2025학년도 교양교육과정

교양교육과정 체계

인재상	글로벌 CHAMP형 인재		
교육목표	실천하는 신앙인	창조하는 전문인	봉사하는 세계인

핵심역량	창의성(C)	나눔·배려(H)	비판·분석적사고(A)	소통(M)	문제해결(P)
하위역량	▪ 능동적 통합 ▪ 독창적 아이디어 ▪ 유능한 사고 ▪ 유창한 표현력	▪ 공동체 의식 ▪ 기독교적 이타심 ▪ 다문화 이해 ▪ 대인관계 및 협력능력	▪ 논리적 추론 ▪ 분석적 평가 ▪ 비판적 이해 ▪ 통합적 사고	▪ 경청 능력 ▪ 국제적 감각 ▪ 원활한 의사소통 ▪ 효과적 자기표현	▪ 목표지향적 계획수립 능력 ▪ 자원 및 정보기술 활용 능력 ▪ 주체적 문제해결 의지 ▪ 합리적 해결안 실행 능력

교양교육 인재상	미래의 삶을 개척하는 핵심역량을 갖춘 교양인		
교양교육 목표	창의적 문제해결과 소통의 기초역량을 갖춘 인재 양성	비판적분석과 융복합적 사고 역량을 갖춘 인재 양성	자기성찰과 섬김의 실천적 역량을 갖춘 인재 양성

교양영역	기초교육	핵심교양	자유교양
	▪ 사고와 표현 ▪ 기독교 정신 ▪ 데이터 분석 ▪ 글로벌 소통 ▪ 자 기 계 발	▪ 창의와 융합 ▪ 인간과 문화 ▪ 사고와 분석 ▪ 언어와 문해 ▪ 과학과 기술	▪ 심미와 공감 ▪ 인성과 나눔 ▪ 탐구와 체험 ▪ 건강과 생활 ▪ 도전과 설계

2025학년도 입학자 교양 졸업 이수학점

학 점 / 학 과	졸업 이수 학점	교양			전공			
		교양필수	교양선택	소계	최소전공			소계
					전공기초	전공필수	전공선택	
신학과	130	16	18	34	12	22	14	48
기독교교육·상담학과	130	16	18	34	16	25	7	48
미디어영상광고학과	130	16	18	34	-	15	36	51
경영학과	130	16	18	34	-	24	27	51
경찰행정학과	130	16	18	34	9	20	21	50
국제관광학과	130	16	18	34	6	14	24	44
영어학과	130	16	18	34	6	18	30	54
중국어학과	130	16	18	34	4	18	32	54
컴퓨터공학과	130	16	18	34	11	15	30	56
ICT융합학과	130	16	18	34	11	15	30	56
산업보안학과	130	16	18	34	12	18	26	56
간호학과	132	16	14	30	18	70	14	102
사회복지학과	130	16	18	34	4	31	21	56
시각정보디자인학과	130	16	18	34	6	18	36	60
실내건축디자인학과	130	16	18	34	6	18	36	60
섬유패션디자인학과	130	16	18	34	6	17	37	60
음악학과	130	16	16	32	2	18	50	70
공연예술학과	130	16	16	32	4	20	36	60

■ 교양교육과정 이수방법

1) 교양교육과정은 각 학과별 졸업학점 이수기준표에 따라 이수하여야 한다.

2) 필수교양의 과목은 반드시 이수하여야 한다.

3) 핵심교양(선택)은 5개 영역 중 최소 4개 영역 이상을 선택하여 총 10학점 이상 필수 이수하여야 한다.

4) 핵심교양과 자유교양 중 자유선택하여 4~8학점 이상 이수한다.

5) 선택교양에서 전공에 따라 총 14~18학점을 이수해야 하며, 핵심교양으로만 선택교양 학점 이수가 가능하다.

6) 비교과교양은 자유선택에 의해 이수한다.

■ 교양교육과정 구성

1) 기초교육(필수)

과목명		학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		영역	비고
				이론	실기		1	2		
창의와소통		3	교양필수	1	2	절대	●	●	창의성 (C)	
기독교	신앙과이해	2	교양필수	1	1	절대	●		나눔·배려 (H)	
	신앙과섬김	2	교양필수	1	1	절대		●		
데이터분석과활용 A, B, C (계열별 분반)		2	교양필수	1	1	절대	●	●	비판분석적 사고 (A)	교과목 명칭변경
영어	APEX 101	2	교양필수	3		절대	●	●	소통 (M)	전) ACE 101
	APEX 102	2	교양필수	3		절대	●	●		전) ACE 102
	APEX 201	2	교양필수	3		절대	●	●		전) ACE 201
진로탐색		1	교양필수	0.5	0.5	절대	●	●	문제해결 (P)	

2) 핵심교양(선택)

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
창의와 융합(Creativity) - 영역: 창의성(C)								
교육테마여행	2	교양선택	1	1	상대	●		
놀이공연Activity를통한자기찾기	2	교양선택	1	1	상대	●		
몸철학과연극의역사	2	교양선택	2		상대		●	
문화의빅뱅,그리고콘텐츠	2	교양선택	2		절대	●	●	
미술과인간심리	2	교양선택	2		상대		●	
브랜드와디자인의보호	2	교양선택	2		상대		●	
영미문학과문화의스토리텔링	2	교양선택	2		절대		●	
운동과정신건강	2	교양선택	2		상대	●		
융합적사고와글쓰기	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
음악으로보는서양건축	2	교양선택	2		상대		●	전) 서양음악사
인간행동과음악	2	교양선택	1	1	상대	●		
인물로본과학과기술혁신의역사	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
창의적학습공동체	2	교양선택	1	1	절대	●		
치료레크리에이션	2	교양선택	1	1	상대		●	전) 스포츠와 놀이치료
통합예술교육의기초	2	교양선택		2	절대	●		전) 통합예술 교육의이해
통합예술교육의실제	2	교양선택		2	절대		●	
패션테크놀로지	2	교양선택	1	1	상대	●	●	

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
인간과 문화(Humanity) - 영역: 나눔·배려(H)								
다문화사회와문화다양성	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
문명의창조와전달	2	교양선택	2		상대		●	
문학이해와감상	2	교양선택	2		상대	●	●	
발달심리와학습디자인	2	교양선택	2		상대	●		
범죄예방을위한부모교육의이해	2	교양선택	2		상대	●		
서양문명사	2	교양선택	2		상대	●		
서양미술사	2	교양선택	2		상대	●	●	
아동발달론	2	교양선택	2		상대		●	
양성평등적성의이해	2	교양선택	2		상대		●	
유럽사회와인간	2	교양선택	2		상대		●	전) 유럽사회와 젠더
인간심리의이해	2	교양선택	2		상대	●	●	
장애와사회정책	2	교양선택	2		상대	●		
중동의역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
철학과삶	2	교양선택	2		상대	●	●	
한국문학과문화	2	교양선택	2		상대	●		
한국역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	
한문속의중국문화	2	교양선택	2		상대		●	
현대인의성과사랑의심리학	2	교양선택	2		상대	●		

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
사고와 분석(Analytical Thinking) - 영역: 비판분석적사고(A)								
경영컨설팅의이해	2	교양선택	2		상대	●		
논리로보는세상	2	교양선택	2		상대	●	●	
데이터해석과응용	2	교양선택	1	1	절대	●	●	신설교과목
법과사회	2	교양선택	2		상대		●	
사이버범죄와법정책	2	교양선택	2		상대	●		
세계의지역분쟁	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
소비자와생활경제	2	교양선택	2		상대	●		
영화와범죄심리	2	교양선택	2		상대		●	
의사결정의심리학	2	교양선택	2		상대	●		
재테크와자기설계	2	교양선택	2		상대	●	●	전) 재테크와 자기관리
정의란무엇인가?	2	교양선택	2		상대		●	
크리스천의사회정의	2	교양선택	2		상대		●	
통계로읽는사회	2	교양선택	2		상대	●	●	
평생학습사회와미디어	2	교양선택	2		상대		●	
현대사회와범죄	2	교양선택	2		상대	●		
현대인의생활법률	2	교양선택	2		상대	●		
현대정치	2	교양선택	2		상대	●		

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
언어와 문해(Mutual Understanding) - 영역: 소통(M)								
English Presentation Skills	2	교양선택	1	1	상대	●		
English through the Bible	2	교양선택	1	1	상대		●	
English Writing	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
Intercultural Communication	2	교양선택	2		상대	●		
Korean Tourism	2	교양선택	1	1	상대		●	
기초독일어	2	교양선택	2		상대	●		
기초일본어	2	교양선택	2		상대	●		
기초중국어	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
미디어를통해본일본	2	교양선택	2		상대		●	
디지털미디어리터러시	2	교양선택	1	1	절대	●	●	
문화읽기와글쓰기	2	교양선택	2		상대	●	●	
생활독일어	2	교양선택	2		상대		●	
실무일본어	2	교양선택	2		상대		●	
실용중국어	2	교양선택	2		상대		●	
중국어듣기연습	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
한문속의지혜	2	교양선택	2		상대	●		
효과적영어발표연습	2	교양선택	1	1	상대	●		

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
과학과 기술(Problem Solving) - 영역: 문제해결(P)								
4차산업혁명과물리학	2	교양선택	2		상대		●	
공통수학	2	교양선택	2		상대	●		
과학기술과미래	2	교양선택	2		상대	●		
기초수학	2	교양선택	2		상대	●	●	
도시농업의재배기술	2	교양선택	1	1	상대		●	
빅데이터의이해	2	교양선택	2		상대	●	●	
생활과통계	2	교양선택	2		상대	●		
생활속에서발견한물리학법칙	2	교양선택	2		상대	●		
생활속의정보통신기술활용전략	2	교양선택	1	1	상대		●	
생활속의화학	2	교양선택	2		상대	●		
생활속의회계	2	교양선택	2		상대		●	
셉테드경비공학	2	교양선택	1	1	상대		●	
영화를통해본과학	3	교양선택	3		상대	●		
웹프로그래밍	2	교양선택		2	상대	●	●	
지구를식히는상상력:기후변화뛰어넘기	2	교양선택	2		상대		●	
지구환경과생태	2	교양선택	2		상대	●	●	
지식재산권의이해	2	교양선택	2		상대	●		

3) 자유교양(선택)

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
심미와 공감(Creativity) - 영역: 창의성(C)								
Class Piano Ⅰ	1	교양선택		1	절대	●		
Class Piano Ⅱ	1	교양선택		1	절대		●	
Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts	2	교양선택	1	1	상대	●		
Social Media Marketing	2	교양선택	1	1	상대		●	
매체와공연예술	2	교양선택	2		상대	●		
문자디자인과전각	2	교양선택	1	1	상대	●	●	
바그너의오페라사이클'반지'의이해	2	교양선택	2		상대	●		홀수해 개설
서예와캘리그라피(손글씨)	2	교양선택	1	1	상대	●		
설득과공감	2	교양선택	1	1	절대		●	
스포츠레저,레크리에이션지도론	2	교양선택	1	1	상대	●		
아트콜라보레이션(음악과미술을중심으로)	2	교양선택	1	1	절대		●	
여가와스포츠	2	교양선택	2		상대	●		
인문학으로보는성공경영	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
종교에기반한범죄자교정교화	2	교양선택	2		상대	●	●	
채플콰이어 Ⅰ	1	교양선택		1	절대	●		
채플콰이어 Ⅱ	1	교양선택		1	절대		●	
피아노로배우는영화OST	2	교양선택	1	1	상대	●		
합창 Ⅰ	2	교양선택		2	절대	●		
합창 Ⅱ	2	교양선택		2	절대		●	

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
인성과 나눔(Humanity) - 영역: 나눔·배려(H)								
American Culture through Movie	2	교양선택	1	1	상대		●	
Volunteering	2	교양선택	1	1	상대	●		
독일문화산책	2	교양선택	2		상대	●		
멘토와멘토링	2	교양선택	1	1	P-NP	●	●	
배드민턴지도론	2	교양선택		2	절대		●	
사회봉사이론과실제 I	2	교양선택	1	1	P-NP	●		
사회봉사이론과실제 II	2	교양선택	1	1	P-NP		●	
서양역사와문화	2	교양선택	2		상대		●	
인권교육과성숙한시민되기	2	교양선택	1	1	상대	●		
인성과리더십	2	교양선택	1	1	상대		●	
일본문화의이해	2	교양선택	2		상대	●		
채플과섬김	2	교양선택	2		P-NP	●	●	
청소년서비스러닝실습	2	교양선택		2	절대	●	●	
테니스지도론	2	교양선택	1	1	P-NP		●	
트레이닝실습지도론	2	교양선택		2	P-NP		●	
현대사회의부모되기교육	2	교양선택	2		상대		●	

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
탐구와 체험(Analytical Thinking) - 영역: 비판분석적사고(A)								
SNS비지니스의이해	2	교양선택	2		상대		●	
기술사업계획서종합설계	2	교양선택	1	1	상대		●	
돌봄교육의이해	2	교양선택	1	1	상대	●		전) 돌봄교육과정의이해 I
문명과무역로의역사	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
방과후교육과여가지도	2	교양선택	1	1	상대		●	신설교과목
방과후교육현장실습	2	교양선택	1	1	P-NP		●	
방과후학교운영	2	교양선택	2		상대	●		
방과후학교지도론	2	교양선택	2		상대		●	전) 방과후학교지도및학생상담
사군자이론과실습	2	교양선택	1	1	상대		●	
사회적기업의이해	2	교양선택	2		상대	●		
현대사회적성의패러다임전환	2	교양선택	2		상대		●	전) 현대사회와젠더이슈
서양음악감상과비평	2	교양선택	2		상대	●		짝수해 개설
스마트공장보안상담실습	2	교양선택	1	1	상대	●		
스마트공장수준컨설팅	2	교양선택	1	1	상대		●	
역사속의리더십의빛과그림자	2	교양선택	2		상대	●		신설교과목
장애와인권	2	교양선택	2		상대		●	
장애이해를통한공존문화만들기	2	교양선택	2		상대		●	
창업과사회적경제	2	교양선택	2		상대		●	
현대사회와사회적상상력	2	교양선택	2		상대	●		전) 현대사회와사회적상상력의이해

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
건강과 생활(Mutual Understanding) - 영역: 소통(M)								
Active English Learning through Sports	2	교양선택	1	1	상대	●		
Advanced English Conversation	2	교양선택	1	1	상대		●	
Basic Chinese for Tourism and Travel	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
HSK 3급	2	교양선택	2		상대	●		
Introduction to Worship	2	교양선택	2		상대		●	신설교과목
Pronunciation Clinic	2	교양선택	1	1	상대	●		
농구	2	교양선택		2	절대	●		
농구지도론	2	교양선택		2	절대		●	
도시농업과텃밭의기초	2	교양선택	1	1	상대	●		
도시생활과힐링원예	2	교양선택	1	1	상대		●	
배드민턴	2	교양선택		2	절대	●		
체력증진및다이어트운동법	2	교양선택	2		상대		●	
테니스	2	교양선택		2	P-NP	●		
토익 I	2	교양선택	2		상대	●		
토익 II	2	교양선택	2		상대		●	
토탈피트니스	2	교양선택	1	1	절대		●	
트레이닝실습	2	교양선택		2	P-NP	●		
현대생활과원예활동	2	교양선택	1	1	상대	●		

과목명	학점	이수구분	시수		평가방법	개설학기		비고
			이론	실기		1	2	
도전과 설계(Problem Solving) - 영역: 문제해결(P)								
교양산책	2	교양선택	2		절대		●	
기업가정신과창업 I	2	교양선택	2		상대	●		
기업가정신과창업 II	2	교양선택	1	1	상대		●	
대학생활설계	2	교양선택	1	1	절대	●		
디자인씽킹과창업	2	교양선택	1	1	상대		●	
디자인하는대화의기술	2	교양선택		2	절대		●	
스피치콘서트	2	교양선택		2	절대	●		
실전창업이해와고객발굴	2	교양선택	1	1	상대	●		
융합인재교육(STEAM)와중소기업창업컨설팅	2	교양선택	2		상대	●		
진로개발을위한자격증만들기(창직)	2	교양선택	1	1	상대	●		
진로이슈분석과FLYUP전략	2	교양선택	1	1	상대	●		
진로집중탐구	2	교양선택	1	1	상대		●	
창업보육매니지먼트	2	교양선택	1	1	상대		●	
청년취업을위한원예인문학	2	교양선택	1	1	상대	●		
취업과진로설계 I	2	교양선택	2		상대	●		
취업과진로설계 II	2	교양선택	2		상대		●	
퍼스널이미지메이킹	2	교양선택	1	1	상대	●		

4) 비교과교양

영역	프로그램명	운영형태	비고
창의성 (C)	창의·소통 글쓰기 클리닉	강의/실습	
나눔·배려 (H)	지속가능한 착한 소비	강의/실습	
비판·분석적 사고 (A)	교양기초코딩	강의/실습	
소통 (M)	외국어 콘테스트	발표대회	
문제해결 (P)	한세멘토링	프로젝트	
융복합 (+)	CHAMP+ 인문학 HAN 스푼	강의	

■ 교과목 개요 (가나다 순)

- **4차산업혁명과물리학** (Fourth Industrial Revolution and Physics)

제4차 산업혁명의 개요와 이 시대의 변화가 불러오는 주요 과학기술(물리학, 디지털, 생물학 영역에 기반을 둔) 그리고 그 영향과 정책적 도전을 깊이 있게 학습한다.

- Active English Learning through Sports (Active English Learning through Sports)

스포츠 활동을 통해 말하기 능력과 영어 능력에 대한 일반적인 지식을 개발할 수 있는 기회를 제공한다. 이 과정을 통해 학생들은 적절한 어휘와 문구를 사용하여 스포츠에 대해 이야기하고, 스포츠 활동의 이점을 식별하고, 스포츠 환경에서 자기 평가에 대해 보고할 수 있다.

- Advanced English Conversation (Advanced English Conversation)

중급 수준의 대화, 대중 연설 수준으로 말하기(발음) 및 영어 원어민의 듣기를 학습한다. 구두 의사 소통 기술을 향상시키고 직업, 사회 및 학업 환경에서 자신감을 높이기 위해 일상적인 상황에서 유용한 새로운 어휘와 문장 패턴은 물론 사회적, 정치적, 경제적 문제와 같은 국제적인 주제에 대한 일상적인 대화에 유용한 것들을 배운다.

- American Culture through Movie (American Culture through Movie)

영화를 중심으로 서구 문화의 핵심을 간단하게 정리하고 흥미진진한 영화 이야기와 함께 설명한다. 역사적인 배경을 가지고 만들어진 영화를 다루었다. 영화를 통해 역사 공부에 대한 역사적 사실과 사건, 시대적 흐름, 그 시대의 사상과 가치관을 자연스럽게 이해하고 세계문화와 역사에 대한 이해의 폭을 넓히는데 도움을 줄 것이다.

- APEX 101, 102, 201 (APEX 101, 102, 201)

교양필수 영어 과목으로 대학생들의 레벨에 맞게 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 중심으로 체계화된 교육과정이다. 한국인 전문 외국어 강사와 원어민 교수가 함께 교육과정을 작성하고, 학생들의 성적과 실력에 따라 레벨을 정하여 체계화된 교육을 제공한다. 또한 졸업하기 전까지 3학기를 이수하고, 총 6학점을 취득하여야 한다. APEX는 모두 3개의 레벨로 구성되며 반드시 순차적으로 수강을 하여야 한다.

- Basic Chinese for Tourism and Travel (Basic Chinese for Tourism and Travel)

관광여행 기초중국어 과목은 여행 및 관광 상황에서 필요한 기초중국어 회화 능력을 키우도록 한다. 호텔,식당,교통시설 등 다양한 관광 상황에서 사용할 수 있는 기본 어휘와 표현을 익히며,질문 형식과 바른 중국어 기초 표현을 학습하여 원활한 소통을 가능하게 한다.

- Class Piano Ⅰ,Ⅱ (Class Piano Ⅰ,Ⅱ)

피아노를 연주할 때 필요한 기본적인 음악개념을 학습하고 즉흥연주를 통해 음악개념을 구체적으로 익히고 표현한다. 중급 피아노 레퍼토리를 통해 창의적으로 해석하는 능력을 갖추며 스토리텔링을 통하여 창의적인 해석능력을 키운다.

- Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts (Drama: The Artistry of Acting in the Performing Arts)

드라마를 만들고 공연하기 위해 연기와 공연의 기본을 학습한다. 드라마 대본을 읽고 표현하는 방법, 즉흥연주, 캐릭터에 적합한 의상을 조합하는 방법 등을 학습하며 드라마의 예술을 통해 자신을 표현할 수 있도록 한다.

- English Presentation Skills (English Presentation Skills)

대중 앞에서 명확하고 편안하게 말하는 것은 가치 있고 종종 필수적이므로 효과적인 프레젠테이션을 수행하는 데 필요한 전략, 기술을 배우고 연습한다. 프레젠테이션은 모든 언어 영역(어휘, 문법, 담화 및 음운론)과 기술(말하기, 읽기, 쓰기 및 듣기)을 연습해야 하며 과제 기반 학습을 통해 영어 프레젠테이션 능력을 향상한다.

- English through the Bible (English through the Bible)

구약과 신약의 영문 구절을 읽고 이해하며 언어로서의 영어를 학습함과 더불어 해당 시대의 문화와 사회에 대해 논의한다.

- English Writing (English Writing)

영어 글쓰기 학습 경험이 별로 없는 초급 수준의 영어 학습자들을 대상으로 일상적인 상황에서 접할 수 있는 다양한 종류의 글쓰기 과제 수행을 통해 영어 글쓰기 능력을 함양할 수 있도록 한다.

- HSK 3급 (Chinese Proficiency Test 3)

중국어를 접한 지 얼마 되지 않았거나 처음 중국어 공인시험 HSK에 도전하고자 하는 입문·초급수준의 학습자를 대상으로 기본적인 학습방법과 방향을 제시한다. 본 강의는 기본적으로 교수자가 어휘·문법항목을 설명하고 문제풀이를 통해 학습자가 학습내용을 공고히 하고 실전감각을 기를 수 있도록 한다.

- Intercultural Communication (Intercultural Communication)

문화적 배경이 다른 사람들 사이에의 커뮤니케이션에 대한 연구를 바탕으로 한 실질적 응용방법을 탐구한다. 아시아, 유럽, 아프리카, 호주, 미국의 사례를 연구하여 대화방법의 스타일과 문화의 다양성, 그들의 대인관계의 의사소통이 주는 영향을 조사한다. 특히 주목할 부분은 잘못된 의사소통을 극복하기 위한 실용적 전략을 파악하는 것이며 문화적 다양함 속에서 대화 능력을 향상한다.

- Introduction to Worship (Introduction to Worship)

예배학개론: 신학, 역사, 그리고 실천은 기독교 예배의 신학적 기초와 실제 적용을 탐구하기 위해 설계된 영어 종합 강좌입니다. 학생들은 예배의 목적, 요소 및 구조에 대한 깊은 이해를 개발하기를 통해 예배의 성경적, 역사적, 문화적 차원을 탐구하게 됩니다,

- Korean Tourism (Korean Tourism)

궁극적으로 영어를 통한 말하기, 읽기, 쓰기, 듣기 능력을 향상한다. 문화유적지를 둘러보며 그 지역의 역사를 공부하고 경험에 대해 발표하며 영어 프리젠테이션 능력을 함양한다.

- Pronunciation Clinic (Pronunciation Clinic)

영어 학습 시 어휘와 문장에 대한 발음과 Intonation은 매우 중요하다. 영어학습자들이 모국어의 발음에 습관화되어 영어도 그와 유사한 방법으로 발음을 하게 되어 세련되지 못한 영어처럼 느끼게 만든다. 그러므로 본 과정은 영어 발음의 기초적이고 근본적인 발음과정의 실제적인 학습과정을 통해 능숙하고 세련된 영어를 구사하도록 한다.

- SNS비지니스의이해 (Understanding SNS Business)

SNS 비즈니스에 대한 시장동향, 기술 및 서비스 동향 및 전략에 대해 설명한다. 기술동향은 플랫폼 기술과 서비스 기술로 나누어 논의한다.

- Social Media Marketing (Social Media Marketing)

Youtube와 같은 소셜 미디어를 활용하여 소비자에게 마케팅하는 데 중점을 두고 지식과 말하기 능력을 개발할 수 있는 기회를 제공한다. 일상적인 마케팅 개념과 마케팅 회의, 마케팅 프레젠테이션 능력을 학습한다.

- Volunteering (Volunteering)

전 세계 자원봉사의 이론과 실제에 대해 학습하고 다양한 자원봉사의 참여방법에 대해 토의한다.

- 경영컨설팅의이해 (Understaing Business Consulting)

경영학의 학문적 특징과 체계성을 살펴본다. 미래의 불확실성에 직면, 역사적으로 기업이 어떻게 발전해왔는지 그리고 향후 어떤 방향으로 기업의 경영활동이 전개될지에 대해 고찰하며, 기업의 발전과 함께 기업의 사회적 책임의 변화과정을 살펴보고 기업윤리에 대해 학습한다.

- 공통수학 (Common Mathematics)

일상생활에 필요한 수학의 기초적인 원리를 학습하고 응용하며, 수학적 사고를 접근하고 이해한다. 수학을

응용하여 실생활 또는 전공과목에서 필요한 문제를 해결 할 수 있는 능력을 익힐 수 있다.

- **과학기술과미래** (Science and Technology and the Future)

감성사회에서 과학기술을 통해 미래를 엿보는 각종 접근 방법을 리뷰하고 예측의 한계를 이해함으로써 과학기술과 미래의 상호작용에 대한 관점을 형성하며, 사례로서 인공지능과 데이터과학의 과거와 현재를 돌아본다. 나아가, 바람직한 미래를 만들어가기 위한 과학기술의 역할과 사회적 고려들은 무엇인지 생각해본다.

- **교양산책** (Liberal Arts Walking)

창의융합적 사고 역량을 기르고 다방면의 지식 습득 기회를 제공하기 위해 팀티칭으로 이루어지는 수업이다. 교양 영역의 전반적인 주제를 탐색해 볼 수 있는 것이 주요 특징이며, 주제 중심의 융합과 방법의 융합을 토대로 역량 함양을 목적으로 한다.

- **교육테마여행** (Education Theme Inquiry)

현대사회의 변화와 교육과 관련된 이슈를 분석하고, 사회현상을 교육과 관련지어 탐색하며 문제해결역량을 함양하는 교과목이다. 또한, 교육에 관한 관점을 타인과 공유하고 사회변화에 따른 교육에 관한 관점을 정립한다.

- **기술사업계획서종합설계** (Technical business plan comprehensive design)

기술사업화란 개발된 기술을 이용하여 향상시키는 것이며 이를 통해 부가가치를 실제 창출한 경우 기술사업화 성공이라 한다. 사업계획서는 어떤 목적달성을 위해 주관하는 자가 체계적으로 정리한 계획서로 현재 상황을 파악하고 목표를 제시하고 달성하기 위한 전략 등이 포함되어 있으며, 이를 위해 위험요소를 사전에 체크하고 대책을 수립하므로 실패위험을 줄일 수 있다.

- **기업가정신과창업Ⅰ,Ⅱ** (Entrepreneurship and EstablishmentⅠ,Ⅱ)

기업가정신의 정의와 본질을 이해하고 기업가정신의 발현 사례를 정리함으로써 창업의 정의와 본질을 이해한다. 이를 통해 창업 시 꼭 해야 할 일과 전략들에 대해 습득할 수 있다.

- **기초독일어** (Basic German)

독일어를 처음 배우는 학생들을 위한 수업이다. 학생들은 외국어로서 독일어의 기초를 다지기 위해 기초문법과 용어 및 간단한 구문을 학습한다. 체계적으로 기초 문법을 습득하고 이를 기초구문으로 연결하여 문법적 지식과 구문형성의 기초를 다진다. 나아가 문장 읽기와 듣기를 반복 학습함으로써 학생들이 독일어에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

- **기초수학** (Basic Mathematics)

수학적인 기초지식을 제공하고 수학에 관련된 철학적 문제들에 대해 생각해본다. 수학적 명제와 경험적 명제사이의 관계, 모순과 무모순성의 개념, 수학에서의 외연적, 내포적 고찰방식 등을 배우고 계산능력과 응용력을 향상시킨다.

- **기초일본어** (Basic Japanese)

일본어를 처음 배우는 학생들을 위한 수업이다. 일본 문자(히라가나 · 가타가나)를 시작으로 기본적 문법을 익히고, 형용사 활용까지 배운다. 사전을 이용해서 단어를 찾고 간단한 문장을 만들 수 있도록 한다. 일본어에 대한 기본적 접근, 나아가 일본어를 공부하는 방법을 지도하고 관심을 유도한다.

- **기초중국어** (Basic Chinese)

중국어의 인증제 관련 교양필수 혹은 고급 심화과정으로 가장 기본인 성조와 발음을 익히고 동시에 문장을 통한 음파훈련을 반복 학습함으로써 중국어 음파에 자신감을 갖도록 한다. 또한 중국어를 계속하려는 학생에게 발음의 토대와 언어학습의 방법을 분명하게 제시한다.

- **논리로보는세상** (Logics and Modern World)

논리학의 기본법칙을 익힘으로써 바르게 생각하기, 말하기, 글쓰기를 연습하는 수업이다. 인간은 이성을 가진 존재이며, 이러한 이성의 법칙을 논리라고 말한다. 삶을 올바르게 영위하기 위한 방법으로써 논리를 습득하고 그것을 통해 세상의 다양한 문제들을 분석하는 것이 본 수업의 목표이다.

- **놀이공연Activity를통한자기찾기** (Self-Finding-Class through Playing-Activity)

예술, 체육, 인문학을 융합하여 학생들의 자기-찾기 과정을 돕는 것을 목표로 한다. 각 단계는 1) 인문학적 성찰, 2) 체육활동을 통한 놀이, 3) 공연, 4) 자기-보이기 등으로 구성되며, 이를 통해 현대인의 결핍된 자아 찾기를 스스로 시도하고, 자연스럽게 자신의 문제에 대한 해결방법론을 모색하고 토론함과 동시에 그 결과를 밝히게 된다.

- **농구** (Basketball)

스포츠와 함께하는 글로벌 교육의 일환으로 농구의 기본적인 기술과 이론을 습득하여 주 5일 수업제 실시로 늘어난 여가시간에 학생들에게 건강관리를 위한 즐거운 스포츠 활동으로 사회성 함양을 위한 긍정적인 마인드를 심어주고, 미국의 선진 농구교육 프로그램을 도입하여 차후 어린이와 청소년들에게 자신감과 협동심을 길러주기 위한 농구를 지도할 수 있는 지도법을 습득한다.

- **농구지도론** (Basketball Coach Course)

농구를 통한 실기능력함양을 위주로 한 수업을 통하여 본인의 경기력 향상과 지도자의 자질을 습득한다.

- **다문화사회와문화다양성** (Multicultural Society and Cultural Diversity)

미래사회 변화에 따른 다문화사회의 패러다임을 이해하고, 문화다양성과 상대성에 관한 다양한 관점을 이해하는 교과목이다. 문헌 및 영화 등의 매체와 체험을 통하여 문화다양성을 존중하는 태도를 함양한다.

- **대학생활설계** (Campus Life Design)

성공적인 대학생활 적응을 위해 정보제공 및 나만의 대학생활설계 포트폴리오 작성을 통해 대학생활의 목표의식을 고취한다.

- **데이터분석과활용** A,B,C (Data Analysis & Application A,B,C)

사회과학, 자연과학, 예술 등의 모든 분야에서 널리 요구되는 데이터 분석 및 활용을 다룬다. 데이터 분석에서 요구되는 통계적 기초개념과 사고를 이해하고, 이를 활용하여 실제 문제에 적용할 수 있는 응용방법을 공부한다. 데이터에 대한 이해로부터 출발하여 요약통계, 확률, 표본, 통계적 추정, 가설검정, 상관관계와 회귀 등을 포함한 통계 데이터 분석의 체계를 이해하는데 초점을 둔다.

- **데이터해석과응용** (Advanced Data Analysis & Application)

본 강의는 수식이나 이론 중심의 강의에서 벗어나, 데이터를 분석하고 그 결과를 해석하고 응용하는 데에 중점을 둔다. 이에 필요한 심화된 데이터 분석 및 통계 기법을 공부하고, 분석 도구로 Excel과 R 등이 선택적으로 활용된다.

- **도시농업과텃밭의기초** (The Basic of Urban Agriculture and Tending a Vegetable Garden)

도시생활에 녹색환경을 조성하고 도시민의 안정적 정서를 위한 도시농업활동에 기초가 되는 텃밭설계와 기초재배기술을 익힌다.

- **도시농업의재배기술** (Urban Agriculture Cultivation Technology)

도시 원예의 기초이론을 익히고, 작물의 특징에 따른 적절한 재배기술을 익힌다.

- **도시생활과힐링원예** (Urban Life with Healing Gardening)

각박한 도시 생활에서 텃밭을 활용하여 원예 활동을 하며 도시농업을 통한 치유를 경험한다.

- **독일문화산책** (German Culture Walk)

독일문화에 대해 배울 수 있는 수업이며 일반교양 수업의 수준에 맞추어 진행된다. 독일의 문화와 역사뿐만 아니라 독일의 복지 시스템, 교육제도, 독일 여행(예, 로맨틱가도, 로렐라이의 전설을 따라 가는 여행지 소개) 등 다양한 콘텐츠로 수업이 진행된다. 글로벌 시대에 독일의 사회문화적 배경과 독일인의 세계관을 만나봄으로서 글로벌과 로컬의 경계를 포용하는 폭 넓은 사고와 지식을 제공한다.

- **돌봄교육의이해** (Understanding of Edu-caring)

돌봄의 필요성과 돌봄교육의 추진 배경을 이해하고, 돌봄교육의 정책과 이에 따른 방향성을 연구한다.

- **디자인씽킹과창업** (Design Thinking & Start up)

새로운 창업시장에 필요한 기업가정신은 준비해야 하는 관점에서, 미래를 예측하고 시대 변화를 모색해보는 기회가 필요하다. 따라서 창업실무 기업가에게 요구되는 역량을 키울 수 있고, 창의적 사고력을 키울 수 있도록 한다.

- **디자인하는대화의기술** (Designing Conversation Skills)

소통이 중요시 되는 현대 시대에 소통의 기본인 말하기를 훈련함으로 취업, 면접을 준비한다. 나아가서 사회생활 가운데 필요한 남을 설득하는 방법을 익히고 훈련한다. 내 말을 통하여 나는 어떤 사람인가를 알리고 남을 설득하고 감동시키고 내 의견을 효과적으로 전달하는 방법을 습득한다.

- **디지털미디어리터러시** (Digital Media Literacy)

대학생을 위한 미디어 교육을 통해 올바른 디지털 시민이 될 수 있도록 학습한다. 학생들은 주로 미디어를 일방적으로 수용하거나 상업화된 미디어 콘텐츠의 소비자 역할을 수행해 왔다. 그렇지만 4차 산업혁명으로 시대적 패러다임이 변화하면서 미디어를 단순히 수용, 소비하는 차원에서 그치는 것이 아니라 이를 주도적으로 활용하는 주체로서의 올바른 권리와 의무를 인식하고 행사하는 디지털 미디어역량을 갖춘 인재가 요구된다.

- **매체와공연예술** (Media and Performing Arts)

공연예술전반에 대한 이야기에서부터 연극, 무용, 오페라, 뮤지컬을 각 장별로 나눠 누구나 쉽게 공연예술의 세계를 이해하고 접할 수 있도록 한다. 공연예술 용어와 상식도 학습하여 연극, 무용, 오페라, 뮤지컬에 대한 이해를 높이고 공연예술에 대한 관심까지 높일 수 있도록 한다.

- **멘토와멘토링** (Mentor and Mentoring)

멘토 양성을 위한 인증과목으로 멘토에게 요구되는 기본역량이해와 멘토링 실제연습을 위해 개설된 교과목이다. 단순히 교수법을 가르치는 교과가 아니라 멘토역할, 역량지식 및 실제 연습을 다룬다.

- **몸철학과연극의역사** (History of Physical Philosophy and Drama)

'몸'개념을 매개로 자아, 개인, 자기의 문제를 사회철학적인 관점에서 고찰한다. 몸에 대해 다른 시선으로 접근하며 이 시선을 중심으로 연극의 역사를 다룬다. 그리스부터 시작된 연극의 역사와 한 시대를 풍미했던 연극사조에 대해 알아보고 연극의 대본을 훑어보면서 연극의 기원과 종류, 특징에 대해 학습한다.

- **문명과무역로의역사** (The History of Civilizations and Trade Routes)

주요 무역로를 통해 이루어진 역사적 사건과 문화적 교류를 이해한다. 비단, 향신료, 황금, 청자 등의 주요 무역품이 각 문명에 미친 영향을 탐구한다. 무역로를 통한 글로벌 경제와 문화의 형성 과정을 탐구한다.

- **문명의창조와전달** (Creation and Spread of Civilization)

후대 사람들에게 중요한 척도가 되었고 때로는 오늘날까지도 영향을 끼치는 고대의 위대한 개척자들에 대해서 배운다. 예술과 문화, 과학과 기술에 새로운 기준을 세우고 획기적인 발견과 발명을 이룬 트렌드세터들의 사례들로 문명의 창조와 발전 과정을 학습한다.

- **문자디자인과전각** (Seal Engraving and Design)

현대는 디자인의 시대이다. 눈에 보이는 모든 문화가 디자인으로 표현된다. 따라서 본 강의는 문자를 소재로, 석재에 디자인하여 표현함으로서 나타나는 미감을 찾는다.

- **문학이해와감상** (Understanding and Appreciation of Literature)

문학을 이해하는 것뿐만 아니라 다양한 문학작품을 감상하며 문학이란 무엇인가에 대해서 좀 더 심도 있게 접근할 수 있는 방법을 학습한다. 문학적 특성에 대해 안내하는 이론을 먼저 설명하고 그 이론에 따라 해당 작품들을 감상할 수 있도록 한다.

- **문화의빅뱅,그리고콘텐츠** (Big Bang of Culture and Contents)

인간이 문화와 역사의 흐름을 습득하고 전망하는 것은 오늘을 사는 인류라면 필연적으로 학습해야 할 분야이다. 그러나 지식을 아는 것만으로는 인생을 설계하고 전진하는데 충분하지 않다. 또한, 현대사회의 특성상 팀을 구성해 탐구 활동을 협업하는 것이 지식의 방대한 양을 습득하는데 보다 효과적일 수 있다. 습득한 지식을 알고만 있는 것으로 끝내지 않고, 활용을 위해 자료의 선택과 집중할 수 있는 안목을 기르는 것 또한 중요하다. 따라서 본 교과목은 학습자가 문화의 흐름에 대한 지식을 확장하고 발표 기술을 향상시킬 수 있도록 자극하며, 선택되어 다듬어진 정보를 팀의 협업을 통해 주어진 문제를 적극적으로 해결함은 물론 동시대적 문화 콘텐츠로 전환할 수 있는 기본 역량을 기르는 것을 골자로 한다.

- **문화읽기와글쓰기** (Writing for Cultural Analyses)

최근 문화에 대한 중요성이 높아지면서 문화 현상과 텍스트를 바로 읽고 분석하는 방법을 익히는 것이 필요하게 되었다. 본 강좌는 핵심적 문화 텍스트인 문학, 영화를 비롯하여 만화, 스포츠, 광고, 패션 등 대중문화를 분석하는 시각을 습득하게 함으로써 향후 지역의 아동과 시민의 문화교육을 담당할 인재를 양성한다.

- **미디어를통해본일본** (Japan through Media)

한세대학교 학생으로서, 이웃 일본의 젊은이들과 함께 차세대를 살아갈 젊은이로서, 더 나아가 대한민국의 한 사람으로 어떤 시각을 소유하고 있는 가 서로 확인하고 사회에 대한 비판, 그리고 한일관계에 대해서

관심을 가지도록 한다.

- **미술과인간심리** (Art and Human Psychology)

미술은 우리가 미처 생각하지 못한 무엇을 나타내기도 하며, 단순한 결과물이 아니라 사람 손을 빌려서 자기 존재를 보여주는 유기체처럼 보여 지기도 한다. 그림을 통해 사람을 이해하고 느끼며 미술 속 표현된 다양한 인간의 심리를 학습한다.

- **바그너의오페라사이클'반지'의이해** (Understanding of Wagner's "The Ring of the Nibelung")

신화, 신학, 문학, 음악, 철학, 그리고 고찰과 해석의 과정을 이용하여 이 4편의 오페라가 현대를 살아가는 우리에게 어떻게 삶의 풍부함과 생각하는 인간으로서의 경험을 제공하는지를 확인하고, 음악과 오페라를 좋아하는 것이 우리의 삶의 즐거움에 어떠한 자극을 줄 수 있는지, 사고하는 인간으로서 삶의 경험의 어려운 문제에 대해서 어떻게 생각할지를 확인할 수 있다.

- **발달심리와학습디자인** (Developmental Psychology and Learning Design)

발달심리학적 관점에서 아동 및 청소년의 학습을 개괄적으로 논의하고 실제 학습과정에서 나타나는 문제를 탐색한다. 따라서 발달심리적 특성과 인지적, 정의적 학습의 과정에 대한 이해를 토대로 다양한 학습법을 적용한 자기주도적인 학습디자인의 과제를 실천한다.

- **방과후교육과여가지도** (After-school Education and Leisure Guidance)

선진국의 방과후 교육활동은 '놀면서 배운다'는 구호아래 운영되고, 안정적으로 시행될 수 있도록 정책적으로 다양한 지원을 받고 있다. 국내외 방과후학교 프로그램의 성공적인 사례를 탐색하고, 시사점을 통해 방과후 활동에서 운영할 수 있는 여가지도의 다양한 연계방안 과 발전방향을 연구한다.

- **방과후교육현장실습** (After School Placement)

방과 후 교직과정 신청자에 한해 진행되는 과정으로 생생한 교육현장의 실습을 통해 본인의 소질을 개발하고 방과후학교 강사로서의 자질과 역량을 기르고 전문강사로서의 초석을 준비한다.

- **방과후학교운영** (After School Operating)

정규교육과정보다 확대되어지고 정부 교육정책의 주요 사항인 방과후학교의 체계와 방과후학교 운영에 대한 전반적인 연구를 통해 정규교육과정에서 다루지 못한 방과후학교의 특·장점을 연구하고 정부의 교육정책에 대한 이해도를 높인다.

- **방과후학교지도론** (Technic of Teaching in After school Program (A theory of After school Guidance))

방과후 학교의 개념을 이해하고 향후 방과후 학교의 방향성을 연구한다. 방과후 학교 지도에서 요구되는 역량을 학습하고, 이를 통해 효율적인 프로그램 운영방식을 연구한다.

- **배드민턴** (Badminton)

배드민턴의 기본 기술을 습득하여 게임에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 또한 배드민턴을 통하여 신체활동에 대한 욕구를 만족시키고, 여가와 생활 스포츠 활동으로까지 연결되도록 한다.

- **배드민턴지도론** (Badminton Coach Course)

배드민턴은 언제 어디서나 약간의 공간만 있으면 누구나 즐길 수 있는 대중적인 스포츠이다. 교양체육으로써 배드민턴의 기본적인 실기능력을 습득하며 지도자의 자질을 습득한다.

- **범죄예방을위한부모교육의이해** (Crime Prevention Parenting Education)

미래의 부모가 될 대학생을 대상으로 범죄로까지 이어질 수 있는 가정 내 위기상황을 이해함 또한 위기를 효과적으로 관리하는 부모의 역할에 대한 융합적인 사고와 대응능력을 함양할 수 있도록 도움을 준다.

- **법과사회** (Law and Society)

법학의 개념과 사회규범, 기초법학 및 헌법 등 사회조직규범, 민법 및 형법의 개요 등에 중점을 두어 가장 기초가 되는 기본법률지식을 습득한다.

- **브랜드와디자인의보호** (Protection of Brand and Design)

브랜드, 상표는 기업가치와 직결되며 이를 등록하여 보호하는 방안 및 본인이 창작한 디자인의 도용을 미연에 방지할 수 있는 법적 제도적 장치에 대해서 학습하고자 한다. 브랜드와 디자인 전략의 중요성과 이들을 보호하기 위한 법제도적 수단에 대해 이해한다.

- **빅데이터의이해** (Understanding of Bigdata)

최근 4차 산업 혁명에 대한 사회적 관심이 높아지자, 그의 일환인 빅데이터가 유망 분야로 각광받고 있다. 이제는 시대를 이끌어가는 핵심기술로 자리잡은 "빅데이터"는 미래 유망 기술이다. 따라서 사회가 원하는 인재양성과 개인의 발전을 위해 학습한다.

- **사군자이론과실습** (Oriental Painting of Four Gracious Plants & Relaxed Appreciation)

사군자는 매화, 난초, 국화, 대나무이다. 이들은 각기 특징이 있는데, 이 특징들을 예부터 군자의 바람직한 삶의 방향으로 비유해 왔다. 바쁘게 살아가는 오늘날에 더더욱 가까이 하여 자기의 삶에 안정을 도모하는 방법으로 해야 할 것이다.

- **사이버범죄와법정책** (Cyber Crime and Legal Policy)

범죄학, 사이버보안, 법학 등의 분과학문의 개별적 이해와 그 융합을 통하여 4차 산업혁명의 파고 속에서 융복합 역량을 강화한다.

- **사회봉사이론과실제Ⅰ,Ⅱ** (Voluntary Social ServiceⅠ,Ⅱ)

자원봉사활동을 직접 계획하여 실천하게 함으로써 사회자원봉사의 참된 정신을 인식하게 하고 자원봉사를 통한 자아개발을 하고자 한다. 또한 자신을 희생함으로써 사회가 건전하게 발전하고, 자신 역시 건전한 사고를 형성할 수 있다는 자세를 견지하도록 한다.

- **사회적기업의이해** (Understanding of Social Enterprise)

사회적 경제에 대한 전반적인 이해와 해당 영역인 사회적기업의 역할과 의무에 대해 학습한다. 또한 정부 교육정책의 핵심인 대학주도 방과후학교 사회적기업의 취지와 역할에 대해 고찰하고 이를 통한 직업창출(job creation)과 취업연계를 고민해 본다.

- **생활과통계** (Life and Statistics)

현대사회에서 중요한 부분을 차지하고 있는 재무, 금융, 회계 정보의 활용방안에 대한 기본적인 이해를 넓힘으로써, 사회 구성원 모두가 경제적 의사결정에 직면했을 때 합리적 판단을 할 수 있는 내용들을 다룬다.

- **생활독일어** (Living German)

표준, 실용 생활독일어 회화를 학습한다. 인사법에서부터 감사의 표현, 사과의 표현, 축하와 전화, 초대와 방문, 스포츠와 취미, 역에서, 호텔에서 사용 가능한 생활독일어를 독일어 예문과 단어해설로 학습한다.

- **생활속에서발견한물리학법칙** (The Laws of Physics in Life)

전체 사물에서 시작하고 그 내부를 들여다보고, 이들이 어떻게 작동하는지 본다. 사례 연구 방법을 따르고, 일상적 사물의 맥락에서 꼭 알아야 할 기초에 대한 물리 개념을 탐구한다. 익숙한 일상에서 익숙한 대상 안에서 물리 개념과 원리를 찾음으로써 물리학에 대한 이해도를 높일 수 있다.

- **생활속의정보통신기술활용전략** (ICT Usage Strategy)

생활 속에서 정보통신 기술 활용을 통해 삶의 질 개선 전략을 탐구한다.

- **생활속의화학** (Chemistry in Life)

화학의 기초가 튼튼하지 않거나 체계적으로 화학을 배운 적이 없는 대학생이 일상생활 속에서의 화학현상을 이해할 수 있도록 한다. 기본적인 화학 지식의 습득과 화학이라는 학문을 탐구하는 과정기술을 배울 수 있다.

- **생활속의회계** (Accounting of Life)

회계는 다양한 정보이용자의 의사결정에 필요한 정보를 제공하는 역할을 한다. 다양한 의사결정에 필요한 정보의 제공이라는 측면에서 회계를 정의하고, 기업의 투자자 및 대여자에게 제공되는 대표적인 회계정보인 재무제표가 어떻게 만들어지는지, 그 과정에 대해 배워본다.

- **서양문명사** (History of Western Civilization)

서양문명사는 현 시대를 상당 부분 이끌고 있는 서양 세계의 역사를 추적하며 그 힘의 배경을 이해하고자 하는 교양 과목이다. 서양의 고대 문명에서부터 21세기 현재에 이르기까지 서양은 어떤 문명을 발전시켜 왔으며, 그 결과는 무엇이며, 한국의 과거와 현재를 서양문명사와 대비하며 현재를 파악하며, 미래를 준비한다.

- **서양미술사** (Western Art History)

서양미술의 전반적인 흐름을 이해하는데 주목적이 있다. 원시미술에서 현대미술에 대한 흐름을 시대적 상황에서 해석하고 동시에 각 시기의 조형적 특징을 양식적인 측면에서도 살펴본다. 이를 위해 각종 시청각 자료를 활용하여 주요 작가들의 작품을 살펴본다.

- **서양역사와문화** (Western History and Culture)

서양 역사와 문화 교과목은 서양 문명의 기원부터 현대까지의 주요 역사적 사건과 문화적 발전을 포괄적으로 다룹니다. 서양 역사와 문화는 고대 그리스와 로마의 철학과 정치 제도, 중세 유럽의 사회 구조와 종교, 르네상스와 계몽주의 시기의 예술과 사상, 그리고 근대 민주주의의 발전 과정을 중심으로 구성됩니다. 또한, 서양 문화의 중요한 요소인 문학, 미술, 음악, 과학 혁명 등을 다루며, 서양 문명이 현대 세계에 미친 영향을 분석합니다. 학생들은 이러한 학습을 통해 서양 문명의 핵심 가치와 유산을 이해하고, 이를 토대로 현대 사회를 비판적으로 바라보는 능력을 기릅니다. 더불어, 서양 문화를 다른 문명과 비교하면서 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 글로벌 시민으로 성장하는 데 필요한 지식을 습득하게 됩니다.

- **서양음악감상과비평** (Appreciation and Criticism of Western Music)

서양 고전음악은 어떤 것인지부터 서양 고전음악 감상법을 배운다. 고전 음악 감상의 첫 대면부터 감상시 갖추어야 할 지식, 음악 감상을 위한 투자 등을 소개하고, 고전음악의 장르, 음악사의 주요 작곡가, 올바른 감상을 위한 방법을 학습한다.

- **서예와캘리그라피(손글씨)** (Korean Calligraphy & Handwriting)

서예는 전통서예와 현대서예가 있다. 서예가 갖는 운필의 특성으로 인해 정신적 집중을 요하는 동시에 회화적 요소가 있다. 현대서예는 문자를 파자하여 회화적 요소를 비중 있게 의미부여한 것으로 요즘의 손글씨 또는 캘리그라피로 인식되고 있다.

- **설득과공감** (Rhetoric of Personal Persuasion)

설득은 평등한 주체들이 자유로운 논쟁을 통해 서로의 의견들을 해명하고 검토하는 것을 일컬으며, 공감은 나와 타인의 다양성을 인정하고 인정받음으로써 서로에게 인간(시민)의 지위를 부여하는 행위를 가리킨다. 다양한 인문학적 텍스트를 통해 사회적으로 광범위하게 나타나는 문제들을 분석하고 그 대안을 모색함으로써 설득과 공감력을 함양한다.

- **세계의지역분쟁** (Regional Conflict of the World)

본 교과목은 국제분쟁에 관련한 주요한 이론과 함께, 전세계의 주요한 분쟁을 지역별로 나누어서 원인, 현황, 영향을 살펴보면서 분쟁의 상황을 이해하고 파급효과에 대처할 수 있는 토대를 제공하는데 주안점을 둔다.

- **셉테드경비공학** (Cpted Security Engineering)

공학지식 기반의 보안 교과목으로 보안환경 설계를 통한 범죄예방을 학습한다.

- **소비자와생활경제** (Consumer and Living Economy)

현대사회의 소비자를 올바로 이해하고 소비생활에 필요한 기본적인 이론 및 관련법과 실제 소비생활에서 일어나는 다양한 현상을 고찰함으로써 소비자능력을 개발한다. 또한, 소비자 피해 사례의 고찰을 통해 소비자 피해를 예방함과 더불어 합리적인 소비생활을 위한 실질적인 도움을 제공한다.

- **스마트공장보안상담실습** (Smart Factory Security Consulting Practice)

스마트공장 보안상담 전문가의 직무를 이해하고 스마트공장에 특화된 기술유출 방지를 위한 보안 상담을 실습한다.

- **스마트공장수준컨설팅** (Smart Factory Level Consulting)

스마트공장 보안상담 전문가의 직무를 이해하고 스마트공장에 특화된 기술유출 방지를 위한 보안 상담을 실습한다.

- **스포츠레저,레크리에이션지도론** (Sports Leisure, Recreation Coach Course)

스포츠레저를 바탕으로 레크리에이션을 전반적으로 이해하고 이론과 실기를 겸비하여 레크리에이션 지도자의 자질을 향상시키며 실질적으로 필요한 지식을 배운다. 레크리에이션이 삶에 미치는 영향과 웰빙 삶을 추구함에 있어서 필요한 이론적 지식과 실질적인 실습을 통하여 보다 나은 레크리에이션을 하는 리더의 자질과 능력을 습득한다.

- **스피치콘서트** (Speech Concert)

소통이 중요시 되는 현대 시대에 소통의 기본인 말하기를 훈련함으로 가까이는 취업, 면접을 준비한다. 나아가서는 사회생활 가운데 필요한 내 말을 통하여 남을 설득하는 방법을 익히고 훈련한다.

- **신앙과섬김** (Christianity and Service)

우리나라의 근대화에 해외 선교사들이 어떠한 영향을 주었는지, 현대 한국사회에 기독교가 어떠한 영향을 주었는지, 해외 개발도상국의 발전에 한국 기독교가 어떠한 기여를 하고 있는지에 대해 조별 활동을 통해 견학, 봉사, 영화보기, 특강 등에 참여하면서 학습하게 된다.

- **신앙과이해** (Christianity and Essence)

기독교의 기본 교리인 성부, 성자, 성령, 원죄, 구원, 믿음, 교회, 종말, 사명 등에 대해 강의, 토론, 독서, 영화보기 등을 통해 이해하고 학습한다.

- **실무일본어** (Practical Japanese)

'기초일본어'와는 달리, 실생활에서 사용할 수 있는 각종 일본어를 학습한다. 일본어에 대한 기초지식을 확인한 다음, 다양한 일본어 활용의 이해를 돕기 위해 여행, 워킹홀리데이, 유학 등으로 일본에 체류할 때 필요한 것을 선행 학습한다.

- **실용중국어** (Practical Chinese)

한국인의 입장에서 중국인과 교류할 때 필요한 생활 중국어와 실무중국어를 구분하여 학습한다. 중국어 이력서와 자기소개서 작성법, 핸드폰 문자와 인터넷 전자 메일, 일상생활에서의 메모와 통지 작성법을 비롯하여 초청장, 환영사, 축하문 등을 작성할 수 있도록 도움을 준다.

- **실전창업이해와고객발굴** (Understanding the Real Foundations and Prospecting for New Clients)

예비창업자 또는 재창업자를 위해 창업의 이해, 창업준비 과정, 창업진행 과정을 기본적인 원리부터 세부적인 실무까지 포괄적으로 설명한다. 창업 성공사례와 실패사례, 사업계획서 사례를 제시하여 기업가정신을 고취하고 창업의 프로세스를 이해한다.

- **아동발달론** (Child Development)

아동의 신체적 발달 과정과 지성·인성의 발달 과정, 유전과 뇌의 발달 과정을 이해하여 방과 후 학교 교사로서 학생 이해의 폭을 넓히고, 학생 지도를 효율적으로 할 수 있다.

- **아트콜라보레이션(음악과미술을중심으로)** (Art Collaboration(associated with music & art))

음악과 미술 장르를 넘나들며 교합하는 과정을 학습하는 예술 융합 교과목이다. 학습자는 임의의 음악 곡

목을 선정하고 이해-해석-미술전이 단계를 거쳐서 학습결과물을 도출하게 된다.

- **양성평등적성의이해** (Understanding Gender Equality Aptitude)

불평등한 성폭력의 개념과 유형의 학습을 통해 남성과 여성이 평등한 관점으로 서로의 성장을 도모할 수 있는 능력을 갖추도록 돕는다. 성폭력의 개념과 유형을 학습하고 남성과 여성의 차이를 학습하여 성 차별의 행위를 구분하게 한다. 성 차별적 문화를 성폭력을 중심으로 학습하며, 양성평등의 개념과 적용을 통해 남녀가 서로의 성장을 도모하며 모색할 수 있는 시각을 학습한다.

- **여가와스포츠** (Leisure and Sports)

소득증가와 주 5일 근무제 정착으로 급부상하고 있는 분야는 여가 생활이나 레저를 즐기는 시장이다. 빠르게 변화되는 사회리듬에 적응하기 위한 현대인에게 심신을 건강하게 하고 동적인 휴식을 가질 수 있는 스포츠를 토대로 현대생활을 위한 여가생활의 이론과 지식을 배운다. 인간의 삶을 풍부하게 만드는 여가 스포츠 활동을 창조하고, 자기계발, 엔터테인먼트, 레포츠, 캠핑 등 여가와 스포츠 생활에 관련된 것들을 여가학적으로 접하면서 스포츠에 대하여 교육하여 현대생활을 창조해 나갈 수 있도록 한다.

- **역사속리더십의빛과그림자** (The Light and Shadow of Leadership in History)

역사 속 다양한 군주의 리더십 스타일과 그 결과를 이해한다. 성공한 군주와 실패한 군주의 사례를 분석하여 그들의 공통점과 차이점을 도출한다. 군주의 리더십이 국가와 사회에 미친 영향을 평가한다. 이를 통해 군주의 리더십이 국가와 사회에 미친 영향을 살펴본다. 군주의 정책이 국가의 흥망성쇄에 미치는 영향과 군주의 리더십이 사회적 변화에 미친 영향을 살펴본다. 군주의 리더십이 현대 사회에 주는 교훈도 더불어 생각해볼 수 있는 시간이 될 것이다.

- **영미문학과 문화의 스토리텔링** (Storytelling in English Literature and Culture)

영화를 매개로 하여 과학과 관련된 사회윤리적 이슈(SSI: socioscientific issues)를 다루는 강의로, 다양한 과학적 이슈에 대한 합리적 해결 방안을 모색해보는 강좌이다. 최근에 대두된 과학적 이슈에 대해 사회, 철학, 문학 등의 다양한 관점에서 접근하고, 이에 대한 창의적 해결방법을 모색해본다. 유전자 조작, 질병, 가상현실 등의 과학적 문제를 인문학적 상상력과 윤리성을 동원하여 접근하는 창의융합과목이다.

- **영화를통해본과학** (CSI - Cinema Socioscientific Issue)

영화를 매개로 하여 과학과 관련된 사회윤리적 이슈(SSI: socioscientific issues)를 다루는 강의로, 다양한 과학적 이슈에 대한 합리적 해결 방안을 모색해보는 강좌이다. 최근에 대두된 과학적 이슈에 대해 사회, 철학, 문학 등의 다양한 관점에서 접근하고, 이에 대한 창의적 해결방법을 모색해본다. 유전자 조작, 질병, 가상현실 등의 과학적 문제를 인문학적 상상력과 윤리성을 동원하여 접근하는 창의융합과목이다.

- **영화와범죄심리** (Movie and Criminal Psychology)

범죄학 이론을 바탕으로 연쇄범죄, 살인, 강도, 절도, 방화 등 강력범죄와 관련된 영화를 선정하여 영화

속에서 나타난 범죄 심리를 이해할 것이다. 범죄학이론을 이해하고 살인, 강도, 강간, 방화 등 강력 범죄 심리를 이해한다. 연쇄범죄의 발생원인과 사이코패스에 대해 이해한다.

- **운동과정신건강** (Exercise and Mental Health)

왜, 어떻게 운동을 해야하는지를 학습한다. 각종 성인병과 운동효과들을 이해한 뒤, 운동을 하며 건강한 삶을 유지할 수 있도록 한다. 운동의 생활화를 실천하기 위해서는 신체적 노력과 인내가 필요하며 정신적으로 하고자 하는 의욕이 있어야 한다. 이에 따라 운동처방 프로그램을 제시하고 있으며 여기에 맞추어 규칙적으로 운동을 지속한다면 자신의 생리적, 신체적 기능을 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 정신적, 사회적으로도 좋은 건강을 유지할 수 있도록 도움을 준다.

- **웹프로그래밍** (Web Programming)

웹 페이지 제작은 HTML 태그를 이용하여 페이지를 만들고, CSS3로 모양을 꾸미고, 자바스크립트로 사용자 인터페이스나 응용프로그램을 작성하는 과정으로 이루어진다. HTML5 기술을 제대로 전달하기 위해 HTML5 태그, CSS3, 자바스크립트를 모두 아우르도록 내용을 구성하고, 특히 자바스크립트 API로 HTML5 웹 응용프로그램을 작성하는 지식을 예제와 실습을 중심으로 학습한다.

- **유럽사회와인간** (European society and human)

본 수업은 유럽 역사 그리고 유럽 사회에 따라 인간의 삶의 양상이 어떻게 전개되어왔으며, 이로인해 오늘날을 살아가는 우리에게 어떠한 선한 영향력을 줄 수 있는지를 살펴보고자 한다. 본 수업은 인류학적 발전양상을 따라 유럽인의 삶을 따라가고자 한다. 고대 그리스의 알파벳 등장, 기계 기술의 발전 양상, 루터의 독일어 성경번역과 일반인 교육, 화장의 역사와 인간, 스포츠의 등장과 발달, 예술 속 인간상, 결혼과 인간, 유럽인의 교육(루소의 에밀) 등에 관해 살펴보고자 한다.

- **융합인재교육(STEAM)용중소기업창업컨설팅** (SMEs Start-up Consulting Course by Complex subject STEAM)

정보화 시대가 되면서 다양한 직업이 등장하게 되어 청년들이 진로선택에 어려움을 겪고 있다. 기업의 이해, 컨설팅 수행능력, 창업전략, 세부컨설팅, 사례분석을 통하여 취업에 도움이 되는 융복합 교양지식을 학습한다.

- **융합적사고와글쓰기** (Convergent Thinking And Writing)

다양한 매체 및 감각을 이용하여 자신의 생각을 언어로 형상화함으로써 융합적 사고력을 함양한다. 이를 위해 시각 및 청각 등 다양한 감각과 매체를 활용한 창의적, 성찰적, 비판적인 글쓰기의 이론과 실습을 훈련한다.

- **음악으로보는서양건축** (History of Western Music through Western Architecture)

서양의 음악사를 탐구하면서 서양의 건축 양식의 변화를 함께 들여다볼 수 있는 과목. 서양의 건축물을 보면서 당시의 음악을 머릿속에 상상할 수 있도록 인도하는 과목.

- **의사결정의심리학** (Psychology of Decision Making)

의사결정에 대한 심리적 접근을 통해 올바른 문제해결 방법을 탐구한다.

- **인간심리의이해** (Understanding of Human Psychology)

심리학의 각 분야의 소개와 해당 분야의 주요 이론 과학자들의 연구를 알아보고, 심리학 연구방법의 개요와 실험기법의 논리의 기본을 학습한다.

- **인간행동과음악** (Influence of Music on Human Behaviors)

음악의 다양한 구성요소들을 이해하고 그 요소들이 인간과 사회에 미치는 영향과 역할에 대해 음향학, 사회학, 심리학, 의학, 예술 등이 융합된 관점에서 학습하고 경험해 본다.

- **인권교육과성숙한시민되기** (Project to Become Mature Citizens)

소수자의 인권 문제를 성찰하고 대안을 모색함으로써 타인에 대한 공감능력을 향상하고 성숙한 시민의 자질과 교양을 함양한다.

- **인물로본과학과기술혁신의역사** (The History of Science and Technological Innovation Through Key Figures)

과학과 기술 혁신에 기여한 주요 인물들의 업적과 그 영향을 이해한다. 각 인물의 연구와 발견이 과학과 기술의 발전에 미친 영향을 분석한다. 역사적 사례를 통해 현대 과학과 기술 혁신의 교훈을 도출한다.
과학과 기술 혁신의 사회적 영향 그리고 과학적 발견이 사회와 문화에 미친 영향을 살펴본다. 아울러 기술 혁신이 경제와 산업에 미친 영향도 생각해보는 시간이 될 것이다. 더 나아가 과학과 기술의 윤리적 문제와 미래 전망도 생각해보는 시간이 될 수 있을 것이다.

- **인문학으로보는성공경영** (Successful management viewed through humanities)

본 과목은 첫째, 한세대학교 내 자유전공학부의 학생들의 기본적 교양함양과 더불어 경영 및 경제학에 대한 기초 지식을 제공한다. 한세대의 교양학부는 CHAMP역량을 기름으로써 미래의 기독교 인재와 리더를 발굴하고자 시도하고 있다. 또한, 소위 말하는 윤리경영 및 ESG경영이 새로운 트랜드로 시작된 현시점에서 자유전공학부를 선택하고 그 안에서 경영 및 경제에 관심을 가지고 있는 학생들의 기본적 교양과목이 필요한 시점이다. 이를 위해 본 연구는 경영과 경제의 역사적 이슈들을 중심으로 학생들에게 흥미를 유발시키고 그 안에서 기본적 창의성과 인성교육을 위한 인문학적 사항들을 접목시키고자 한다. 위의 목적 안에서 인문학적 통찰을 통한 경영학의 이해가 두 번째 연구의 목적으로 도출된다. 이는 인문학적 시각에서 경영을 바라보고, 성공적인 경영 사례와 인문학적 원리를 융합하여 경영에 대한 깊이 있는 이해를 제공하는 것을 의미하며, 이는 이후 경영인과 기업에서 활동하고자 하는 미래 직업인을 위한 중요한 정신적 단

초를 제공할 것이다.

- **인성과리더십** (Personality and Leadership)

현대사회에 요구되는 올바른 인성과 리더십 향상을 목표로 하는 교양선택 교과목이다. 인성과 리더십의 기초적 이해, 인성교육과 실천을 통한 리더십 개발, 사회구성원으로서의 역할 등을 탐구한다.

- **일본문화의이해** (Understanding of Japanese Culture)

일본의 개요, 역사, 전통문화, 생활문화 등 일본문화 전반에 대한 학습을 할 수 있다. 일본문화에 대한 심도 있는 고착보다도 문화 전반에 대해 접할 수 있도록 구성하였으며, 일본인들의 일상생활, 전통생활, 연중행사, 통과의례, 일본인들의 정신문화 등 일본문화 전반에 대하여 보다 깊이 있는 학습을 위한 기초 지식 습득에 중점을 두었다.

- **장애와사회정책** (The Disability and Social Policies)

장애인이 처한 심리·사회적 관계와 장애인 돌봄을 둘러싼 장애인복지제도에 대하여 기초적인 지식을 학습한다. 장애인 치료 서비스에 대한 바우처 제도와 가족 돌봄 서비스, 장애인 활동지원서비스 등에 대하여 다양한 접근을 시도한다.

- **장애와인권** (The Disability and The Human Right)

장애이해로 “장애인은 왜 그렇게 행동할까?” 하는 의문에 대해 심리학적 기초 소양을 기른다. 다양한 장애유형과 그에 따른 장애 특성의 이해를 통하여 장애인에 대한 심리학적 이해를 높일 수 있다. 장애인의 심리학적 이해만이 아니라 자신에 대한 이해의 시간을 갖기 위해 심리검사 및 미술 치료 등을 실시하고 활용하는 방법을 배울 것이다.

- **장애이해를통한공존문화만들기** (Making a Coexistence Culture through Understandings of Disability)

장애인을 둘러싼 심리, 사회적 관계와 장애인 돌봄서비스 및 장애인 복지제도 전반에 대한 개괄적 이해를 학습한다. 이를 위해 먼저 장애에 대한 개념을 이해 하기 위하여 국제적 정의와 역사적 변천을 이해하고, 국내법상의 정의를 살펴본다. 또한 개별 장애유형에 따른 각각의 특징을 이해하고, 유형별 지원제도에 대하여 학습한다. 다음으로 장애인을 대상으로하는 재활 및 돌봄 서비스에 대한 이해를 위하여 각종 바우처 제도와 가족돌봄서비스, 장애인 활동지원 서비스 제도에 대하여 학습하고 이해한다.

- **재테크와자기설계** (Financial Technology & Planning)

본 강의는 현대사회에서 중요한 부분을 차지하고 있는 금융, 투자 정보의 활용방안에 대한 기본적인 이해를 넓힘으로써, 재산 형성 및 관리에 있어 필수적인 금융지식을 함양하는데 목적이 있다. ‘금맹(금융문맹)’에서 벗어나 자생적이고 건전한 투자자로서 갖추어야 할 재테크의 기본 개념 및 이론을 사례와 함께 공부한다.

- **정의란무엇인가? (What is Justice?)**

윤리학에서 다루고 있는 정의의 의미를 다양하게 살펴보고, 그것을 통해 현대 시대에 대두되고 있는 문제들에 대한 대안을 제시한다. 다양한 문제들과 관점을 살펴보는 훈련을 하게 되며, 그럼으로써 자신의 상황 안에서 벌어지는 여러 가지 일들에 대한 성숙한 판단을 습득한다.

- **종교에기반한범죄자교정교화 (Faith based Offender Rehabilitation)**

21세기 교정의 핵심인 시민의 참여, 특히 “종교에 기반한 ”시민과 민간단체의 교정참여를 통한 범죄자 재사회화와 전도, 사회안전 확보를 목표로 이에 부합하는 인재를 육성하고자 한다.

- **중국어듣기연습 (Chinese Listening Practice)**

중국어의 발음과 성조, 리스닝 연습 및 다양한 문장의 반복적인 연습을 통하여 학생들의 중국어 듣기 역량을 향상시킨다.

- **중동의역사와문화 (A History and Culture of the Middle East)**

이 과목은 중동 지역의 역사와 문화적 특징을 이해하는 데 초점을 둔다. 고대 문명의 발상지로부터 현대 국제 문제의 중심지에 이르기까지 중동의 역사를 통찰하며, 종교적·문화적 다양성과 글로벌 사회에서의 중동의 역할을 분석한다. 학생들은 역사적 사건과 문화적 맥락을 통해 현재의 중동을 입체적으로 이해하며, 다문화적 사고와 글로벌 관점을 함양할 수 있다.

- **지구를식히는상상력:기후변화뛰어넘기 (Imagination Cooling The Earth : Climate Change)**

기후 변화의 원인을 자연적인 것과 인위적인 것으로 나누어 설명하고, 현재 기후 변화의 직접적인 원인이 되는 온실 기체에 관해 이야기한다. 지구 곳곳에서 일어나는 홍수, 가뭄, 집중 호우, 슈퍼 태풍 등 기후 변화 현상에 대해 배운다. 어떻게 하면 온실 기체를 줄이고 아름다운 환경으로 가꿀 수 있는지, 대체 에너지 개발과 세계 여러 나라의 국제적인 노력, 개인이 실천할 수 있는 방안에 대해 논의한다.

- **지구환경과생태 (The Earth Environment and Ecology)**

지구생태계는 하나의 유기체적인 결합을 이루고 있다. 하지만 인간 활동이 환경오염으로 이어지면서 이러한 유기체적 결합이 파괴되고 있으며 더 나아가서는 지구생태계의 파멸과 인간 자체의 생존마저도 위협하고 있는 실정이다. 결국 인간 자신의 생존을 위해서도 환경오염을 예방하는 방안이 필요하다. 본 강의에서는 지구생태계의 연결과 순환을 이해하고 생태계 파괴행위가 인간에게 가져오는 피해(환경오염)를 "건강"을 중심으로 살펴보고 인간과 자연이 공존할 수 있는 방향을 모색해 본다.

- **지식재산권의이해 (Understanding of Intellectual Property)**

최근 애플과 삼성의 특허전쟁, 문화콘텐츠와 한류, 디자인과 브랜드 등 지적재산권은 국부창출의 원천이다. 지적재산권의 보호방법과 주요이슈에 대해서 살펴본다. 인간의 지적활동의 성과로 얻어지는 정신적 산

물인 지적재산을 규율하는 특허, 디자인, 상표, 저작권의 기초원리를 이해하여 지적재산권의 보호, 창출, 활용방법을 습득한다.

- **진로개발을위한자격증만들기(창직)** (Creating A License for Career Development)

자격증은 실제적으로 산업 현장에서는 자격의 필요성을 느끼면서 자격증 취득을 희망하는 현장요구형 자격 제도의 출범이 필요한 것으로 조사되었고, 이러한 필요성에 의해 개발된 공인민간자격증인 산업보안관리사 창직 과정을 참고하여 개인별 민간자격증을 만든다.

- **진로이슈분석과FLYUP전략** (Career Issue Analysis and FLYUP Strategy)

미래사회변화에 따른 진로 관련 이슈를 분석하고, 학습자 주도성(Agency)과 문제해결 역량을 함양하는 교과목이다. 매체를 활용한 예측 불가능한 미래사회변화 진로 이슈 탐구, 문헌 분석을 통한 진로 이슈 범주화 등을 통해 학습자 맞춤형 주도 전략을 정립한다.

- **진로집중탐구** (Career Exploration)

진로설정의 필요성, 자신의 역량 분석, 진로설정 및 다양한 진로방향(국내취업과 해외취업, 일반기업과 공기업, 대학원 진학 등)에 대한 이해를 높이고 자기 판단력을 키워본다. 또한 커리어 포트폴리오 작성, 자신에게 맞는 진로 선정 방법을 학습한다.

- **진로탐색** (Career Design)

자기 자신의 직업인으로서의 특징을 객관적으로 파악하고, 현대 산업사회에서 자신이 희망하는 직종을 직무 분석해 본 후, 자신에게 적합한 진로설계를 작성해 본다.

- **창업과사회적경제** (Foundation and Social Economy)

창조경제의 핵심 정책인 “창직(job creation)”에 대한 이해도를 높이고 이를 연구하며 새로운 직업창출의 기회와 창직을 통한 취업연계를 고민해 본다.

- **창업보육매니지먼트** (Management of Business Establishment Care Service)

벤처 및 스타트업 기업을 우량기업으로 육성하고 창업센터를 효율적으로 운영하는 창업보육전문매니저 자격시험 대비에 도움을 주고자 한다.

- **창의와소통** (Creativity And Communication)

의사소통을 위한 가장 기본적인 언어영역인 글쓰기와 말하기 능력을 통합적으로 훈련, 실습함으로써 미래사회에 요구되는 창의적이고 소통하는 인재를 양성한다.

- **창의적학습공동체** (Creative Learning Community)

학생들의 창의성 계발과 협업능력 향상을 목표로 하며, 미래 사회를 위한 지속가능발전교육(ESD)을 주제로 실제적이고 독창적인 프로젝트 수행을 위한 학습공동체 활동을 기획하고 실천한다.

- **채플콰이어 Ⅰ, Ⅱ** (Chapel Choir Ⅰ, Ⅱ)

시대별 교회합창곡의 악보를 보고 부를 수 있도록 음악 기초이론을 배우고 또한 작곡가에 대해서 알아본다. 발성을 통해서 아름다운 목소리로 노래를 부를 수 있도록 하고 클래식음악에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.

- **철학과삶** (Philosophy and Life)

철학이란 각 시대의 물음을 묻고 거기에 대해 최선의 대답을 시도해 온 인간의 노력입니다. 이러한 철학의 의미에 맞게 사상가들의 물음과 답변을 참고하면서 우리 삶의 물음을 찾고 거기에 답해보려는 노력이 본 수업의 목표이다.

- **청년취업을위한원예인문학** (Horticultural Humanities for Youth Employment)

원예 인문학 활동과 지식을 습득하여 스피치능력을 계발하여 청년취업 활용전략을 터득한다.

- **채플과섬김**(Chapel and (Christian) Service)

본교의 건학이념인 '의, 진리, 사랑'의 정신을 바탕으로 기독교인 뿐만 아니라 비기독교인들에게 복음이 전달될 수 있도록 하여 믿음을 받아들이고 삶에서 실천할 수 있도록 한다.

- **청소년서비스러닝실습** (Practical Service-Learnig of Youth)

청소년 관련 지도 및 상담, 봉사 등의 실습 경험을 통하여 실제적인 서비스 러닝의 기회를 제공한다. 학생들은 청소년 관련 프로젝트 활동에 참여하면서 지역사회 봉사와 청소년지도 학습의 기회를 통합한다. 청소년 관련 서비스 러닝 실천의 과정에서 학생들이 나눔과 배려의 핵심역량을 함양한다.

- **체력증진및다이어트운동법** (Promotion of Physical Finess & Diet Exercise)

건강한 삶을 영위하기 위한 체력증진 및 효과적인 다이어트 운동방법을 설명한다. 올바른 운동습관을 함양하기 위해 기본적인 인간의 생리체계에 대한 지식을 쌓고 건강과 다이어트에 바람직하지 않은 운동방법에 대한 필터링 능력을 체계적으로 구축할 수 있다.

- **취업과진로설계 Ⅰ, Ⅱ** (Job Market and Career Plan Ⅰ, Ⅱ)

각 전공분야에 입각하여 1학년을 대상으로 구직활동에 필요한 직무, 이력서, 자기소개서, 면접, 기업분석을 바탕으로 취업기술과 자기 분석력을 강화하여 취업성공률을 높이게 한다.

- **치료레크리에이션** (Therapy Recreation)

다양한 치료레크리에이션에 대한 지식을 공유하고 건강하고 건전한 여가라이프스타일을 갖도록 하며 개인의 삶의 질과 웰빙을 위한 심리적, 신체적 치료활동에 대한 지식을 겸비한다. 신체적 정신적으로 삶에 도움을 줄 수 있는 다양한 종류의 치료레크리에이션의 올바른 개념을 자신과 가족의 삶 속에서 직접 투영해 봄으로써 보다 구체적으로 알 수 있는 기회를 가질 수 있으며, 치료레크리에이션 지도사, 예술치료 프로그램 지도사로서의 지도방법과 능력을 함양하는 데 도움을 준다.

- **크리스천의사회정의** (Social Justice Based on Christianity)

사회문제에 대하여 과학적, 객관적인 데이터를 토대로 실태를 파악하고 기독교 윤리적 관점에서 논리적 분석을 통해 신앙의 가치체계를 확립한다. 주요 사회문제에 대하여 지성(논리적 사고력), 영성(신앙적 조명), 인성(피해자 공감)이 겸비된 문제해결능력을 함양한다.

- **테니스** (Tennis)

테니스의 기본 기술을 습득하고 경기규칙을 이해하며, 평생 스포츠적 측면에서 테니스의 기본 기능을 학습한다. 교육 목표에 준하여 그립(grip), 기본자세, forehand ground stroke, backhand ground stroke, 경기규칙 등을 다룬다.

- **테니스지도론** (Tennis Coach Course)

테니스는 네트를 사이에 두고 공을 치고받으며, 경쟁하는 스포츠이다. 라켓을 이용하는 대표적인 종목으로 올림픽 및 세계대회, 프로대회가 활성화되어 있는 대중적인 스포츠이다. 테니스의 기본경기를 운영할 수 있는 기술을 배우고 지도자의 자질을 습득한다.

- **토익Ⅰ,Ⅱ** (TOEIC Ⅰ,Ⅱ)

영어회화, 독해 등을 포괄적으로 평가할 수 있는 TOEIC 기본서를 바탕으로 TOEIC에 필요한 기본 영문법까지 학습한다.

- **토탈피트니스** (Total Fitness)

대학생들의 낮은 체력수준과 전반적인 사회생활 능력을 향상시키는 직접적인 효과를 줄 수 있는 이론과 실기가 접목된 혼합형 학습 과목으로 멘털·피지컬·소셜·이모셔널 피트니스를 통합한 다양한 측면에서의 건강을 도모하고, 전반적인 조직 방법·계획·개인의 욕구 충족 등을 다룬다.

- **통계로읽는사회** (Statistical Society)

우리가 일상생활을 하는 데 필요한 수량화된 정보들에 대해 학습한다. 인구, 노동, 소득, 분배 등의 분야에서 어떤 통계들이 생산되고 활용되는지를 배운다.

- **통합예술교육의실제** (The Practice of Integrated Arts Education)

음악, 연기, 움직임 등의 요소가 통합, 융합되어 나타나는 연극과 뮤지컬의 장면이나 퍼포먼스를 구성하는 원리를 바탕으로 실제적 통합예술을 연습한다.

- **통합예술교육의기초** (Foundation of Integrated Arts Education)

음악, 연기, 움직임 등의 요소가 통합,융합되어 나타나는 총체극을 교육하는 원리와 방법을 배운다. 이를 통해 어린이, 청소년, 성인 및 시니어들을 대상으로한 예술교육의 기초를 마련한다.

- **트레이닝실습** (Training Practice)

웨이트 트레이닝의 이론과 실기를 습득하여 예방적 내지는 치료적 효과를 발휘하고, 질병이 없는 사람에 대해서는 건강을 증진시킨다. 또한, 개인에 맞는 웨이트 트레이닝 프로그램의 이론적 배경과 중요성 그리고 프로그램 계획을 위한 기본지식, 스포츠 활동에 필요한 에너지 대사, 다양한 개인 트레이닝 프로그램을 연구하여 연속적인 트레이닝이 이루어지도록 학습한다.

- **트레이닝실습지도론** (Training Practice Coach Course)

각 주제별로 피트니스를 위한 이론과 실기를 통해 배운다. 건강과 체력, 그리고 몸매 만들기를 위한 트레이닝의 기본적인 원리와 방법을 실제 학습하여, 개인별 프로그램을 작성하여 실천할 수 있고 나아가 체육교사, 퍼스널 트레이닝지도자로 진출할 수 있는 PT의 지도방법 기술을 배운다.

- **패션테크놀로지** (Fashion Technology)

4차산업 혁명시대를 맞이하여 현 패션산업에서는 3D프린터, 3D 가상착의 시스템, 메타버스(Metaverse), 스마트 착용 기술(웨어러블) 등의 기술이 주요 이슈로 떠오르고 있다. 이에 따라, 현 패션산업은 빅데이터, 옴니채널, 웨어러블, 3D프린팅, 인공 지능(AI), 소셜미디어 마케팅 등 디지털 기술 발달이 패션 산업에 미치는 변화에 대응하고 있다. 따라서, 패션테크놀로지의 다양한 분야와의 융복합적 접근과 확장을 통해 지속가능한 발전을 위한 사회적 책임과 사회성이 고려된 패션산업에 대해 학습한다.

- **퍼스널이미지메이킹** (Personal Imagine Making)

대학시절에 자신이 추구하는 인생 목표를 달성하기 위해 참자아를 발견하고 열등감을 극복하는 일은 매우 중요하다. 또한 주관적인 자아와 객관적인 자아의 인식의 차이를 좁혀 대인관계를 원활하게 하고 자신의 직업에 적합한 최상의 이미지를 형성해 나아가는 일은 자신의 가치제고와 바람직한 사회생활을 영위하는데 필수적이다.

- **평생학습사회와미디어** (Lifelong Learning Society and Educational Media)

평생학습사회에서 교육을 위한 미디어의 이해와 활용 능력을 함양한다. 따라서 평생학습사회의 특성, 평생학습체제의 구조적 발전, 평생학습을 위한 교육 미디어의 발달 과정, 미디어 리터러시와 학습방법 등에 대

한 이해를 바탕으로 미디어를 활용한 평생학습 사례를 분석한다.

- **피아노로배우는영화OST** (Playing the movie OST on the piano)

국내·외 유명 드라마나 영화에 나왔던 음악을 피아노로 배우고 스토리텔링콘서트를 개최하는 수업이다. 체르니 100번 수준 이상의 학생들은 누구나 수강할 수 있으며 영화 속의 이야기와 피아노 음악이 어떻게 어우러지는지 경험하면서 우리들만의 개성 만점 콘서트를 기획하여 즐거운 추억을 만들어 본다.

- **한국문학과문화** (Korea Literature and Culture)

한국근대소설을 문화론적으로 접근하여 읽음으로써 한국 소설에 대한 새롭고 풍부한 이해에 도달하도록 한다. 구체적으로는 소설이 산출된 문화적 배경으로서의 도시와 생태, 교육, 지리와 공간에 대한 이해를 접목시켜 작품이 산출되는 배경과 특징을 이해함으로써 한국소설은 물론 당대 문화 및 인간에 대한 이해를 향상시킨다.

- **한국역사와문화** (Korea History and Culture)

한국 역사와 문화는 한국의 고대부터 현대까지의 역사적 흐름과 문화적 발전을 포괄적으로 다룹니다. 본 강좌는 고조선부터 시작해 삼국시대, 고려, 조선, 그리고 현대에 이르기까지 각 시대의 주요 사건과 사회적 변화를 다룹니다. 또한, 한국의 전통 문화, 예술, 종교, 철학, 언어 등 문화까지 포함하여 한국 문화의 다양한 측면을 탐구합니다. 이를 통해 학생들은 한국의 역사적 유산과 문화적 정체성을 깊이 이해하고, 한국이 글로벌 사회에서 차지하는 문화적 위상을 인식할 수 있습니다. 비판적 사고를 바탕으로 역사적 사건을 분석하고, 현재와 연결된 문화적 이슈를 토론하며 한국 사회에 대한 폭넓은 이해를 목표로 합니다.

- **한문속의중국문화** (Chinese Culture in Classical Chinese Literature)

사유의 한 표현양식인 언어로서의 한문에 대한 이해는 전통시대의 필수교양이었을 뿐만 아니라, 오늘날 날로 증대되어가는 중국과의 관계를 필두로 일본, 아시아 등 한자문화권을 살아가는 우리에게도 중요한 의미를 지닌다. 특히 중국의 문화와 삶의 자세가 담겨있는 한문고전을 배움으로써 한문에 대한 소양을 높이고, 나아가 중국문화와 그들의 사유방식에 대한 이해를 높이고자 한다.

- **한문속의지혜** (Wisdom in Classical Chinese Literature)

사유의 한 표현양식인 언어로서의 한문에 대한 이해는 전통시대의 필수교양이었을 뿐만 아니라, 오늘날 날로 증대되어가는 중국과의 관계를 필두로 일본, 아시아 등 한자문화권을 살아가는 우리에게도 중요한 의미를 지닌다. 사회에서 많이 사용하는 고사성어를 익힘으로써 한문에 대한 소양을 높이고, 고전학습을 통해 성현의 지혜를 살펴봄으로써 현시대를 살아가는 우리의 생활에 접목시켜 해석해보는 기회를 마련하고자 한다.

- **합창Ⅰ,Ⅱ** (Choral MusicⅠ,Ⅱ)

시창 및 청음실력을 높여 보다 높은 음악성을 습득하고 앙상블 훈련을 실시한다. 시대별 합창음악역사와 작곡가의 작법연구, 연주법을 수업함으로써 학생으로 하여금 고대에서 현대까지의 합창음악에 나타난 문학(언어)과 음악과의 관계를 배우고 사회적, 시대적 합창음악사관을 학습한다.

- **현대사회와범죄** (Crimes in Contemporary Society)

현대사회에서 다양하게 발생하고 있는 범죄문제를 다룬다. 이를 위해 범죄원인론과 현대사회의 범죄현상 그리고 범죄통제를 위한 대책론을 다룬다. 먼저 범죄에 대한 개념과 연구방법을 살펴본 이후 고전주의, 생물학적, 심리학적, 사회학적 이론인 실증주의 범죄학이론에 대해 살펴본다. 이러한 이론적 토대를 바탕으로 현대사회에서 발생하고 있는 다양한 범죄 현상들을 살펴보고 범죄통제를 위한 형사사법기관과 지역사회의 역할에 대해 생각해 본다.

- **현대사회와사회적상상력** (Modern Society and Sociological Imagination)

현대사회의 의미와 현대사회가 갖고 있는 이념, 가치와 사회의 제도 및 구조와 변화에 대한 전반적인 설명을 통해 사회학의 학문적 성격과 사회적 적용에 대해 이해를 요하며 또한 사회학적인 관점과 사회학의 주요 주제 및 쟁점들을 소개하고 탐구하도록 하는 것이며 비판적 사고를 함양할 수 있도록 한다.

- **현대사회의부모되기교육** (Parent Education of Modern Society)

자녀를 양육하는 새로운 방법을 습득하도록 도와주는 다양한 교육적 경험을 추구한다. 또한 현대사회 속에서 부모의 입장이 되어보고 올바른 인식을 갖도록 안내한다.

- **현대사회적성의패러다임전환** (The paradigm shift in Modern social gender)

남성과 여성, 이 두 성이 인간의 세상을 지배하고 만들어 가고 있다. 우린 진정 남녀에 관해 제대로 알고 있을까? 사회가 만들어 낸 그릇된 고정관념에 얽매여 서로를 잘못 보고 있는 것은 아닐까? 그것이 생물학적인 이유든 사회적인 이유든 서로 차별 또는 역차별 받고 있다는 끝없는 논쟁을 펼치면서도 이 두 성은 너무 밀접해서 오히려 서로에 대해 모르고 놓치고 있는 것이 더 많다는 얘기다. 남과 여, 젠더의 문제, 여성학, 남성학 등의 연구 목적은 모두 궁극적으로 성정체성을 찾는 것을 목적으로 해야 하며, 남녀를 보는 다양한 패러다임이나 가치관, 관점 또한 이제는 통합해야 함을 기대하면서 젠더 너머의 성 평등을 목적으로 해야 함을 기억해야 한다.

- **현대생활과원예활동** (Present-Day Life with Gardening)

삭막한 현대인에게 자연의 평온함을 주는 원예활동의 기초 이론을 습득하고 실습을 통해 원예활동을 체득한다.

- **현대인의생활법률**(The Living Laws of Modern People)

현대인들이 살아가면서 꼭 알아야 할 법 상식을 학습하고, 이를 통해 법의 흐름과 윤곽을 이해하며 우리

들의 실생활에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.

- **현대인의성과사랑의심리학** (The Modern Sex and Psychology of Love)

사랑의 두가지 면, Heider의 이론, 사랑의 사이클과 신체적 매력에 관한 내용을 우리 일상 속 다양한 사례를 통해 배우고, 성과 사랑의 의미를 학습한다.

- **현대정치** (Contemporary Politics)

분석적 이해로써 정치 세계를 공부하며 평가하기 위한 정치개론적인 과목으로 정치의 작용을 보다 깊이 있게 이해하며, 사람들의 삶에 영향을 주는 이슈들을 찾아내어 세계적인 관점에서 이론적이고 비평적인 사고를 하기 위함이다. 따라서 시스템, 구조, 기능을 강조하며 현재적인 정치 현상을 다루며, 학생들로 하여금 비교적인 기반 아래 정치를 보다 심도 있게 분석하고 잘 이해하도록 돕는다.

- **효과적영어발표연습** (Effective English Speaking Practice)

프레젠테이션 구성 틀 짜기, 프레젠테이션을 위한 성공 전략 10가지 등을 살펴본다. 영어 프레젠테이션 기본 표현들을 묶어 제시함으로써 상황에 맞게 변형하여 사용할 수 있도록 다양한 예문을 통해 영어 발표 연습을 할 수 있도록 한다.