2	재료와생산과공정	2	2	2			
금속공예학과	3	헬스케어디자인	1	3	2	2		
	3	정보기기디자인	2	3	2	2		
	2	금속공예 I	1	3	2	2		
	2	금속공예 II	2	3	2	2		
	2	형태와구조 I	1	2	1	2		
	2	형태와구조 II	2	2	1	2		
	3	공예조형 I	1	3	2	2		
	3	공예조형 II	2	3	2	2		
	2	금속공예사 I	1	2	2			
	2	금속공예사 II	2	2	2			
공간디자인학과	3	리빙오브젝트디자인	2	2	1	2		
	4	산업금속제품캡스톤디자인	1	2	1	2		
	2	디자인스튜디오 I	1	3	3	1		
	2	디자인스튜디오 II	2	3	3	1		
	2	공간디자인사 I	1	2	2			
	3	공간디자인사 II	1	2	2			
	3	가구디자인: 캡스톤디자인	1	2	2	1		
	3	가구와IoT	2	2	2	1		
의상디자인학과	2	공간계획론	2	2	2			
	2	공간조형이론	2	2	2			
	1	염색 I	2	2	1	2		
	2	편물디자인 1	2	2	1	2		
의상디자인학과	3	패션일러스트레이션	1	2	1	2		
	3	색채와소재기획	2	2	2			

\* A 그룹 중 12학점 이상 이수, B 그룹 중 36학점 이상 이수해야 함

## 도덕,윤리전공

주관학부(과,전공) : 사회과학대학 교육학과

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
교육학과	3	도덕·윤리교육론	1	3	3			*
	3	도덕·윤리교과논리및논술	2	2	2			*
	4	도덕·윤리교재연구및지도법	1	3	1	2		*
	2	윤리학개론	1	2	2			*
	2	시민교육론	1	2	2			*
	4	응용윤리	1	2	2			*
	3	동양도덕윤리사상	1	2	2			*
	3	서양도덕윤리사상	2	2	2			*
	3	민주주의론	2	2	2			*
	2	윤리교전강독	2	2	2			*
	2	발달심리학	2	2	2			*
	4	통일교육론	2	2	2			*
사회학과	3~4	생명과학과시민윤리	2	3	3			
한국역사학과	3	한국사상문화사	2	2	2			
공법학전공	3~4	통일과법	1	2	2			
	3~4	복합법	2	3	3			
정치외교학과	2	근대정치사상	2	3	3			
	3	한국정치사:사상과운동	2	3	3			
교양대학	전학년	삶과윤리	전학기	3	3			
	전학년	시민정신과사회봉사	전학기	3	3			
	전학년	철학의물음들	전학기	3	3			
	전학년	미디어와공동체	전학기	3	3			
	전학년	시민사회와법	전학기	3	3			
	전학년	시민사회와정치	전학기	3	3			
	전학년	현대동아시아의이해	전학기	3	3			
	전학년	현대사회와여성	전학기	3	3			
전학년	지구생태계와인간	전학기	3	3				

\* 표시 과목은 필수 지정 과목(교육학과 과목)으로 도덕윤리과 교사자격증 취득을 위해 필수 과목임

\* 도덕·윤리 교원자격증을 취득하기 위해서는 도덕·윤리 연계전공 이수 외에 기본이수영역 상응과목 이수 등 제반조건을 충족하여야 함.(교육학과 학생만 표시과목 도덕·윤리 교원자격증을 취득할 수 있음)

\* 도덕·윤리를 교원자격 복수전공으로 이수하는 교육학과 학생은 1) 도덕·윤리교육론, 2) 도덕·윤리교과논리및논술, 3) 도덕·윤리교재연구및지도법을 반드시 이수해야 함

## 바이오기술전공

주관학부(과, 전공) : 과학기술대학 임산생명공학과

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
생명나노화학과	2	기초생화학	2	3	3			필수
	3-4	대사생화학	1	3	3			
	2	유기화학 I	1	3	3			필수
	3-4	생화학및분자생물학실험	2	2		4		필수
	3-4	단백질화학	1	3	3			
	3-4	기기분석	2	3	3			
	3-4	분석화학	1	3	3			
	3-4	유기소재화학	1	3	3		유기화학 I or II	
	3-4	에너지전지화학	2	3	3			
식품영양학과	2	식품미생물학및실험	2	3	2	2		
	2	인체생리학	2	3	3			
	3	분자생물학	1	3	3			
	3	식품분석실험	1	2		4		
	3	영양과유전정보	2	3	3			
	3	기능성식품학	2	3	3			필수
임산생명공학과	4	영양의학지료	1	3	3			
	2	생화학	1	3	3			
	1	기초생화학	2	3	3			
	2	목재화학및실험	1	3	2	2		
	2	세포생물학및실험	1	3	2	2		
	3	산립생명자원개발이론및실습 1	1	3	2	2		
	3	바이오매스자원론	2	3	3			
	3	산립생명자원개발이론및실습 2	2	3	2	2		
	4	효소학	2	2	2			
바이오발효융합학과	4	바이오나노신소재	2	3	3			
	4	바이오에너지	2	3	3			
	3-4	유전자공학	2	3	2	2		
3-4	생물정보학개론	2	3	3				

\* 필수 과목 중 6학점 이상 이수해야 함(2개 교과목 이상)



## 바이오헬스케어식품연계전공

주관학부(과, 전공) : 과학기술대학 바이오발효융합학과

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
바이오발효융합학과	1	생물학 I	1	2	2			
	1	생물학실험	1	1		2		
식품영양학과	1	생명과학	1	3	3			
바이오발효융합학과	1	발효문화및산업	1	3	3			
	1	생물학II	2	3	3			
식품영양학과	1	영양학	2	3	3			
바이오발효융합학과	2	생화학 I	1	3	3			
식품영양학과	2	생화학	1	3	3			
바이오발효융합학과	2	발효대사학	2	3	3			
식품영양학과	2	인체생리학	2	3	3			
	2	식품품질관리및평가	2	3	3			
	3	기능성식품학	2	3	3			
	4	식품위생학	1	3	3			
	4	영양의학치료	1	3	3			
	4	신제품개발론(캡스톤디자인)	2	3	3			
	4	노화와영양	2	3	3			
바이오발효융합학과	3~4	분자유전학	1	3	3			
	3~4	바이오안전성	1	3	3			
	3~4	바이오계약	1	3	3			
	3~4	발효융합연구 I	1	2		4		UROP
식품영양학과	3~4	식품영양연구 I	1	2		4		UROP
바이오헬스케어식품 연계전공	3~4	바이오헬스케어융합기술	1	3	3			(A)
	3~4	바이오헬스케어소재개발	1	3	3			(A)
바이오발효융합학과	3~4	생물정보학	2	3	3			
	3~4	생리학	2	3	3			
	3~4	발효융합연구II	2	2		4		UROP
식품영양학과	3~4	식품영양연구II	2	2		4		UROP
바이오헬스케어식품 연계전공	3~4	실버헬스케어	2	3	3			(A)
	3~4	헬스케어산업및창업	2	3	3			(A)
	3~4	헬스디자인과소프트웨어활용	2	3	3			(A)

\* A 그룹 중 3과목 이상 이수해야 함

## 문화예술콘텐츠전공

주관학부(과,전공) : 예술대학 공연예술학부

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
성악전공	1	음악의이해	1	2	2			
	1	서양예술문화사	2	2	2			
	3	무대예술이해	2	2	2			
	4	문화예술콘텐츠분석	1	2	2			
	4	예술정책세미나	2	2	2			
피아노전공	3	예술과사회	2	2	1	1		
	4	예술기획및경영	2	2	1	1		
	4	문화예술마케팅특강	2	2	2			
관현악전공	3	아트라이브러리	1	2				
	3	문화행사기획	2	2	2			
	3	아트리더쉽	2	2	2			
	4	바디피커션	1	2				
작곡전공	4	미디어소통과예술	1	2	2			
	4	대중음악의이해	1	2	2			
회화전공	1	조형론 I	1	2	2			
	1	예술로철학하기	1	2	2			
	1	조형론 II	2	2	2			
	1	미디어리터러시	2	2	2			
	2	영상기획제작프로젝트	2	2		3		
	3	아트커뮤니케이션	2	2		3		
입체미술전공	2	디지털콘텐츠와틀워크숍	1	2		3		
	3	종교의의미와예술창작	1	2		3		
	4	인터랙티브아트	2	2		3		
	4	예술가틀위한웹디자인	2	2		3		
	4	예술가틀위한웹디자인	2	2		3		
연극전공	1	연극개론	1	2	2			다전공
	2	Eco Community Theater I	1	2		3		
	2	Eco Community Theater II	2	2		3		
	3	글로벌문화예술의이해	2	3	3			
영화전공	1	영화개론	1	2	2			다전공
	2	아트테라피	1	2	2			
	2	ECO콘텐츠제작	2	2		3		
	3	ECO-TV 모바일콘텐츠개발	2	2		3		
	2~4	문화예술교육개론	1	2	2			문화예술교육사
무용전공	1	무용학개론	1	2	2			
	2	예술과문화다양성	2	2	2			
	3	나눔예술제	2	2		4		
	4	청년예술CEO	1	2		4		
	4	융합문화예술콘텐츠제작 (Capstone Design)	2	2		4		캡스톤
	4	문화예술컨설팅	2	2	2			

\* 본 연계전공을 이수하려는 학생은 미리 주관학부(공연예술학부) 연계전공 주임 교수의 서면 허가를 받아야 함

## 해외건설융합전공

주관학부(과, 전공) : 창의공과대학 건설시스템공학전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
기계시스템공학부	1	응용고체역학	2	3	3			
	1	응용유체역학	1	3	3			
경영학전공	1	경제학개론	전학기	3	3			
	1	현대경영과기업가정신	전학기	3	3			
	1	회계학원론	전학기	3	3			
건설시스템공학부	2	구조역학 I	2	3	3			
	2	토질역학 I	2	3	3			
	2	수리학 I	2	3	3		유체역학	
	2	상수도공학	2	3	3		환경과학	
	3	구조역학 II	1	3	3		구조역학 I	
	3	토질역학 II	1	3	3		토질역학 I	
	3	하수도공학	1	3	3		환경과학	
	3	철근콘크리트설계 I	1	3	3		정역학 재료역학 구조역학 I 중 1과목	
	3	콘크리트재료학및실험	2	2	1	1		
	3	수처리공정*	2	3	3			
	4	해외건설의이해*	1	3	3			
	4	해외건설실무영어*	1	3	3			
	4	해외지반설계기준개론	2	3	3			
기계시스템공학부	2	열역학	1	3	3			
	2	응용열역학	2	3	3		열역학	
	4	플렉트건설공학*	1	3	3		열역학	
	4	에너지환경공학	1	3	3		열역학	
	3	열시스템설계	2	3	3		열역학	
경영학전공	2	재무관리	전학기	3	3		경영통계	
	3	금융기관론	1	3	3		재무관리	
	3~4	기술경영:지적재산권과비즈니스모델	2	3	3			
파이낸스보험 경영학전공	4	국제재무	1	3	3		재무관리	
교양대학	1~4	이슬람문화권의이해*	전학기	3	3			

\* 표시과목은 본 전공이수를 위해 필수 수강하기를 권장하는 교과목으로 이를 이수하지 않고 본 연계전공을 이수하려는 학생은 미리 주관학부(건설시스템 공학부) 연계전공주임 교수의 서면 허가를 받아야 함.

## 자동차소프트웨어디자인융합전공

주관학부(과, 전공) : 소프트웨어융합대학 소프트웨어전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
소프트웨어전공	1	객체지향프로그래밍	전학기	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	1	소프트웨어프로젝트II	2	3	3			
	2	C++프로그래밍	1	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3			
	2	자료구조	전학기	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	오픈소스소프트웨어	2	3	2	2	객체지향프로그래밍	
	2	모바일프로그래밍	2	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	컴퓨터구조	2	3	3			
	3	운영체제	1	3	3		자료구조	
	3	컴퓨터네트워크	1	3	3			
	3	컴퓨터그래픽스	1	3	3			
	3	웹서버컴퓨팅	1	3	3		객체지향프로그래밍	
	3	데이터베이스	1	3	3			
	3	인공지능	2	3	3			
	3	컴퓨터비전	2	3	3			
	3	고급시스템프로그래밍	2	3	3			
	3	임베디드시스템설계	2	3	3			
	4	시스템최신기술	1	3	3			
	4	모바일/클라우드최신기술	2	3	3			
	4	네트워크최신기술	1	3	3			
	4	비주얼컴퓨팅최신기술	1	3	3			
	4	빅데이터최신기술	1	3	3			
	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3			
	4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3			
	3~4	정보보호와시스템보안	2	3	3			
	3~4	정보검색과데이터마이닝	2	3	3			
자동차공학과	1	자동차공학기초	1	2	2			
	2	CAD실습I	1	2		3		
	3	CAD실습II	2	2		3		
	2	자동차기능실습	1~2	1		2		
	3	자동제어	1	3	3			
	3	차량소프트웨어엔지니어링	1	3	3			
	3	실시간운영체제및시스템소프트웨어	2	3	3			
	4	차량용임베디드시스템및실습	1	3	2	2		
	4	자동차인간공학	1	3	3			
	4	기계학습	1	3	3			
자동차T 융합학과	4	지능형자동차	2	3	3			
	4	차량신호처리	2	3	3			
	1	자동차디자인개론	2	2	2			
	2	색채기획	2	2	2			
	3	CMF	1	2	2			
	3	감성디자인개론	1	2	2			
	3	상상력스튜디오	2	3	2	2		
	3	제품기획론	2	2	2			
자동차운송 디자인학과	3	자동차디자인트렌드	2	2	2			

※ 본인의 제 1전공 외의 학과에서 전공선택 “12학점 이상” 이수하여야함.

## Entrepreneurship 융합전공

주관학부(과, 전공) : 창업지원단

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
International Business	4	Entrepreneurship & Venture Business	2	3	3			
경영학부	1	현대경영과기업가정신	전학기	3	3			
경영학전공	2	마케팅	전학기	3	3			
	3~4	창업론	전학기	3	3			필수
	2	조직과인간	전학기	3	3			
	2	조직과환경	2	3	3			
	3~4	기술경영:지적재산권과비즈니스모델	2	3	3			
	2~4	창의경영	1	3	3			
	2~4	사업계획서와회계실무	1	3	3			
	4	전략경영	전학기	3	3			
공학교육혁신센터	3	창업연계융합설계	전학기	3	2	2		
	4	창업연계융합중합설계 I	1	3	2	2		
	4	창업연계융합중합설계 II	2	3	2	2		
교양대학	1-4	기업가정신과창업	전학기	3	3			필수
	1-4	기업가정신특강	전학기	1	2			
소프트웨어전공	3	게임소프트웨어	2	3	3			
	4	빅데이터플랫폼	2	3	3			
	4	사물인터넷기술	2	3	3			
	4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3			
	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3			
창업지원단	1-4	창업실습	전학기	3	3			
	3-4	지아이노베이터스튜디오 I	전학기	3	3			
	3-4	지아이노베이터스튜디오 II	전학기	3	3			
	3-4	지아이노베이터스튜디오 III	전학기	3	3			
	3-4	지아이노베이터스튜디오 IV	전학기	3	3			
	1-4	창업현장실습	전학기	6	6			
	1-4	K-엔턴십	2	3	3		필수	필수
	1-4	K-커머스	1	3	3			
창의공과대학 소프트웨어융합대학	1	창업연계공학설계입문	1	3	2	2		
소프트웨어전공	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3			
	2	모바일프로그래밍	2	3	3			
	3	컴퓨터그래픽스	1	3	3			
	3	웹서버컴퓨팅	1	3	3			
	4	창업프로젝트	1	3	3			

## 미래기술융합디자인전공

주관학부(과, 전공) : 영상디자인학과

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
공업디자인학과	1	디자인제도기법	1	2	2	1		A(기초) 그룹
	2	콘셉트드로잉	1	2	2	1		
시각디자인학과	2	미디어디자인II	1	3	2	2		
금속공예학과	1	기초금속공예 I	1	3	2	2		
	2	재료와기법 I	1	3	2	2		
도자공예학과	1	창의적방법을통한공예교수법 I	1	2	1	2		
	2	공예도자 I	1	3	2	2		
공간디자인학과	2	디자인스튜디오 I	1	3	3	1		
	2	어드밴스드디지털모델링	1	2	2	1		
	2	한국공간디자인론	1	2	2			
영상디자인학과	1	사진워크숍	1	2	2	1		
	2	영상프로덕션 I	1	3	3	1		
경영정보전공	1~4	비즈니스소프트웨어실무	1	3	3			
	2	HCI와UX혁신	1	3	3			
전자화학재료전공	3	전자회로및소자입문	1	3	3			
	4	디스플레이공학	2	3	3			
공업디자인학과	1	조형과표현	2	2	1	2		
	2	유니버설디자인	2	3	2	2		
시각디자인학과	1	미디어디자인 I	2	3	2	2		
금속공예학과	1	사진 I	2	3	2	2		
	1	기초금속공예II	2	3	2	2		
도자공예학과	2	디지털표현기법II	2	2	1	2		
	1	기초도자공예II	2	2	1	2		
공간디자인학과	1	CAD/BIM설계	2	2	2	1		
영상디자인학과	1	기초디자인	2	2	2	1		
	1	기초애니메이션	2	2	2	1		
경영정보전공	1	경영정보학원론	2	3	3			
기계금속재료전공	4	비철재료	2	3	3			
경영정보전공	4	비즈니스애널리틱스	1	3	3			
	4	UX/CX디자인	1	3	3			
공간디자인학과	3	디지털지오메트리 I	1	2	2	1		
공업디자인학과	3	인터페이스디자인	1	3	2	2		
금속공예학과	3	공예조형 I	1	3	2	2		
	3	패션상품기획	1	2	1	2		
도자공예학과	2	도자재료연구 I	1	2	1	2		
	2	세라믹페인팅 I	1	2	1	2		
시각디자인학과	3	경험디자인	1	3	2	2		
	3	이미지메이킹II	1	3	2	2		
영상디자인학과	3	VR융합디자인	1	2	2	1		
	2	기초3D애니메이션	1	2	2	1		
기계금속재료전공	3	재료디자인공정설계	1	3	3			
	4	나노융합전자소자	2	3	3			
경영정보전공	4	IT보안	2	3	3			

A(기초)  
그룹

B(전문)  
그룹

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
공간디자인학과	2	디자인스튜디오 II	2	3	3	1		B(전문) 그룹
	3	가구와IoT	2	2	2	1		
	3	서스테인어블공간디자인	2	2	2			
공업디자인학과	2	전기전자제품디자인	2	3	2	2		
	3	로봇디자인	2	3	2	2		
금속공예학과	2	디지털조형 II	2	2	1	2		
	3	리빙오브젝트디자인	2	2	1	2		
도자공예학과	2	공예도자 II	2	3	2	2		
	2	도자재료연구 II	2	2	1	2		
시각디자인학과	2	인터랙션코딩	2	3	2	2		
영상디자인학과	2	영상프로덕션 II	2	3	3	1		
	3	AR융합디자인	2	2	2	1		
기계금속재료전공	4	응용전기화학	2	3	3			
조형대학	1	디지털드로잉	1	2		4		
경영정보전공	2	경영데이터베이스개론	1	3	3			
기계금속재료전공	4	캡스톤디자인 I	1	3	3			
	4	캡스톤디자인 II	2	3	3			
조형대학	1	디지털모델링	2	2		4		
경영정보전공	1	경영통계	2	3	3			
영상디자인학과	3,4	EmTeD 융합디자인스튜디오 1	1	3	2	2		D(전문) 그룹
	3,4	EmTeD 융합디자인스튜디오 2	2	3	2	2		
	3,4	EmTeD 창업방법론	1	3	3			
	3,4	EmTeD 융합디자인세미나	2	3	3			
	3,4	EmTeD 프로젝트기획	2	3	3			

\* A(기초), B(전문) 그룹 중 최소 9학점 이상 이수해야 함.

\* C(핵심) 그룹 중 최소 5학점 이상 이수해야 함.

\* D(융합) 그룹 중 최소 12학점 이상 이수해야 함.

## 오픈소스거버넌스융합전공

주관학부(과, 전공) : 소프트웨어융합대학 소프트웨어전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
소프트웨어전공	1	소프트웨어프로젝트II	2	3	3			
	1	객체지향프로그래밍	전학기	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	1	소프트웨어의이해	1	2	2			
	2	자료구조	전학기	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3			
	2	모바일프로그래밍	2	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	컴퓨터구조	2	3	3			
오픈소스거버넌스융합전공	3	오픈소스라이선스와거버넌스	2	3	3			
	4	오픈소스비즈니스	1	3	3			
소프트웨어전공	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3			
	4	빅데이터최신기술	1	3	3			
	4	비주얼컴퓨팅최신기술	1	3	3			
	4	네트워크최신기술	1	3	3			
	4	시스템최신기술	1	3	3			
	4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3			
	4	모바일/클라우드최신기술	2	3	3			
정책학전공	1	정책학개론	2	3	3			
	2	관리과학	2	3	3			
	3	정책형성론	1	3	3			
	3	규제정책론	1	3	3			
	3	정책집행론	2	3	3			
	3	정책인리더십(캡스톤디자인)	2	3	1	2		
	4	정보정책론	1	3	3			
	4	정책학세미나 I	1	3	1	2		
	4	정책학세미나 II	2	3	3			
사법학전공	2	행정법총론	1	3	3			
	3~4	정보통신법	2	3	3			
	3~4	지적재산권법 I	1	3	3			
오픈소스거버넌스융합전공	3~4	지적재산권법 II	2	3	3			
	4	오픈소스와법	1	3	3			

※ 본인의 제 1전공 외의 학과에서 전공선택 “12학점 이상” 이수하여야함.



## 소프트웨어광고융합전공

주관학부(과, 전공) : 소프트웨어융합대학 소프트웨어전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
소프트웨어전공	1	소프트웨어프로젝트Ⅱ	2	3	3			
	1	객체지향프로그래밍	전학기	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	2	자료구조	전학기	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	오픈소스소프트웨어	2	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	모바일프로그래밍	2	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	컴퓨터구조	2	3	3			
	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3			
	3	운영체제	1	3	3		자료구조	
	3	컴퓨터네트워크	1	3	3			
	3	데이터베이스	1	3	3			
	3	인공지능	2	3	3			
	3	컴퓨터비전	2	3	3			
	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3			
	4	빅데이터최신기술	1	3	3			
	4	비주얼컴퓨팅최신기술	1	3	3			
	4	네트워크최신기술	1	3	3			
	4	시스템최신기술	1	3	3			
	3~4	정보보호와시스템보안	2	3	3			
	3~4	정보검색과데이터마이닝	2	3	3			
	4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3			
4	모바일/클라우드최신기술	2	3	3				
광고학전공	1	광고학입문	1	3	3			
	1	전략커뮤니케이션 1	2	3	3			
	1	크리에이티브전략	1	3	3			
	1	PR개론	2	3	3			
	2	미디어플래닝	1	3	3			
	2	효과적프레젠테이션	1	3	3			
	2	광고조사방법	2	3	3			
	2	소비자행동	2	3	3			
	2	PR전략	1	3	3			
	2	글로벌광고	2	3	3			
	3	OOH프로모션전략	2	3	3			
	3	마케팅전략	1	3	3			
	3	광고데이터분석	1	3	3			
	3	디지털마케팅커뮤니케이션	1	3	3			
4	빅데이터매니지먼트	2	3	3				
4	브랜드매니지먼트	1	3	3				

※ 본인의 제 1전공 외의 학과에서 전공선택 “12학점 이상” 이수하여야함.

## 인포메이션테크놀로지전공

주관학부(과, 전공) : 소프트웨어융합대학 소프트웨어전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
소프트웨어전공	1	소프트웨어프로젝트II	2	3	3			
	1	객체지향프로그래밍	전학기	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	2	C++프로그래밍	1	3	2	2	과학과소프트웨어적사고	
	2	자료구조	전학기	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	이산수학	2	3	3			
	2	컴퓨터구조	2	3	3			
	2	시스템소프트웨어	2	3	3			
	2	모바일프로그래밍	2	3	3		객체지향프로그래밍	
	2	파일처리	2	3	3		자료구조	
	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3			
	3	운영체제	1	3	3		자료구조	
	3	컴퓨터네트워크	1	3	3			
	3	컴퓨터그래픽스	1	3	3			
	3	웹서버컴퓨팅	1	3	3		객체지향프로그래밍	
	3	데이터베이스	1	3	3			
	3	SW기술영어 I	1	1	1			
	3	알고리즘	2	3	3		자료구조, 이산수학	
	3	임베디드시스템설계	2	3	3			
	3	인공지능	2	3	3			
	3	컴파일러	2	3	3			
	3	컴퓨터비전	2	3	3			
	4	소프트웨어공학	1	3	3			
	4	XML	2	3	3			
	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3			
	4	빅데이터최신기술	1	3	3			
	4	비주얼컴퓨팅최신기술	1	3	3			
	4	네트워크최신기술	1	3	3			
	4	시스템최신기술	1	3	3			
4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3				
4	모바일/클라우드최신기술	2	3	3				
경영정보전공	1	비즈니스소프트웨어실무	1	3	3			
	1	경영정보학원론	2	3	3			
	1	경영통계	2	3	3			
	2	마케팅	1	3	3			
	2	회계학원론	1	3	3			
	2	프로그래밍 I	1	3	3			
	2	디지털비즈니스	1	3	3			
	2	경영데이터베이스개론	1	3	3			
	2	데이터베이스실무	2	3	3		경영데이터베이스개론	
	2	경영정보전략론	2	3	3			
	3	시스템분석및설계	1	3	3			
	3	경영정보자원관리론	1	3	3			

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
경영정보전공	3	데이터분석프로그래밍	1	3	3			
	3	데이터널리틱스	2	3	3			
	4	IT보안	2	3	3			
	4	소셜네트워크분석및응용	1	3	3			

※ 본인의 제 1전공 외의 학과에서 전공선택 “12학점 이상” 이수하여야함.

## 디지털엔터테인먼트전공

주관학부(과, 전공) : 소프트웨어융합대학 소프트웨어전공

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고	
소프트웨어전공	1	소프트웨어프로젝트II	2	3	3				
	1	객체지향프로그래밍	전학기	3	2	2	과학과소프트웨어적사고		
	2	C++프로그래밍	1	3	2	2	과학과소프트웨어적사고		
	2	웹클라이언트컴퓨팅	1	3	3				
	2	자료구조	전학기	3	3		객체지향프로그래밍		
	2	이산수학	2	3	3				
	2	모바일프로그래밍	2	3	3		객체지향프로그래밍		
	2	컴퓨터구조	2	3	3				
	3	운영체제	1	3	3		자료구조		
	3	컴퓨터네트워크	1	3	3				
	3	객체지향분석및설계	1	3	3				
	3	컴퓨터그래픽스	1	3	3				
	3	웹서버컴퓨팅	1	3	3		객체지향프로그래밍		
	3	데이터베이스	1	3	3				
	3	SW기술영어 I	1	1	1				
	3	컴퓨터비전	2	3	3				
	4	소프트웨어공학	1	3	3				
	4	XML	2	3	3				
	4	엔터프라이즈SW최신기술	2	3	3				
	4	빅데이터최신기술	1	3	3				
	4	비주얼컴퓨팅최신기술	1	3	3				
	4	네트워크최신기술	1	3	3				
	4	시스템최신기술	1	3	3				
	4	소프트웨어융합최신기술	2	3	3				
	4	모바일/클라우드최신기술	2	3	3				
	영상디자인학과	1	기초드로잉	1	2	2	1		
		1	기초디자인	2	2	2	1		
		1	기초애니메이션	2	2	2	1		
1		사진워크숍	1	2	2	1			
1		세계미술사	1	2	2				
1		디자인과문화	1	2	2	1			
1		기초비디오워크숍	2	2	2	1			
2		미디어테크놀러지 I	1	2	2	1			
2		영상프로덕션 I	1	3	3	1			
2		고급애니메이션	1	2	2	1			
2		기초3D애니메이션	1	2	2	1			
2		기초사운드디자인	1	2	2	1			
2		기초모션디자인	2	2	2	1			
2		미디어테크놀러지 II	2	2	2	1			
2		고급3D애니메이션	2	2	2	1	기초3D애니메이션		
2		커뮤니케이션디자인 I	1	2	2	1			
2		커뮤니케이션디자인 II	2	2	2	1			
2		세계디자인사	1	2	2				

개설 학과/전공	학년	교과목명	학기	학점	이론 설계	실험 실습	선수 과목	비고
영상디자인학과	2	한국디자인사	2	2	2			
	3	스토리텔링연구 I	1	2	2	1		
	3	뉴미디어디자인 I	1	2	2	1	미디어테크놀로지 I, II	
	3	캐릭터디자인	1	2	2	1		
	3	VFX I	1	2	2	1		
	3	VFX II	2	2	2	1	VFX I	
	3	VR융합디자인	1	2	2	1		
	3	AR융합디자인	2	2	2	1		
	3	콘셉트아트	2	2	2	1		
	3	엔터테인먼트문화론	2	2	2			
	3	졸업작품연구 I	2	2	2	1		
	4	엔터테인먼트스튜디오-캡스톤디자인 I	1	2	2	1		
	4	디자인실무연구	2	3	3	1		

※ 본인의 제 1전공 외의 학과에서 전공선택 “12학점 이상” 이수하여야함.