

■ 천안캠퍼스 ■

1. 교육과정 이수기준
2. 전공교육과정

교육과정 이수기준

학칙 제33조에 의한 교육과정 세부사항은 다음과 같다.

I. 교육과정의 구성 및 운영

본 대학교의 교육과정은 교양교과목(필수와 선택), 학부기초교과목, 전공교과목(심화와 선택), 교직교과목 및 일반선택 교과목, 문화예술교육사 취득관련 교과목으로 구성된다.

1. 교육과정 편제

교육과정의 편제는 다음과 같다.

- 가. 교육과정은 교양교육과정, 전공교육과정, 교직교육과정, 문화예술사교육과정 등으로 편제한다.
- 나. 교육과정구성으로는 이론교과, 실기교과, 이론과 실기 및 실험실습 병행 교과를 두되, 각 교과의 비율은 과정의 특성에 맞게 설정한다.
- 다. 교양교육과정은 교양필수교과와 교양선택교과로 편제한다.
- 라. 전공교육과정은 학부기초교과, 전공심화교과와 전공선택교과로 편제한다(다전공, 연계(융합)전공, 부전공 포함).
- 마. 교직교육과정은 교직이론교과, 교직소양교과와 교육실습교과로 편제한다.
- 바. 문화예술교육사교육과정은 전공교과와 교양교과, 교직교과, 일반선택교과로 편제한다.

2. 교육과정 편성

교육과정 편성은 다음과 같은 원칙에 따른다.

- 가. 교육과정 편성은 우리 대학 교육목적 및 교육목표에 부합하여야 한다.
- 나. 교육과정 편성은 학문적·사회적 요구 및 여건 수용에 따른다.
- 다. 교육과정 편성 시에 학생과 교수와 사회의 의견을 수렴하여야 한다.
- 라. 교육과정은 각 학과(전공)의 특성화에 부합하도록 편성한다.
- 마. 교육과정은 기초와 심화 정도에 따른 차등 편성을 원칙으로 한다.
- 바. 교육과정은 이론중심과 실기(실습)중심에 따라 변별하여 편성한다.

3. 교육과정 개정

교육과정 개정은 다음과 같은 원칙에 입각한다.

- 가. 교육과정 개정 주기는 장기를 4년 주기로 하고 단기를 2년 주기로 하되, 필요시에 1년 단위로 개정한다.
- 나. 교육과정 개정 범위는 4년을 주기로 전면개정을 실시하고 2년을 주기로 부분개정을 실시하며, 필요시에는 1년 단위로 개정한다.
- 다. 교무팀 및 계당교양교육원은 교육과정 편성의 원칙에 입각하여 교육과정 개정 방향을 결정한 후 단과대학별, 학부(과/전공)별로 통보하여야 한다.
- 라. 교육과정 개정 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건을 수용하면서, 교수와 학생, 기업체의 의견을 수렴·반영하여야 한다.
- 마. 교육과정 개정은 대학교육혁신위원회, 교육과정위원회의 심의 및 대학평의위원회 자문을 거쳐 총장이 결정한다.
교육과정위원회는 교육과정 심의 시에 단과대학별, 학부(과/전공)별로 학문적·사회적 요구 및 여건, 교수와 학생, 기업체의 의견을 반영할 수 있다.

- 바. 교양과정의 개정은 계당교양교육원이 진행하며, 교양교육과정위원회의 연구 및 대학교육혁신원 심의를 거쳐 총장이 결정한다.
- 사. 전공과정의 개정은 학과장(전공주임)이 개정사유와 내용 및 적용시기를 명시하여 학장의 결재를 얻어 제출하여야 한다. 교무처장은 학부(과/전공)에서 제출한 개정안을 검토하여 타당성이 인정되면 전공교육과정위원회 및 대학교육혁신위원회에 상정한다.

4. 실험실습교육

실험실습교육은 다음에 의한다.

가. 실험실습교육의 목적과 목표는 다음과 같다.

실험실습 교육은 자연과 사회의 현상을 지탱하고 있는 조직이나 법칙을 해명하고 각종 기술을 습득하는 데 목적이 있다.

이 목적을 달성하기 위하여 각 학부(과/전공)에서는 실험실습실과 기자재를 효율적으로 관리·활용하고 다양한 교육내용과 방법을 개발하여 실험실습교육의 효과를 극대화해야 한다. 우리 대학 실험실습 교육의 구체적인 목표는 다음과 같다.

- 1) 이론을 바탕으로 한 실기 능력을 배양한다.
- 2) 학부(과/전공) 특성화 관련 전공능력을 배양한다.
- 3) 사회가 요구하는 실용·응용 능력을 배양한다.
- 4) 정보화·세계화에 기여할 수 있는 창의적 인재를 양성한다.

나. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육의 내용과 방법을 결정하여야 한다.

다. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장 및 실험실습교육 기자재의 사용수칙과 안전 수칙을 마련해야 한다.

라. 각 단과대학과 학부(과/전공)에서는 실험실습교육장의 사용일지를 작성하여야 한다.

5. 강의계획서

강의계획서의 내용은 다음과 같다.

가. 강의계획서에는 교과목개요, 주별 강의 계획, 수업운영 방법, 교재 및 참고서적, 과제물, 성적평가방법 등을 명시토록 한다.

나. 교과목개요는, 관련 학문 분야에 대한 개념, 핵심 수업(강의) 내용, 수업(강의) 결과의 기대 효과, 수업(강의) 결과의 파급 효과, 인접 학문과의 연관성, 학문적, 사회적 기능, 대학 이념과의 관련성 제시 등을 명시토록 하여 학습의 효율을 높이도록 한다.

다. 수업운영 방법은 다양한 방법을 활용토록 한다.

라. 교재 및 참고서적은 교재뿐만 아니라 오디오·비디오 자료, 현장 등 다양한 자료(교재)를 활용하고 관련 문헌 자료를 제시토록 한다.

마. 과제물은 교과목의 특성에 맞게 구체적으로 제시하며, 과제물 작성 방법과 제출 일시 및 장소를 명시토록 한다.

바. 성적평가방법은 중간고사, 기말고사, 출결, 과제물 등으로 하며, 교과목의 특성을 반영할 수 있는 평가방법을 추가할 수 있다.

사. 수업의 질을 향상시킬 수 있는 학생들을 위한 당부의 말이나, 과년도 모범 리포트 등을 제시할 수 있다.

아. 강의계획서의 내용은 실제 수업과 일치하여야 한다.

6. 학습평가

학습평가의 방법은 다음과 같다.

가. 학습평가는 공정성을 원칙으로 하며, 교과와 특성에 맞게 다양한 방법을 활용토록 한다.

나. 학습평가 방법은 강의계획서에 반드시 명시하여 시행토록 한다.

다. 학습평가 방법은 상대평가를 원칙으로 하며, 상대평가Ⅰ, 상대평가Ⅱ 및 상대평가 예외로 한다.

라. 기타 교육과정은 특성에 따라 별도로 정한다.

7. 강의평가

수업 내용의 질적 향상을 위하여 중간 강의평가 및 기말 강의평가를 다음과 같이 시행한다.

가. 기말 강의평가

- 1) 기말 강의평가는 교육과정의 효율적 운용을 검증하기 위한 제도이다.
- 2) 기말 강의평가는 수업의 질적 향상을 목적으로 한다.
- 3) 기말 강의평가 관리는 교무팀에서 담당한다.
- 4) 기말 강의평가는 매 학기말 실시한다.
- 5) 기말 강의평가 대상은 전 교·강사로 한다.
- 6) 기말 강의평가 설문은 수업준비 및 태도, 수업내용 및 관리, 수업방법 및 평가 등을 중심으로 한다. 다만, 세부내용은 주기적으로 검토 개선할 수 있다.
- 7) 기말 강의평가 결과는 수업개선에 참고토록 하며, 우수자는 포상할 수 있다.
- 8) 학생들의 자기평가와 교육환경에 대한 평가도 실시할 수 있다.
- 9) 평가 결과 활용에 대한 학생들의 의견을 수렴할 수 있다.
- 10) 기말 강의평가는 익명으로 진행한다.

나. 중간 강의평가

- 1) 중간 강의평가 목적은 강의평가와 동일하다.
- 2) 중간 강의평가는 중간고사 시행일 전후로 2주간 시행한다.
- 3) 중간 강의평가 대상은 전 강좌로 한다.
- 4) 중간 강의평가 문항은 서술형으로 하며 수업방법, 수업내용, 평가방법, 건의사항 등을 중심으로 한다.
- 5) 중간 강의평가 결과는 강의평가에 반영되지 않으며, 담당 교·강사는 중간 강의평가의 결과를 교수법에 활용할 수 있다.
- 6) 중간 강의평가는 익명으로 진행한다.

II. 학과별 졸업취지 취득학점

학과별 졸업에 필요한 취득학점 내역은 다음 표와 같다.

졸업이수학점표<2020학번 기준>

입학 연도	대학	학과 및 전공		교양		전공							졸업 이수 학점
				교필	교선	심화전공			다(연계)전공			부전공	
						학부 기초	심화	선택	학부 기초	필수	선택		
2020	글로벌 인문 대학	글로벌 지역 학부	한국언어문화전공	17	16	0	15	45	0	0	36	21	130
			일본어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			중국어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			영어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			프랑스어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			독일어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
			러시아어권지역학전공	17	16	12	15	33	12	0	24	21	130
		이매지니아어영연계전공						0	3	33		연계전공	
		글로벌지역학연계전공						0	0	36		연계전공	
		글로벌문화콘텐츠연계전공						0	0	36		연계전공	
	디자인	디자인 학부	커뮤니케이션디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			패션디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			텍스타일디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			스페이스디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			세라믹디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
			인더스트리얼디자인전공	17	16	6	15	39	6	0	30	21	130
		엔터테인먼트디자인융합전공							8	28		융합전공	
		스마트리빙디자인융합전공							9	27		융합전공	
		라이프스타일융합전공							6	30		융합전공	
		건축·도시환경디자인융합전공							18	18		융합전공	
	글로벌창의융합전공							0	36		융합전공		
	예술	예술 학부	영화영상전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
			연극전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
			무대미술전공	17	16	0	18	42	0	0	36	21	130
			사진영상미디어전공	17	16	0	15	45	0	0	36	21	130
			디지털만화영상전공	17	16	0	15	45	0	0	36	21	130
			문화예술경영전공	17	16	2	15	43	2	0	34	21	130
			디지털콘텐츠전공	17	16	0	15	45	0	0	36	21	130
			스토리텔링연계전공							0	36		연계전공
		VFX융합전공							7	29		융합전공	
		콘텐츠제작연계전공							0	36		연계전공	
		스마트게임&콘텐츠융합전공							9	27		융합전공	
		융합 기술 대학	글로벌 융합 영역 학부	글로벌금융경영학부	17	16		15	45		0	36	21
	식물식품공학과			17	16		15	45		0	36	21	130
	환경조경학과			17	16		15	45		0	36	21	130
	간호학과			17	9		72	22					130
	스포츠 융합학부			17	16	12	15	33		0	36	21	130
	사회체육전공			17	16	12	15	33		0	36	21	130
	디지털경영학연계전공									0	36		연계전공
	환경생태융합디자인공학연계전공									0	36		연계전공
	글로벌마케팅융합전공									9	27		융합전공
	웰니스융합전공									8	28		융합전공
	공과 대학		전자공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			소프트웨어학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			스마트정보통신공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			경영공학과	17	16		15	45		0	36	21	130
			그린화학공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			건설시스템공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			정보보안공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			시스템반도체공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			휴먼지능로봇공학과	17	16		15	59		0	36	21	130
			3D프린팅연계전공							0	36		연계전공
			빅데이터융합전공							0	36		융합전공
			스마트웹&앱연계전공							0	36		연계전공

입학 연도	대학	학과 및 전공	교양		전공							졸업 이수 학점
			교필	교선	심화전공			다(연계)전공			부전공	
					학부 기초	심화	선택	학부 기초	필수	선택		
		스마트팜연계전공							6	30		연계전공
		스마트헬스케어연계전공							0	36		연계전공
		로봇시융합전공							9	27		융합전공

※ 간호학과는 기초교양 13학점, 상명핵심역량교양 4학점, 균형교양 9학점을 이수하여야 한다. (단, 영역내 세부 이수원칙에 따라 학점이수를 하여야 한다.)

※ 외국인특별전형 입학자는 기초교양 8학점(“컴퓨팅사고와문제해결 I·II, 교양과인성, 사회봉사II” 교과목 이수 의무 없음), 상명핵심역량교양 4학점, 균형교양 9학점, 일반교양 12학점을 이수하여야 한다. (단, 영역내 세부 이수원칙에 따라 학점이수를 하여야 한다.)

III. 학수번호 해설

학수번호는 천안캠퍼스 학부교과목 HB 뒤에 영문 2자리와 아라비아 숫자 4자리로 표시한다.

HB AB 1234 → 일련번호
 ↓ ↓
 천안학부 이수구분 또는 개설학부(과)

이수구분	영문자	숫 자
교양필수	LA~LZ	1000~9999
교양선택	단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 포함)	1001~9999
전공심화 전공선택	□□ 전공코드	0001~9999
교 직	TT	0001~0100
일반선택	RA~RT 단, 사회봉사(RA1001,1002,1004 제외)	1001~9999
	MA~MZ	1001~9999

IV. 문화예술교육사

1. 문화예술교육사

가. 자격종별 : 2급 문화예술교육사

나. 분야별 인정학과(전공)

분 야	인정 학과(전공)		비 고
	단과대학	학과(전공)	
디자인	디자인대학	커뮤니케이션디자인전공 패션디자인전공 텍스타일디자인전공 스페이스디자인전공 인더스트리얼디자인전공	
공예	디자인대학	텍스타일디자인전공 세라믹디자인전공	
사진	예술대학	사진영상미디어전공	
영화		영화영상전공	
연극		연극전공	
만화애니메이션		디지털만화영상전공	

다. 교육과정

교과영역	교 과 목	최저 이수 시간 또는 학점
1. 직무역량	가. 문화예술교육 개론	30시간(2학점)
	나. 예술관련 분야별로 문화체육관광부령으로 정하는 교수역량 교과목(3과목)	90시간(6학점)
	다. 문화예술교육 현장의 이해와 실습	30시간(2학점)
2. 예술전문성	예술 관련 분야별 해당 분야의 전공 과목(10과목 이상)	450시간(30학점)

※ 비고

위 표 교과영역 제1호 나목의 교수역량 교과목과 제2호의 예술전문성 교과목이 같지 않아야 하며, 제1호 나목의 교수역량 교과목은 반드시 분야별 해당 교과목으로 이수해야 한다.

라. 자격취득 및 이수방법

- 1) 문화예술교육사 인정학과의 학생으로서 본 대학교 소정의 전과정을 이수하여 졸업이 가능한 자는 2급 문화예술교육사 자격을 취득할 수 있다.
- 2) 교육과정의 이수구분이 교양인 경우 “교양선택”으로, 소속학과의 교과목을 이수한 경우는 소속학과의 이수구분에 따르며, 다른 학과의 교과목을 이수한 경우는 일반선택으로 표기한다. 다만, 교양으로 지정된 교과목을 제외한 전공교과목의 이수는 원칙적으로 2학년 1학기부터 이수할 수 있다.
- 3) 문화예술교육사 인정학과 소속 이외의 학생이 2급 문화예술교육사 자격증 취득을 목적으로 문화예술교육사 인정학과를 「학칙」제45조에서 정한 범위에서 다·부전공 할 수 있다. 이 경우 「학칙」제45조에서 정한 다·부전공 이수 인정 이외에 문화예술교육사 다·부전공 학과에서 지정된 교수역량 영역 및 직무소양 영역의 교과목을 반드시 이수하여야 하며, 예술전문성(전공과목)영역에서 반드시 10과목 30학점 이상을 이수하여야 한다.

마. 분야별 지정교과목: 「문화예술교육사 양성에 관한 규정」참고.

글로벌인문학부대학

글로벌지역학부

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	학부기초	HBHI0001	글로벌 사회와 지역 문화 1	3	3
1	2	학부기초	HBHI0003	글로벌 사회와 지역 문화 2	3	3
1	2	학부기초	HBHI0004	글로벌 시대의 인문학	2	2
2	1	학부기초	HBHI0002	Global Communication in English 1	2	2
2	2	학부기초	HBHI0005	Global Communication in English 2	2	2

■ 교과목해설

HI0001 글로벌사회와지역문화1

Global Society and Local Culture1

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

HI0003 글로벌사회와지역문화2

Global Society and Local Culture2

동서양 주요 국가의 문화적 특성을 개관하고 21세기 글로벌 사회에서 그 언어와 문화가 어떠한 기여를 하고 있는 지 알아본다.

HI0004 글로벌시대의인문학

Humanities in the Global Age

첨단 과학과 극단적인 물질주의가 지배하는 오늘날의 사회에서 인문학은 어떠한 의미를 가지는 것인가? 이 강의에서는 동서양의 인문학적 전통이 21세기 글로벌 사회에서 가지는 현재성에 대해서 생각해본다.

HI0002 Global Communication in English1

오늘날은 국경을 넘어 서로 다른 언어와 문화를 가진 사람들이 서로 소통하고 함께 살아가는 시대이다. 국제어인 영어텍스트를 이용하여 문화적 다양성을 이해하고 언어문화적 감수성을 높여 성공적인 글로벌 커뮤니케이션 능력을 향상시킨다.

HI0005 Global Communication in English2

다양한 언어와 문화적 배경을 가진 사람들 사이의 글로벌 커뮤니케이션 상황을 중심으로 국제어로서의 영어능력을 향상시키고 무역, 통상, 문화 등 여러 산업 분야 현장에서 나타나는 문화적 차이를 극복하고 성공적인 커뮤니케이션 능력을 기른다.

글로벌지역학부 일본어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHD1111	일본어1	3	3
2	1	전공선택	HBHD1122	생활일본어회화	3	3
2	1	전공선택	HBHD4555	현대일본의사회와문화	3	3
2	1	전공선택	HBHD4557	일본의사상	3	3
2	2	전공선택	HBHD1011	일본어2	3	3
2	2	전공선택	HBHD2121	실용일본어회화	3	3
2	2	전공선택	HBHD2141	시사이슈일본어	3	3
2	2	전공선택	HBHD3182	한일관계사	3	3
2	2	전공선택	HBHD4554	일본대중문화	3	3
3	1	전공필수	HBHD2131	일본어3	3	3
3	1	전공선택	HBHD4403	일본의언어생활과표현	3	3
3	1	전공선택	HBHD4405	한일비교문화	3	3
3	1	전공선택	HBHD4408	일본어프리토킹	3	3
3	1	전공선택	HBHD4412	근대일본의문학과문화	3	3
3	2	전공선택	HBHD4402	일본문학과전통예술(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBHD4414	전공과창업(일본어권지역학)	1	1
3	2	전공선택	HBHD4416	비즈니스일본어	3	3
3	2	전공선택	HBHD4553	인턴십(일본어권지역학)	2	2
3	2	전공선택	HBHD4556	국제사회와일본정치	3	3
3	2	전공선택	HBHD4558	일본어4	3	3
4	1	전공선택	HBHD4312	제이팝일본어	3	3
4	1	전공선택	HBHD4401	동아시아와일본	3	3
4	1	전공선택	HBHD4407	비주얼일본어	3	3
4	1	전공선택	HBHD4415	전공과취업(일본어문)	1	1
4	2	전공선택	HBHD4559	통번역일본어	3	3
4	2	전공선택	HBHD4560	일본경영인탐구	3	3

■ 교과목해설

HBHD1111 일본어1

Japanese1

일본어의 문자와 낱말의 듣기/읽기/쓰기를 익히고, 기초 문장을 중심으로 말하고 쓸 수 있는 기초 능력을 기른다.

HBHD1122 생활일본어회화

Japanese Conversation

가나와 기본적인 일본어 문장의 구조와 발음을 익힌 초급일본어 수준의 학생을 대상으로 하여 생활 언어회화에 필요한 어휘와 표현을 습득한다.

HBHD4555 현대일본의사회와문화

Contemporary Japanese Society and Culture

글로벌 지역학 전공의 탐색 과목으로 현대 일본을 구성하는 사회적 인자 및 지리적 특색, 그리고 역사와 문화적 특징을 살펴 일본에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

HBHD4557 일본의사상

Introduction to Japanese Thought

고대부터 현대에 이르기까지 민속 및 민예, 그리고 종교 속에 담겨 있는 일본인의 의식과 사상을 깊이 살펴 일본에 대한 이해를 넓힌다. 무사도, 국학, 난학, 화혼양재, 제국주의, 포스트모던 등 일본의 전통과 외래 사상이 사회의 변화 속에서 어떻게 작동했는지를 살펴 현대 일본의 정신풍경을 들여다본다.

HBHD1011 일본어2

Japanese2

기본 문자와 발음, 기초 문형을 익힌 학생을 대상으로, 기본 문형을 익혀서 일본어 문의 구조를 이해하고, 쓰기/읽기를 습득하게 하여 간단한 생활 회화를 할 수 있는 능력을 기른다.

HBHD2121 실용일본어회화

Practical Japanese Conversation

기본적인 문형의 듣기와 말하기 연습을 통해 본인의 의사를 자신 있게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

HBHD2141 시사이슈일본어

Introduction to Current Japanese

일본의 신문기사 등, 일본의 시사적인 내용을 다룬 현대문을 교재로 하여 독해 능력을 기른다. 특히 문장 구성 형태에 대한 이해에 그 중점을 둔다.

HBHD3182 한일관계사

Korea and Japan Relationship History

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

HBHD4554 일본대중문화

Japanese Popular Culture

애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.

HBHD2131 일본어3

Japanese3

기초 일본어를 습득한 학습자를 대상으로 중 상급 수준의 문법과 문형을 익히게 하며 더불어 독해 수준을 높이도록 한다.

HBHD4403 일본의언어생활과표현

Japanese Idioms and Expression

일본의 사회와 문화를 중심으로, 일본인의 의식과 행동 양식을 언어생활과 관련 지어 살펴보고, 현대 문학과 미디어문화에서 이를 담은 언어 표현의 특징에 대해 살펴본다.

HBHD4405 한일비교문화

Korea-Japan Comparative Culture

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

HBHD4408 일본어프리토크

Japanese Free Talking

기초 회화를 익힌 학습자를 대상으로 다양한 표현과 문장 형태를 응용하여 의사표현을 자유롭게 할 수 있도록 한다.

HBHD4412 근대일본의문학과문화

Modern Japanese Literature and Culture

근대일본의 주옥같은 문학 작품을 개괄적으로 접하며 더불어 근대문화의 이입과 확립 양상을 살펴본다. 낭만주의와 자연주의 그리고 반자연주의와 예술지상주의 등 각 문학사조의 이념을 파악하고 각 유파에 속한 작가와 작품을 들어 근대 일본문학의 이해를 넓힌다. 아울러 한국 근대 문학의 태동과 영향 관계에 대해서도 시각을 넓혀 균형잡힌 일문학도로서의 길을 모색한다.

HBHD4402 일본문학과전통예술(PBL)

Japanese Literature and Traditional Arts(PBL)

오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

HBHD4414 전공과창업(일본어권지역학)

Career-in-major I

전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양 및 지식을 갖추기 위한 활동과 전공분야에 대한 심도 있는 체험을 통하여 취업을 계획하고 준비한다.

HBHD4416 비즈니스일본어

Business Japanese

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

HBHD4553 인턴십(일본어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHD4556 국제사회와일본정치

The International Community and the Japanese Politics

동아시아의 변경에 위치해 온 일본사회의 연원과 그 정치적 특색 그리고 그 전개과정을 고찰함으로써 오늘의 일본사회의 실상을 통찰할 수 있도록 지도한다. 특히 1945년 일본 패전 이후의 정치적 현상과 국제관계 그리고 한반도와의 관계 설정, 재일 교포 문제 등도 다뤄 일본의 국제 위상과 그 미래에 대해서도 내다보며 사고의 폭을 넓힌다.

HBHD4558 일본어4

Japanese4

일본어 중급 수준의 수강생을 대상으로 다양한 문형과 어휘를 익혀 상급 수준의 독해 및 작문을 할 수 있도록 한다.

HBHD4312 제이팝일본어

J-Pop's Japanese

제이팝을 통해 일본어의 어휘와 문형, 표현을 익히고 일본어 청취력을 향상시키는 한편, 일본대중문화에 대한 이해를 심화시킨다.

HBHD4401 동아시아와일본

East Asia and Japan

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

HBHD4407 비주얼일본어

Visual Japanese

비디오 교재를 이용하여 살아있는 일본어를 접하게 하며 영화, 문화 등을 통하여 효과적이면서도 흥미로운 학습을 진행한다.

HBHD4415 전공과취업(일본어문)

Career-in-major II

전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양 및 지식을 갖추기 위한 활동과 전공분야에 대한 심도 있는 체험을 통하여 취업을 계획하고 준비한다.

HBHD4559 통번역일본어

Japanese Translation and Interpretation

일본어를 한국어로 또는 한국어를 일본어로 통역할 수 있도록 여러 문형과 표현을 습득하고 청해 연습과 회화 연습을 반복 되풀이하여 가장 적절한 문장을 구사할 수 있는 능력을 키운다. 또한 다양한 일본어 문장과 한국어 문장을 의미가 정확하게 전달될 수 있도록 가장 적절한 표현으로 번역할 수 있도록 훈련한다.

HBHD4560 일본경영인탐구

Studies of Japanese Ceos

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

글로벌지역학부 중국어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHF1021	중국어1	3	3
2	1	전공선택	HBHF1111	중국어회화1	3	3
2	1	전공선택	HBHF4350	중국의어제와오늘	3	3
2	1	전공선택	HBHF4361	중국문학의이해	3	3
2	2	전공선택	HBHF1032	중국어2	3	3
2	2	전공선택	HBHF1112	중국어회화2	3	3
2	2	전공선택	HBHF4366	중국예술과문화콘텐츠(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HBHF4367	현대중국의사회와문화	3	3
2	2	전공선택	HBOA1015	중국경영철학론	3	3
3	1	전공선택	HBHF2161	중국어3	3	3
3	1	전공선택	HBHF2171	중국어회화3	3	3
3	1	전공선택	HBHF4362	한중문화비교	3	3
3	1	전공선택	HBHF4363	중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBHF3041	중국사상의이해	3	3
3	2	전공선택	HBHF3231	중국어4	3	3
3	2	전공선택	HBHF3241	중국어회화4	3	3
3	2	전공선택	HBHF4353	문화중국어	3	3
3	2	전공선택	HBHF4359	인턴십(중국어권지역학)	2	2
3	2	전공선택	HBHF4360	전공과창업(중국어권지역학)	1	1
4	1	전공선택	HBHF4162	통번역중국어	3	3
4	1	전공선택	HBHF4352	실용중국어작문	3	3
4	1	전공선택	HBHF4358	전공과취업(중국어문)	1	1
4	1	전공심화	HBHF4368	중국의상인문화와한어	3	3
4	2	전공선택	HBHF4152	비즈니스중국어	3	3
4	2	전공선택	HBHF4355	인터넷시사중국어	3	3
4	2	전공선택	HBHF4364	중국정치인물과한어	3	3
4	2	전공선택	HBHF4365	동아시아수도의역사와문화	3	3

■ 교과목해설

HBHF1021 중국어1

Chinese1

중국어의 처음 접하거나 배운지 얼마 되지 않은 학생들을 대상으로 중국어 발음과 성조의 기초를 다지고 중국어의 기본 문형을 익혀서 일상생활에서 쓰이는 짧고 간단한 문장을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 기르게 한다.

HBHF1111 중국어회화1

Chinese Conversation1

익숙한 일상 화제에 대해 간단하고 짧은 어구를 이용하여 한정된 단어로 간단한 의사소통을 할 수 있는 능력을 배양한다. 주어진 상황에서 정확한 발음과 성조를 구사하고 자연스럽게 대화할 수 있도록 말하기 응용능력을 키운다.

HBHF4350 중국의어제와오늘

Yesterday and Today of China(The History of China)

역사는 그 나라와 국민을 이해하는 출발점이자 열쇠이다. 중국의 역사는 실로 장구하고 방대하다. 수천년에 걸친 중국의 역사를 개괄적으로 소개하고 나아가 신중국이 성립되기까지의 과정을 다루어 현재의 중국과 중국인을 이해하는 데 도움이 되고자 한다.

HBHF4361 중국문학의이해

Understanding of Chinese Literature

아득한 고대로부터 현대문학에 이르기까지 3천년이 넘는 기나긴 역사를 지닌 중국문학에는 시, 산문, 소설, 희곡 등 다양한 장르가 있다. 긴 역사와 다양한 장르의 중국문학을 개괄적으로 소개하여 다채로운 중국 문학의 세계를 조금이나마 맛보게 한다.

HBHF1032 중국어2

Chinese2

발음과 성조의 유창성을 기르고 어휘를 좀 더 확장함과 동시에 여러 가지 복문의 문형을 익히게 하여 일상생활에서 쓰이는 기본적인 표현들을 대략적으로 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 기르게 한다.

HBHF1112 중국어회화2

Chinese Conversation2

주어진 상황에서 정확한 발음과 성조를 구사하고 핵심 대화에서 나온 표현들의 내용과 주요 어법을 파악한다. 주어진 상황에서 개인적인 질문을 이해하고 간단한 대답을 할 수 있도록 말하기 응용능력을 키운다.

HBHF4366 중국예술과문화콘텐츠(PBL)

Chinese Art and Cultural Contents(PBL)

중국은 동아시아 예술의 근원을 형성하였고, 그 심원하고 다양한 장르는 문화콘텐츠로서의 높은 가치를 가지고 있다. 본 강좌에서는 중국 예술의 문화적 함의를 탐구하고, 중국 예술의 흐름을 파악하며, 더 나아가 문화콘텐츠적 가치와 그 산업의 전망에 대해 이해하려고 한다.

HBHF4367 현대중국의사회와문화

Contemporary Chinese Society and Culture

현대 중국의 기본토대가 되는 정치경제 체제에서부터 여러 가지 사회제도 및 거기서 파생되는 다양한 사회적 문화적 현상들까지 개괄적이거나 두루 고찰하여 현대 중국의 사회와 문화에 대한 포괄적인 이해력을 키우는 것을 목표로 한다.

HBOA1015 중국경영철학론

The management philosophy of China

중국은 상인문화의 긴 역사를 지니고 있으며, 최근에는 급속한 경제성장을 바탕으로 세계 경제의 주축

으로 다가서는 중이다. 본 과목에서는 과거와 현재의 중국의 상인들이나 기업인들은 어떤 경영철학을 지녔고 지니고 있는지를 소개하고자 한다.

HBHF2161 중국어3

Chinese3

일상생활의 기본적인 표현을 어느 정도 이해한 다음에는 좀 더 다양한 표현들을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 길러야 한다. 본 과목에서는 이를 위해서 어휘의 수준을 좀 더 높이고 좀 더 다양한 어형과 표현방식을 훈련시킨다.

HBHF2171 중국어회화3

Chinese Conversation3

비교적 넓은 영역의 화제에 대해 정확한 발음과 성조를 구사하여 토론 할 수 있으며 본문의 핵심 대화에서 나온 표현들의 내용과 주요어법을 파악하고 중국어로 된 정보를 가볍게 듣고 이해하고 자신의 견해를 표현할 수 있는 능력을 키운다.

HBHF4362 한중문화비교

Comparative Studies of Chinese and Korean Culture

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

HBHF4363 중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)

Chinese Popular Culture and Media(Capstone Design)

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다.

HBHF3041 중국사상의이해

Understanding Chinese Thoughts

한 나라의 문화의 심층을 이해하기 위해서는 그들의 사유체계를 이해할 필요성이 있다. 본 과목은 오랜 세월 중국인들의 사유체계를 지배해온 중국사상에 대한 개괄적인 소개를 통해 중국인과 중국문화에 대한 이해를 심화시키는 것을 목표로 한다.

HBHF3231 중국어4

Chinese4

본 과목은 생활 속의 단순한 대화를 넘어 특정한 주제에 대해 기술한 다소 길고 복잡한 문장들을 읽고 쓰고 듣고 말할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 어휘를 더욱 확장하며 어법적 난이도가 좀 더 높은 문형들을 훈련시킨다.

HBHF3241 중국어회화IV

Chinese Conversation IV

일상생활에 문제가 없고 일반적인 주제에 대해 간단한 설명을 할 수 있다. 그리고 일상생활에서 벌어지는 다양한 상황에 대해 유창하지는 않지만 효과적인 의사소통을 할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

HBHF4353 문화중국어

Chinese for Culture

중국문화 대한 기본적인 지식을 갖춘 상태에서 중국문화에서 관련된 전문적인 주제를 가지고 심도있는 수업을 진행한다

HBHF4359 인턴십(중국어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련

된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다

HBHF4360 전공과창업(중국어권지역학)

Establishment-in-major

취업을 위해 갖추어야 할 능력과 중국어의 숙달을 통해 선택할 수 있는 진로를 탐색하여 그외 각종 취업에 대한 정보에 대해 알아보도록 한다.

HBHF4162 통번역중국어

Chinese Interpretation and Translation

지금까지 축적한 중국어 능력을 잘 활용하여 중국어를 제대로 통역하고 번역할 수 있는 역량을 갖추 수 있도록 학생들에게 통역과 번역에 관련된 기본적인 지식과 다양한 스킬을 가르치고 그를 바탕으로 집중적으로 훈련을 시킨다.

HBHF4352 실용중국어작문

Chinese Composition for Practical Purpose

중국어 어법의 기초지식을 활용하여 간단한 문장을 만들거나 주어진 몇 개의 어휘를 모두 사용하여 문장을 만드는 훈련과 주어진 그림이나 사진을 보고 문장을 만드는 훈련을 거듭하여 실용적인 중국어 작문능력을 갖추게 한다.

HBHF4358 전공과취업(중국어문)

Major and Employment II

전공과 취업1에서 이미 습득한 취업정보와 탐색한 진로를 바탕으로 이력서 및 자기소개서 작성, 면접, 자격증, 취득 등 취업과 관련된 준비를 하도록한다

HBHF4368 중국의상인문화와한어

Chines Merchant Culture

중국인은 유태인, 인도인과 더불어 세계 ‘3대 상인’ 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

HBHF4152 비즈니스중국어

Business Chinese

실제적인 비즈니스에서 널리 쓰이는 전문적인 용어들과 표현들을 집중적으로 훈련시켜 학생들로 하여금 장차 중국인들과 비즈니스를 제대로 수행할 수 있는 능력을 갖추게 하는 것을 목적으로 한다.

HBHF4355 인터넷시사중국어

Current Chinese on the Internet

중국의 신문 기사를 읽을 수 있는 능력을 배양하기 위해 수업시간에 직접 인터넷에 접속하여 중국 포털사이트에 올라온 정치, 경제, 외교, 군사, 사회, 문화에 관련된 다양한 종류의 중국어 신문 기사를 강독한다.

HBHF4364 중국정치인물과한어

Reading: Politics and Leaders of China

동서고금을 막론하고 정치와 인물은 불가분의 관계에 있는데 특히 중국의 정치는 인물의 중요성이 더욱 두드러진다. 과거와 현재의 중국 정치가들이 어떤 철학과 지략을 가지고 국가를 경영하였는가를 파악하고, 그들의 자질과 성향이 중국의 정치에 미친 영향을 탐구한다.

HBHF4365 동아시아수도의역사와문화

History and Culture of Capitals in East Asia

수도는 그 나라의 정치경제 사회문화의 중심지이다. 과거 동아시아의 수도들은 기본적으로 중국의 수도를 전범으로 삼되 자신들의 고유한 문화적 특징을 살려 건축되었다. 동아시아의 여러 수도의 역사와 문화를 고찰함으로써 동아시아 여러 나라 문화의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.

글로벌지역학부 영어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHB1041	영어회화1	2	2
2	1	전공선택	HBHB4373	영어듣기1	2	2
2	1	전공선택	HBHB4379	영어쓰기1	2	2
2	1	전공선택	HBHB4395	영어읽기1	2	2
2	1	전공선택	HBHB4408	영어발음연습	2	2
2	1	전공선택	HBHB4520	영문학과사회	2	2
2	2	전공선택	HBHB4377	영어회화2	2	2
2	2	전공선택	HBHB4387	영어읽기2	2	2
2	2	전공선택	HBHB4409	영문법	2	2
2	2	전공선택	HBHB4517	영미역사의이해	2	2
2	2	전공선택	HBHB4531	영어권감성경제의이해	2	2
2	2	전공선택	HBHB4532	현대영어권사회와문화(PBL)	3	3
3	1	전공필수	HBHB4389	영어쓰기2	2	2
3	1	전공필수	HBHB4434	커뮤니티통역 I	2	2
3	1	전공선택	HBHB4516	글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2
3	1	전공선택	HBHB4521	비즈니스통번역	2	2
3	1	전공선택	HBHB4522	영어이야기	2	2
3	1	전공선택	HBHB4523	영희곡과문화산업	2	2
3	1	전공선택	HBHB4524	영문화권소설	2	2
3	2	전공선택	HBHB3012	영어회화3	2	2
3	2	전공선택	HBHB4375	영어듣기2	2	2
3	2	전공선택	HBHB4421	영어프리젠테이션(SW)	2	2
3	2	전공선택	HBHB4429	전공과창업(영어영문학)	1	1
3	2	전공선택	HBHB4485	영어어원연구	2	2
3	2	전공선택	HBHB4510	인턴십(영어권지역학)	2	2
3	2	전공선택	HBHB4512	비즈니스스피킹	2	2
3	2	전공선택	HBHB4518	영미문명과사상의이해	2	2
3	2	전공선택	HBHB4530	CNN을통한국제시사	2	2
4	1	전공선택	HBHB4431	전공과취업(영어영문학)	1	1
4	1	전공선택	HBHB4514	한미정치현안(PBL)	2	2
4	1	전공선택	HBHB4515	북미사회지리연구(PBL)	2	2
4	1	전공선택	HBHB4525	영어학세미나	2	2
4	1	전공선택	HBHB4526	영어텍스트번역실습	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	2	전공선택	HBHB4519	영미권국가의변화와한국	2	2
4	2	전공선택	HBHB4527	영상번역과대중문화	2	2
4	2	전공선택	HBHB4528	SF영화와영미과학기술문명	2	2
4	2	전공선택	HBHB4529	셰익스피어와근세정치	2	2

■ 교과목해설

HBHB1041 영어회화1

English Conversation1

영어회화의 가장 기초가 되는 단계로 원어민과 직접 접함으로써 발음을 비롯한 기초 지식 함양과 대인 발화 자세 확립의 초석을 마련한다.

HBHB4373 영어듣기1

Listening Skill1

영어 듣기 이해의 기초학습으로 간단한 구어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인 이해를 함양하도록 한다.

HBHB4379 영어쓰기1

English Writing1

현대영어교육에서 의사소통은 가장 핵심적인 교육목표라고 할 수 있다. 말하기와 더불어 영어쓰기는 대학영어교육에서 간과할 수 없는 영역이라고 하겠다. 영어쓰기 I에서는 쓰기에 필요한 가장 기본적인 영어문장구성과 에세이형식에 대해서 익힌다.

HBHB4395 영어읽기1

English Reading1

영어 읽기 이해의 기초학습으로 간단한 문어체 글을 읽고 이해하는 능력을 기르도록 하며, 학생들이 가지고 있는 영어에 대한 모든 지식을 적용하여 단락을 이해하고 그 가운데 단락이 제시하는 전체적인 내용의 이해를 함양하도록 한다.

HBHB4408 영어발음연습

English Pronunciation Practice

영어의 분절음, 강세 및 억양 등 발음 전반에 대한 이론적인 학습과 더불어 실질적인 발음 훈련을 통해 발음개선 방법을 모색한다. 궁극적으로 스스로 자신의 발음의 문제를 진단하고 계속 개선할 수 있는 능력을 기르게 한다.

HBHB4520 영문학과사회

English Literature and Society

영문학 독해를 통해 문학작품과 당대 사회가 어떻게 밀접히 연관되어 있는가의 문제를 탐구하는 것이 목적이다. 우선 영미문학을 개요하기 위해 다양한 장르의 글(시, 소설, 희곡, 산문 등)을 읽고, 또한 19세기 말에 새로운 장르로 부상한 영화를 접하면서 활자언어에 기초한 의사소통방식과 영상언어에 기초한 의사소통방식의 차이를 규명한다.

HBHB4377 영어회화2

English Conversation2

영어회화의 기본적인 중요 단계로 회화훈련을 통해 실생활에서 유용한 표현을 습득-활용하며 실용적 의사소통 능력의 기반을 함양한다.

HBHB4387 영어읽기2

English Reading2

영어읽기의 제 2단계로, 비교적 길고 복잡한 문어체 텍스트를 정확하고 효과적으로 이해하도록 읽기 능력을 향상시키도록 한다. 자신이 읽은 글의 의미를 파악하여 설명할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

HBHB4409 영문법

English Grammar

단어의 품사와 올바른 문장 구성 등을 포함하여 영문법 전반에 걸친 여러 가지 규칙을 학습하도록 하며, 영어실력 향상을 위해 이러한 제반 영문법 규칙들을 실제로 사용할 수 있도록 한다.

HBHB4517 영미역사의이해

Understanding British and American History

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

HBHB4531 영어권감성경제의이해

Understanding the Economy of Sentiments

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

HBHB4532 현대영어권사회와문화(PBL)

Contemporary English Culture and Society(PBL)

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공식적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적인 사고를 고양하는데 목적이 있다.

HBHB4389 영어쓰기2

English Writing2

영어쓰기의 2번째 단계로, 영어쓰기1 수업을 강력히 권장한다. 영어쓰기 1 수업에서 배운 지식을 적용하여, 단순히 개인적인 일상사에 관한 주제를 넘어서 자신의 주장을 펴거나, 설득하거나, 무엇인가를 설명하는 에세이를 쓸 수 있는 능력을 기르도록 한다.

HBHB4434 커뮤니티통역 I

Community Interpreting I

커뮤니티 통역이라는 통역의 한 분야에 대해 기본적인 개념을 정립할 수 있는 기회를 갖는다. 커뮤니티 통역은 의료, 법정 그리고 천안시의 세계 춤 축제인 ‘홍타령’과 같은 지역사회 행사에서 이루어지는 통역을 뜻하며, 그 역할과 중요성을 잘 익혀서 지역사회 행사 등에 통역자로 참여할 수 있는 역량을 기른다.

HBHB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)

Glocal Business Culture and Marketing

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

HBHB4521 비즈니스통번역

Business Communication in English

글로벌 기업 환경에서 바이어와 셀러 사이에서 비즈니스와 관련된 의사소통 능력을 기르는 것은 중요한 일이다. 순차통역과 비즈니스 서류 쓰기과 번역을 통해 비즈니스 영어 능력을 향상한다.

HBHB4522 영어이야기 A story of the English Language
글로벌언어인 영어의 발생과 국제어로 발전하는 과정을 정치/경제/사회사적으로 살펴보고, 현대영어의 특성을 영어학의 기본 개념과 원리로 학습하여 국제어로서의 영어의 위상과 모습을 이해할 수 있다.

HBHB4523 영화극과문화산업 English Drama and Culture Industry
현대 영화극 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영화극을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

HBHB4524 영문학권소설 British and American Novels
영미소설을 읽으면서 영미사회를 이해하는 것을 목적으로 한다. 다양한 종류의 소설장르를 읽으면서 영미사회의 정치, 경제, 문화, 과학을 이해하게 된다. 수강생들은 또한 자세히 읽기를 통해 소설 속 장면면에 함축된 의미를 파악하는 독해능력 또한 키우게 된다.

HBHB3012 영어회화3 English conversation3
원어민과 직접 대화하며 일상적인 대화 주제를 넘어 좀 더 높은 수준의 주제를 놓고 학생들이 자신의 생각을 영어로 표현할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

HBHB4375 영어듣기2 Listening Skill2
영어듣기의 2단계로 비교적 길고 복잡한 구두 텍스트를 듣고 이해하는 능력을 신장시키고자 하며, 단락의 전체적인 개요와 의미파악을 중심으로 능력을 향상시키고자 한다.

HBHB4421 영어프리젠테이션(SW) English Presentation Skills(SW)
영어화법의 제2단계로써, 다양한 사회적 이슈나 현재 상황에 대해 자신의 의견을 표현하는 능력을 기르도록 한다. 전체 학생들 앞에서 말을 할 수 있는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 하여 대중연설 능력을 기르도록 한다.

HBHB4429 전공과창업(영어영문학) Career-in-major I
취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBHB4485 영어어원연구 Study of English Vocabulary
어느 특정한 상황에 맞추어 가장 적절한 어휘선택능력 향상을 위해 고안되었으며, 영단어 사전의 효율적인 사용법에 대해 인지하고 실생활에서 적용하도록 한다.

HBHB4510 인턴십(영어권지역학) Internship
사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHB4512 비즈니스스피킹 Business English Speaking
실무 비즈니스 상황에서 필요한 영어 스피킹 실력을 함양하는 것을 목적으로 하는 과목으로, 실제 취

업과정에 필요한 잡인터뷰, 비즈니스 미팅이나 회의에 필요한 대화 능력과 비즈니스 프레젠테이션 능력을 향상하는 활동과 연습으로 이루어진다.

HBHB4518 영미문명과사상의이해 Understanding the Ideology and Culture of English countries

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

HBHB4530 CNN을통한국제시사 Current International Issues through CNN
영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제시사에 대한 안목을 넓힌다.

HBHB4431 전공과취업(영어영문학) Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBHB4514 한미정치현안(PBL) Korean-American Political Issues(PBL)

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

HBHB4515 북미사회지리연구(PBL) Geographic Insights to American Society(PBL)

본 강좌는 북미사회의 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을 통해서 발전문제를 다룬다.

HBHB4525 영어학세미나 Topics in English Linguistics

영어학의 제반분야에서 제기되는 다양한 주제를 다루는 것을 원칙으로 하며 영어학의 서로 다른 측면을 이해하는 기회를 갖고 제반 분야에서 제기된 문제를 고찰하고, 해결책을 모색하는 기회를 갖도록 한다.

HBHB4526 영어텍스트번역실습 Translation Practice of English Text

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

HBHB4519 영미권국가의변화와한국 Relations between Korea and English-speaking Countries

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

HBHB4527 영상번역과대중문화 Audiovisual Translation and Pop Culture

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제

로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

HBHB4528 SF영화와영미과학기술문명

SF Film and Modern Technoscience

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

HBHB4529 셰익스피어와근세정치

Shakespeare & Modern Politics

영문학의 뿌리라고 할 수 있는 Shakespeare의 주요 작품들을 읽고 언어적 이해와 더불어 그의 작품의 특성들을 다양한 비평적 시각에서 알아보고 근세영국정치를 이해한다.

글로벌지역학부 프랑스어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHC1021	프랑스어1	3	3
2	1	전공선택	HBHC1051	프랑스어회화1	2	2
2	1	전공선택	HBHC4394	프랑스문학예술감상	3	3
2	1	전공선택	HBHC4473	현대프랑스의사회와문화	3	3
2	1	전공선택	HBHC4481	프랑스와유럽문명	3	3
2	2	전공선택	HBHC1022	프랑스어2	3	3
2	2	전공선택	HBHC1042	프랑스어회화2	2	2
2	2	전공선택	HBHC2131	집중작문프랑스어	3	3
2	2	전공선택	HBHC3181	DELFP랑스어1	2	2
2	2	전공선택	HBHC4478	세계프랑스어권의사회와문화	3	3
3	1	전공선택	HBHC2011	프랑스어회화3	2	2
3	1	전공선택	HBHC3192	DELFP랑스어2	2	2
3	1	전공선택	HBHC3242	집중강독프랑스어	3	3
3	1	전공선택	HBHC4383	프랑스어3	3	3
3	1	전공선택	HBHC4482	프랑스예술과대중문화	3	3
3	2	전공선택	HBHC2162	프랑스문화산업	3	3
3	2	전공선택	HBHC3011	DELFP랑스어3	2	2
3	2	전공선택	HBHC3032	정보화시대의프랑스어	3	3
3	2	전공선택	HBHC4395	프랑스어4	3	3
3	2	전공선택	HBHC4398	전공과창업(프랑스어권지역학)	1	1
3	2	전공선택	HBHC4475	인턴십(프랑스어권지역학)	2	2
3	2	전공선택	HBHC4477	한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBHC2021	비즈니스실무프랑스어(PBL)	3	3
4	1	전공선택	HBHC4399	전공과취업(프랑스어문)	1	1
4	1	전공선택	HBHC4479	프랑스와유럽의관광문화산업	3	3
4	1	전공선택	HBHC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
4	2	전공선택	HBHC4397	오늘날의프랑스	3	3
4	2	전공선택	HBHC4474	프랑스어권과국제사회의교류협력	3	3

■ 교과목해설

HBHC1021 프랑스어1

French1

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 첫 번째 강좌로서 발음에서부터 문법까지 읽고 듣고 쓰고 말하는 연습을 수행함으로써 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득의 기본 능력을 갖추도록 한다.

HBHC1051 프랑스어회화1

French Conversation1

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

HBHC4394 프랑스문학예술감상

Guide to French Literature and Art

프랑스는 전통적으로 문학교육을 중시하는 나라이며, 오늘날도 프랑스 대학입학자격시험에서 문학시험은 큰 비중을 차지한다. 이러한 프랑스의 문화적 전통과 교육제도는 다른 나라와 비교할 때 폭넓고 두터운 문학 독자층의 형성 및 문화생활에서 문학이 큰 비중을 차지하는 프랑스 고유의 상황으로 이어진다. 문학이 프랑스 사회의 다양한 문제들에 대한 공론의 장을 제공하는 구체적인 사례들을 영화나 공연 등 다른 문화적 미디어와도 연결하여 학습하면서, 프랑스 문학과 문화의 특수성에 대한 이해를 도모한다.

HBHC4473 현대프랑스의사회와문화

Understanding of French Society II

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHC4481 프랑스와유럽문명

French and European Civilization

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHC1022 프랑스어2

French2

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 두 번째 강좌로서 문장 중심으로 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습에 중점을 두으로써 프랑스어를 통한 원활한 의사소통과 정보습득의 능력을 갖추도록 한다.

HBHC1042 프랑스어회화2

French Conversation2

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학

습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

HBHC2131 집중작문프랑스어

French composition

초급 수준의 프랑스어 능력(프랑스어1,2)을 갖춘 학생을 대상으로 기본적인 문장에서부터 문화적 맥락을 고려한 복합적인 문장까지 다양한 수준의 작문 연습을 함으로써 자신의 생각을 프랑스어 문장으로 원활하게 표현하는 능력을 기르도록 한다.

HBHC3181 DELF프랑스어1

DELF French Grammar and Composition 1

초급 및 중급프랑스어문법을 이수한 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 읽기와 쓰기 시험에 대비하도록 훈련하는 두 학기 연속 강좌 중 첫 번째 단계이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트나 표현뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

HBHC4478 세계프랑스어권의사회와문화

Understanding of International Francophone Society and Culture

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHC2011 프랑스어회화3

French Conversation3

저학년 과정에서 실용적인 프랑스어를 중점적으로 익히는 세 학기 연속강좌로서, 정확한 프랑스어 발음을 훈련하고 일상적인 프랑스어 표현을 듣고 말할 수 있는 능력을 향상시키도록 한다. 이를 위해 프랑스어의 기본구조와 그것이 일상생활에서 활용되는 예를 시청각 교재를 이용한 상황부여 방식으로 학습함으로써 학생들이 현장감 있는 생활프랑스어를 익힐 수 있도록 한다.

HBHC3192 DELF프랑스어2

DELF French Grammar and Composition2

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학작품 같은 보다 긴 글을 읽고 자신의 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 기르도록 한다.

HBHC3242 집중강독프랑스어

French Novel

초,중급 수준의 프랑스어 능력을 갖춘 학생을 대상으로 프랑스 문학이나 저널리즘의 텍스트를 읽고 사유하는 연습을 함으로써 프랑스어 능력을 심화함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 이해를 갖추도록 한다.

HBHC4383 프랑스어3

French3

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 세 번째 강좌로서 문장 중심의 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습은 물론 프랑스 문화에 대한 기본적인 안내를 겸함으로써 프랑스어를 통한 보다 높은 수준의 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

HBHC4482 프랑스예술과대중문화

French Art and Popular Culture

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHC2162 프랑스문화산업

Introduction to French Literature I

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

HBHC3011 DELF프랑스어3

DELF French3

기본적인 프랑스어 문법을 배운 학생들을 대상으로 한층 높은 수준의 프랑스어 활용능력을 길러 DELF의 독해, 작문, 청취, 구술 분야별 시험에 대비하도록 훈련하는 세 학기 연속 강좌이다. 프랑스어에 대한 체계적인 지식을 바탕으로 일상생활과 관련된 비교적 짧은 텍스트를 만들 뿐 아니라 기사나 문학을 통하여 프랑스어를 익힌다.

HBHC3032 정보화시대의프랑스어

French in the Age of Information

미디어의 혁신과 다변화로 인하여 인류가 영위하는 삶의 방식은 빠르게 변모하고 있다. 이러한 변화에 발맞추기 위하여 인류의 사고방식은 물론 언어생활도 새로운 소통 환경에 적응하기 위한 진화를 거듭한다. 프랑스어 역시 이러한 변화의 요구에 적극 대응함으로써 정보화 사회의 흐름을 주도하고 국제적 소통의 언어로서의 위상을 지켜나가고 있다. 이 강의는 인터넷, 영화, 다큐멘터리, 애니메이션, 광고, 만화 등 다양한 매체에서 사용되는 프랑스어의 구체적인 양상을 실제로 접해보으로써 프랑스의 멀티미디어 분야에 대한 이해를 심화하는 동시에 실생활 프랑스어 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

HBHC4395 프랑스어4

French4

초급과정에서 중급과정으로 이어지는 일련의 프랑스어 강좌 중 마지막 네 번째 강좌로서 복잡한 수준의 문장까지 읽고 쓰고 듣고 말하는 연습을 함은 물론 프랑스 문화에 대한 폭넓고 깊은 지식을 습득하게 함으로써 보다 높은 수준의 프랑스어를 통한 의사소통과 정보 습득 능력을 기르도록 한다.

HBHC4398 전공과창업(프랑스어권지역학)

Career-in-major I

이 과목은 3학년 이상 학생들을 대상으로 자신의 장래 희망에 맞추어 전공 이수과정을 설계하고 졸업 후 진로를 모색하는 데 도움을 주기 위해 개설된 과목이다. 프랑스어문학 분야와 21세기 지식정보사회의 관련성, 타학문 분야와의 연계 등에 관한 정보를 충실히 제공하는 한편, 다양한 직종에 취업하고 있는 졸업생들과 멘토-멘티 관계를 맺어주도록 할 것이다. 무엇보다도 학생 스스로 자신의 장래를 설계하고 그에 맞춰 단계적으로 자기계발을 할 수 있도록 자극과 도움을 주는 데 강의의 초점이 맞추어질 것이다.

HBHC4475 인턴십(프랑스어권지역학)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHC4477 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스 Cultural Exchange and Planning of Korea and France(Capstone Design)
톤디자인)

19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑스지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

HBHC2021 비즈니스실무프랑스어(PBL) Practical French(PBL)

문학텍스트나 문법책을 통해 배운 유려한 프랑스어는 프랑스인들이 실제로 사용하는 프랑스어와는 현격한 차이를 보이며 일상생활에서는 거추장스럽게 느껴질 때도 있다. 이 강좌는 실생활과 비즈니스에서 사용되는 각종 서식과 정보들을 실제로 접함으로써 살아있는 프랑스어를 체험하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 프랑스어에서 실제로 통용되는 문서, 편지, 공문서, 일상용어 및 서식 등을 자유롭게 활용하여 실질적인 업무능력 배양에 역점을 둔다.

HBHC4399 전공과취업(프랑스어문) Career-in-major II

이 과목은 3학년 이상 학생들을 대상으로 자신의 장래 희망에 맞추어 전공 이수과정을 설계하고 졸업 후 진로를 모색하는 데 도움을 주기 위해 개설된 과목이다. 프랑스어문학 분야와 21세기 지식정보사회의 관련성, 타학문 분야와의 연계 등에 관한 정보를 충실히 제공하는 한편, 다양한 직종에 취업하고 있는 졸업생들과 멘토-멘티 관계를 맺어주도록 할 것이다. 무엇보다도 학생 스스로 자신의 장래를 설계하고 그에 맞춰 단계적으로 자기계발을 할 수 있도록 자극과 도움을 주는 데 강의의 초점이 맞추어질 것이다.

HBHC4479 프랑스와유럽의관광문화산업 French-European Tourism Industry

공통의 사회문화적 기반을 공유하는 프랑스와 유럽은 오늘날 EU라는 국제기구와 유로화라는 단일 화폐를 통해 장기적인 정치경제적 통합을 도모하고 있으며, 프랑스는 독일과 함께 EU를 이끄는 쌍두마차이다. 유럽 국가들 내부의 다양한 사회경제적 이해관계를 조율해나가면서, 국제사회의 이슈들에 대한 통일된 대응을 통해 유럽의 국제적 영향력을 확대하는 문제에 있어서 프랑스는 주도적인 역할을 수행하고 있다. 이에 대한 이해를 통해 국제지역 전문가로서의 능력을 함양한다.

HBHC4480 프랑스어권기업문화론 Francophone Company Culture

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적인 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

HBHC4397 오늘날의프랑스 Current French

‘문화와 예술의 나라’라는 프랑스의 이미지는 실제 프랑스의 모습과는 다소 거리가 있다. 이는 내적으로 다양한 분야에서 시급한 사회 문제들에 직면해 있으며 외적으로 프랑스어권 지역을 포함한 국제적 역학관계 속에서 위상을 확보해야 하는 프랑스의 현실을 제대로 반영하지 못하기 때문이다. 따라서

시사프랑스어 강의는 프랑스의 신문과 방송의 기사에서 이슈가 되는 프랑스 사회의 현황을 분석함으로써 역동적으로 변화하는 프랑스 사회의 실상을 다각적으로 파악할 수 있도록 한다.

HBHC4474 프랑스어권과국제사회의교류협력

International Exchange of Francophone

프랑스는 특히 다양한 프랑코포니 국제기구를 매개로 여타의 프랑스어권 국가들과의 공조를 통해 국제 사회의 다양한 이슈와 문제들에 대해 자신들의 관점과 이해관계를 관철시키려 노력한다. 정치, 경제, 사회, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 국제적 갈등과 공조 상황에서, 프랑스어권은 종종 일종의 블록을 형성하는 경향이 있다. 프랑스어권 지역전문가가 되기 위해서, 이러한 프랑스, 프랑스어권, 국제 사회의 복합적인 상호연관성에 대한 이해를 도모한다.

글로벌지역학부 독일어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHE1031	독일어회화1	3	3
2	1	전공선택	HBHE2211	독일어연습1	3	3
2	1	전공선택	HBHE4355	현대독일의사회와문화	3	3
2	1	전공선택	HBHE4357	시청각독일어실습1	3	3
2	2	전공선택	HBHE1012	독일어회화2	3	3
2	2	전공선택	HBHE4348	독일어연습2	3	3
2	2	전공선택	HBHE4365	시청각독일어실습2	3	3
2	2	전공선택	HBHE4420	독일의공연예술	3	3
2	2	전공선택	HBHE4421	영화로보는독일사회(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBHE1032	독일어텍스트읽기	3	3
3	1	전공필수	HBHE2021	독일어회화3	3	3
3	1	전공선택	HBHE4415	독일문학과영화의이해	3	3
3	1	전공선택	HBHE4416	독일과EU	3	3
3	2	전공필수	HBHE2022	독일어회화4	3	3
3	2	전공선택	HBHE4366	전공과창업(독일어문)	1	1
3	2	전공선택	HBHE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBHE4370	ZD독일어	3	3
3	2	전공선택	HBHE4418	독일의문화산업과문화콘텐츠	3	3
3	2	전공선택	HBHE4419	독일어쓰기	3	3
4	1	전공선택	HBHE4360	독일어회화5	3	3
4	1	전공선택	HBHE4363	실용독일어	3	3
4	1	전공선택	HBHE4372	전공과취업(독일어문)	1	1
4	1	전공선택	HBHE4414	인턴십(독일어문)	2	2
4	1	전공선택	HBHE4417	독일의도시와축제	3	3
4	2	전공선택	HBHE4361	독일어회화6	3	3
4	2	전공선택	HBHE4369	한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3

■ 교과목해설

HBHE1031 독일어회화1

German Conversation1

처음 독일어를 배우는 학생을 위한 수업으로써, 독일어 발음 체계를 익히고, 인사 및 자기소개와 같은 간단한 일상 회화를 연습한다.

HBHE2211 독일어연습1

Practice of German1

처음 독일어를 배우는 학생들을 위하여 발음, 기초적인 문법, 문장 및 간단한 일상회화를 반복하여 연습하는데 중점을 둔다.

HBHE4355 현대독일의사회와문화

Contemporary German Society and Culture

독일, 오스트리아, 스위스의 사회사와 문학사를 역사적으로 개관하고, 현대 독일의 정치, 경제, 환경, 여성운동, 문화 그리고 예술에 대해서 알아본다.

HBHE4357 시청각독일어실습1

Audiovisual Practice in German1

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로써 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

HBHE1012 독일어회화2

German Conversation2

20세기 이후로 예술과 문화에서 두드러진 경향 중 하나는 범속한 일상적 대상에 예술작품의 지위가 부여되거나, 일상 자체가 심미화되는 현상이다. 특히 포스트모더니즘 이후 예술과 일상의 경계가 모호해지고 예술과 대중문화, 디자인의 상호작용이 활발해지면서 미학의 경계도 확장되었다. 최근에는 예술작품이 아니라 일상을 대상으로 하는 일상의 미학에 대한 논의가 학계에서 활발하다. 이러한 시대적 추세를 반영해 이 강의에서는 먼저 예술을 중심으로 한 전통적인 미학의 역사와 핵심개념, 한계에 대해서 알아보고 대중문화, 디자인, 건축 등 일상과 가까운 대상들을 포괄하는 일상의 미학의 가능성을 살펴본다.

HBHE4348 독일어연습2

Practice of German2

'독일어 연습 (1)'을 이수한 학생들을 위한 강의로써, 이미 습득한 기초적인 문법과 문장이해 능력을 바탕으로 조금 더 향상된 수준의 독일어 능력을 온전히 발휘할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

HBHE4365 시청각독일어실습2

Audiovisual Practice in German2

독일어 듣기 능력을 키우기 위한 기초과목으로써 일상적 표현을 듣고 문장을 활용하는 연습을 한다. 이 수업은 어학교재와 오디오자료를 중심으로 이루어진다. 또한 비디오 교재를 통해 독일어로 대화를 나눔으로써, 독일어 구사력과 청취력을 향상시킨다.

HBHE4420 독일의공연예술

German Performing Arts

연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.

HBHE4421 영화로보는독일사회(PBL)

German Society in Film(PBL)

1920년대 바이마르 공화국 시대의 표현주의 영화, 1970년대 뉴저먼 시네마를 비롯해 대표적인 독일 영화를 통해 현대 독일 사회의 변화와 문제점에 대해서 알아본다.

HBHE1032 독일어텍스트읽기

German Text Reading

시사적인 주제의 텍스트를 중심으로 문장 독해 능력을 향상시키는 연습을 한다. 또한 학생들이 독일어 문장을 정확하게 이해하는 능력을 갖춰 일상생활에서 필요한 정보를 얻는데 어려움이 없도록 도와준다.

HBHE2021 독일어회화3

German Conversation3

독일인과 일상생활에서 간단히 대화를 나눌 수 있는 회화능력을 기른다. 그리고 유럽공통언어기준(Common European Framework of Reference of Language) A1, A2 수준의 회화능력을 갖추는 것으로 목표로 한다. 이 수업에서는 특히 어휘력 및 표현력의 향상에 중점을 둔다.

HBHE4415 독일문학과영화의이해

Understanding German Literature and Film

문학과 영화 두 매체의 공통점과 차이점에 대해서 알아보고 대표적인 독일 문학과 그 영화적 각색물을 비교해본다.

HBHE4416 독일과EU

Germany and EU

유럽공동체(EU)의 성립 과정과 그 정치적 경제적 의미에 대해서 알아본다. 오늘날 유럽의 명실상부한 주도국으로서 독일이 유럽공동체 내에서 갖는 위상을 점검해본다.

HBHE2022 독일어회화4

German Conversation4

유럽공통언어기준(Common European Framework of Reference for Language) A2 단계에서 요구하는 회화능력을 갖추는 것을 목표로하며, 고급문법을 활용한 문장을 구사할 수 있도록 연습한다.

HBHE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인)

the theory of culture in the german-speaking country's company(capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

HBHE4370 ZD독일어

ZD German

공인인증된 독일어 능력 자격시험(Zertifikat Deutsch, B1)을 준비하는 학생들을 위하여 그에 필요한 텍스트 이해 및 문법, 쓰기, 듣기 및 말하기 등의 4개 영역에 대한 언어능력을 갖추게 하는데 목적이 있다.

HBHE4418 독일의문화산업과문화콘텐츠

German Culture Industry and Culture Contents

독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.

HBHE4419 독일어쓰기

German History in Literature

독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.

HBHE4360 독일어회화5

German Conversation 5

‘독일어회화’ 교과목을 단계별로 이수한 학생을 위한 중급회화 과정으로서, 주어진 주제나 상황에 따라 자유로운 문장 구사력을 습득할 수 있도록 연습한다.

HBHE4363 실용독일어

Business German

독일어가 필요한 사회활동을 수행할 수 있는 어학능력습득을 목표로 한다. 예를들어 비즈니스 업무에서 필요한 편지와 공문서를 직접 작성해보고, 전화나 회의 등에서 필요한 표현을 직접적으로 구사할 수 있도록 연습한다. 그 밖에 상업통신문, 광고문 그리고 독일 언론 시사문제에 관한 기사들도 함께 읽어본다.

HBHE4372 전공과취업(독일어문)

Major and employment (German Literature) II

독일어와 관련된 진로를 탐색하고, 그 외 각종 취업에 대한 정보를 조사한 후 정기적으로 그에 대해 토론한다.

HBHE4414 인턴십(독일어문)

Internship II

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHE4417 독일의도시와축제

German Intellectual History

‘시인과 사상가의 나라’로 알려진 독일의 지적 전통이 현대사상의 형성에 어떻게 기여했는지 살펴본다. 20세기 독일의 나치즘과 그 극복과정에서 독일 지식인의 참여와 비판에 대해서도 알아본다.

HBHE4361 독일어회화6

German Conversation 6

유럽공통언어기준(Common European Framework of Reference for Language) B1에 해당하는 회화능력을 갖추어 어학인증시험에 대비할 수 있도록 연습한다. 독일어 회화의 마지막 과정인 이 수업은 좀 더 구체적이고 심도있는 주제를 바탕으로 자유회화능력의 습득을 목표로 한다.

HBHE4369 한독문화비교(캡스톤디자인)

Korean - German Comparative Cultural Studies(Capstone Design)

문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.

글로벌지역학부 러시아어권지역학전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBHG1021	러시아어1	3	3
2	1	전공선택	HBHG1031	러시아어회화1	2	2
2	1	전공선택	HBHG4394	러시아어연습1	2	2
2	1	전공필수	HBHG4402	현대러시아의사회와문화	3	3
2	1	전공선택	HBHG4423	러시아예술의매혹	3	3
2	2	전공선택	HBHG1022	러시아어2	3	3
2	2	전공선택	HBHG1042	러시아어회화2	2	2
2	2	전공선택	HBHG4399	러시아어연습2	2	2
2	2	전공선택	HBHG4403	러시아의역사	3	3
2	2	전공선택	HBHG4404	러시아문학과사상	3	3
3	1	전공선택	HBHG2041	러시아어3	3	3
3	1	전공선택	HBHG4397	러시아어회화3	2	2
3	1	전공선택	HBHG4405	러시아명작특강	3	3
3	1	전공선택	HBHG4412	핵심러시아어문법	3	3
3	1	전공선택	HBHG4430	중앙아시아와실크로드문명	3	3
3	2	전공선택	HBHG4401	러시아어회화4	2	2
3	2	전공선택	HBHG4413	러시아어회화와문장	3	3
3	2	전공선택	HBHG4417	러시아문화읽기	3	3
3	2	전공선택	HBHG4419	러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBHG4422	전공과창업(러시아어권지역학)	1	1
3	2	전공선택	HBHG4428	미디어로보는러시아·중앙아시아	3	3
3	2	전공선택	HBTT0085	러시아어교과교재및연구법	3	3
4	1	전공선택	HBHG3302	실무러시아어	3	3
4	1	전공선택	HBHG4416	최근러시아의쟁점과한·러관계의미래	3	3
4	1	전공선택	HBHG4418	TORFL러시아어	2	2
4	1	전공선택	HBHG4424	전공과취업(러시아어문)	1	1
4	1	전공선택	HBHG4425	인턴십(러시아어문)	2	2
4	2	전공선택	HBHG4420	신실크로드와한류:한국과중앙아시아(PBL)	3	3
4	2	전공선택	HBHG4427	러시아어통역연습	2	2
4	2	전공선택	HBHG4431	러시아어프레젠테이션연습	2	2

■ 교과목해설

HBHG1021 러시아어1

Russian1

철자, 발음, 억양으로부터 시작하여 명사, 대명사, 형용사의 단수, 복수 격변화 형태와 기능, 동사 변화에 이르기까지 러시아어 문법의 기초를 체계적으로 다진다. 아울러 기초적인 생활 러시아어 표현과 필수적인 기초 어휘를 익힘으로써 러시아어의 토대를 종합적으로 구축하도록 유도한다.

HBHG1031 러시아어회화1

Russian Conversation1

이 과목에서는 러시아어 발음과 억양의 연습으로부터 시작하여 일상적인 상황에서 요구되는 기초적인 구어체 회화 문장과 어휘를 익히는데 주안점을 둔다. 한국인 혹은 러시아 원어민 교수가 진행할 수 있으며, 발음과 억양에 더하여 듣기와 말하기의 기초 실력을 갖추는 것에도 초점을 맞춘다.

HBHG4394 러시아어연습1

Exercises in Russian1

이 과목은 <러시아어 1> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 1>을 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 1>에서 습득된 기초적인 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다.

HBHG4402 현대러시아의사회와문화

Contemporary Russian Society and Culture

이 과목은 러시아어권 지역학을 전공으로 선택한 학생들을 대상으로 한 전공 기초 강좌이다. 현재의 러시아를 폭넓게 조망할 수 있도록 국가 형태, 자연 환경, 산업, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 개괄적인 지식을 습득함으로써 러시아어권 국가들의 중심인 러시아의 정체성을 이해할 수 있게 한다.

HBHG4423 러시아예술의매혹

Fascinations of Russian Art

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 음악과 미술, 그리고 최근 각광받고 있는 러시아 영화에까지 폭을 넓혀 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술의 매력을 감상하고 이해하게 함으로써 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 알 수 있도록 한다.

HBHG1022 러시아어2

Russian2

<러시아어1>에서 익힌 지식을 바탕으로 하여 동사 명령형, 형용사와 부사의 비교급과 최상급, 관계대명사 등등 구어체와 문어체의 실용 러시아어에서 쓰임새가 많은 문법 사항들을 체계적으로 학습해 나간다. 아울러 기초 수준을 넘어서는 어휘와 표현의 사용법을 익힘으로써 중급 수준의 러시아어로 발전해 갈 수 있는 토대를 다진다.

HBHG1042 러시아어회화2

Russian Conversation2

러시아 원어민 교수와 함께 러시아어 듣기와 말하기 능력을 초급 단계 이상으로 배양한다. 이 과목에서 학생들은 일상적인 회화 표현을 익힐 뿐만 아니라, 일정한 주제를 가지는 상위 초급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있도록 유도되어진다.

HBHG4399 러시아어연습2

Exercises in Russian2

이 과목은 <러시아어 2> 과목과의 유기적인 연계 속에서 운영되는 러시아어 활용 실습 과목이기에 <러시아어 2>를 수강하는 학생들은 이 과목의 동시 수강이 필수적으로 요구된다. 이 과목에서는 <러시아어 2>에서 습득된 문법과 구문 구조를 복습하며, 어휘와 문법 지식을 활용하여 기본적인 기초-중급 수

준의 러시아어 읽기와 쓰기 능력을 집중적으로 배양한다. 이 과목 수업을 마치면 학생들은 다양한 문화 활동에 필요한 러시아어 읽기와 쓰기의 기초 능력을 갖추게 된다.

HBHG4403 러시아의역사

History of Russia

이 과목은 서기 9세기로부터 현재까지 전개되어 온 러시아 역사의 주요 인물과 사건을 살펴보는 동시에 그 사건들의 이념적, 문화적 배경을 이해하게 하는 것에 주요 목표가 있다. 단순한 사건 나열보다는 역사적 변환의 각 단계에 있어 러시아의 사회와 문화의 모습이 어떻게 변화되어 나갔는지에 주목함으로써 다양한 역사적 경험들이 러시아인들의 정신세계 형성에 어떻게 영향을 미쳤는지 이해할 수 있도록 한다.

HBHG4404 러시아문학과사상

Russian Literature and Thought

이 과목에서는 고대와 중세의 러시아문학에 대해 개괄적으로 살핀 후, 19~20세기 러시아 문학의 전성기에 나타난 다양한 작가들의 문학 세계와 문학계의 현상들에 대해 좀 더 자세히 알아본다. 대표적인 작가와 작품, 주요한 문예 사조를 시대별로 살펴보면서 그 속에 내재하는 러시아적 정신세계와 사상에 초점을 맞추므로써 당대의 러시아 문학사를 총체적으로 이해해 볼 수 있도록 한다.

HBHG2041 러시아어3

Russian3

이 과목은 <러시아어1>과 <러시아어2>를 이수한 학생들을 대상으로 하여 이동 동사, 직접, 간접화법 형태, 부동사, 형동사 등의 사용법을 익히게 함으로써 중급 수준의 러시아어 문법을 완성하도록 만든다. 아울러 중급 수준의 어휘와 표현을 익힘으로써 차후 다양한 중급 수준 러시아어 과목들을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 마련한다.

HBHG4397 러시아어회화3

Russian Conversation3

이 과목은 초급 단계의 듣기와 말하기 실력이 갖추어진 학생들을 대상으로 하여 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 듣기와 말하기 능력을 배양하는데 초점을 맞춘다. 이 과목의 성공적인 이수 후에는 러시아인들과의 만남 시에 일정한 문화적, 사회적 주제를 가지고 대화를 나눌 수 있는 실력이 갖춰질 수 있다.

HBHG4405 러시아명작특강

Lectures on the Masterpieces of Russian Literature

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

HBHG4412 핵심러시아어문법

Cores of Russian Grammar

러시아어를 3학기 동안 배우고 있는 학생들을 주요 대상으로 하여 초급과 중급의 러시아어 문법과 구문의 핵심적인 사항들을 간추려 체계적으로 총정리 함으로써 중급 수준의 러시아어 문장을 구성할 수 있는 토대를 확실히 다진다. 이 과목을 통해 차후 <러시아어 어휘와 문장> 과목을 성공적으로 이수할 수 있는 토대를 갖추게 한다.

HBHG4430 중앙아시아와실크로드문명

Central Asia and Silk Road Civilization

고대와 중세를 거치며 실크로드의 중요 통로에 속해 있던 중앙아시아 지역은 그에 따라 다양한 역사적 변천 과정에서 특유의 지역적, 국가적 정체성을 형성해왔다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 이 지역민

들의 민족적 정체성과 국가 체제 형성 과정을 개관하고 이를 통해 중앙아시아 국가들의 역사를 체계적으로 이해할 수 있도록 한다.

HBHG4401 러시아어회화4

Russian Conversation4

<러시아어 회화> 계열 과목의 마지막에 위치한 과목으로서 중급 단계의 대화나 토론에 참여할 수 있는 보다 충실한 듣기와 말하기 실력을 다지는 것을 목표로 한다. 구어체적인 표현뿐만이 아니라 토론에 자주 사용되는 비교적 문어체의 문장 구조까지도 사용할 수 있도록 러시아 원어민 교수가 지도한다.

HBHG4413 러시아어어휘와문장

Russian Vocabulary and Sentence

3개 학기 동안 문법과 어휘 관련 일련의 러시아어 과목들을 수강한 학생들을 대상으로 하여, 이제 중급 수준 러시아어 문장의 구조를 보다 이론적이고도 체계적으로 이해하고 그것을 토대로 보다 복잡하고도 세련된 러시아어 문장을 구성할 수 있도록 교육하는 것이 이 과목의 목표이다. 이를 위해서 중급 수준의 어휘와 표현에 대한 분석과 이해가 결들여질 것이다.

HBHG4417 러시아문화읽기

The Readings of Russian Culture

이 과목에서는 종교, 관습, 전통, 유머, 생활방식 등등 러시아의 다양한 문화 전반을 다루는 최신 러시아어 자료들을 읽게 된다. 이를 통해 러시아의 사회와 문화 전반에 관한 구체적이고도 생생한 지식을 축적하게 하며, 동시에 중급 수준의 시사 텍스트를 통해 현대 러시아어 구문에 대한 이해력을 높이게 하려는 목표를 가진다.

HBHG4419 러시아·중앙아시아시장과기업문화
(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

HBHG4428 미디어로보는러시아·중앙아시아

Study of Russia and Central Asia through Media

미디어의 혁신과 다양화를 이루는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

HBTT0085 러시아어교과교재및연구법

Development of Teaching Materials & Teaching
Methods for Russian

러시아어 교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

HBHG3302 실무러시아어

Practical Russian

이 과목은 무역, 외교, 문화 교류 등등 제 분야에서 필요한 어휘를 습득하고 문장 구사 능력을 배양함으로써 러시아어의 이론적 지식을 실무 능력으로 연결시킬 수 있도록 하는 목표를 가진다. 이러한 분야와 관련된 다양한 텍스트를 읽어 해독하거나 영상 자료를 보고 이해함으로써 최신의 필수적인 어휘를 습득한다. 한편으로는 이러한 어휘를 실제 상황에 관련시켜 쓰고 말하는 연습을 함으로써 교실에서 도 실무 경험을 가능하게 할 수 있도록 유도한다.

HBHG4416 최근러시아의쟁점과한·러관계의미 Present Issues of Russia and Future of Korean-Russian Relations

이 과목은 현재의 러시아와 관련된 내.외적 주요 이슈들에 대해 알아보는 한편 지금까지의 한.러 관계를 토대로 하여 한.러 관계의 앞날을 예측해 보는 과목이다. 이를 통해 러시아의 현재 상황과 세계 속에서의 러시아의 현재 위치를 가늠할 수 있다. 또한 자신이 염두에 둔 러시아 관련 취업 분야가 앞으로 어떠한 의미를 가질 지와 관련된 유용한 이론적, 실제적 지식도 갖출 수 있게 된다.

HBHG4418 TORFL러시아어 Russian for TORFL

이 과목은 러시아어 관련 직종 취업에 있어 가장 자주 요구되는 러시아어능력자격시험(TORFL) 1단계 합격을 위한 실질적인 준비를 돕는 실용어학 강좌이다. 러시아어 TORFL의 1단계 시험 합격을 위해 가장 주요한 과제인 듣기, 말하기, 쓰기 능력을 향상시키는 데 주안점을 두게 된다.

HBHG4424 전공과취업(러시아어문) Career-in-major II

러시아어문학과 4학년 학생들의 취업 준비를 위한 강좌이다. 전공 분야 취업에 필요한 소양과 지식을 심화하며 소그룹 단위로 다각적인 취업활동을 계획하고 실행한다.

HBHG4425 인턴십(러시아어문) Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHG4420 신실크로드와한류:한국과중앙아시아 New Silk Roads and Korean Wave:Korea and Central Asia

고대, 중세의 실크로드가 현재 경제적 측면에서 신(新)실크로드라는 명칭으로 재조명되고 있는 상황에서 이 지역의 중앙아시아 국가들은 우리나라의 한류가 번성하고 있는 지역이기도 하다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 장래 이 지역 국가들에 경제와 무역뿐만 아니라 문화 사업의 측면에서 진출하고자 하는 목표를 가진 학생들에게 한류가 이 지역에서 차지하는 비중과 미래의 전망을 탐색할 수 있도록 하는 목표를 가진다.

HBHG4427 러시아어통역연습 Practice in Russian Interpretation

이 과목은 최근 그 수요가 급증하고 있는 러시아어 의료 통역 및 관광 통역을 포함한 제 분야로 진출하고자 하는 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 통역 지식과 기술을 실력을 향상시키는 데 목적을 가진다. 수강생들은 의료현장에서 러시아어 구사 환자와 국내 의료진과의 의사소통을 담당하는 전문 인력에게 필요한 필수 표현과 전문 용어를 학습한다. 관광 통역의 경우에도 효율적인 가이드 업무 수행을 위한 역사, 문화, 사회 관련 각종 필요 어휘와 문장 구사 실력을 갖추도록 교육한다.

HBHG4431 러시아어프레젠테이션연습 Practice in Russian Presentation

이 과목은 4학년 1학기까지 쌓인 러시아어 지식을 바탕으로 하여 이제 졸업 후 러시아어 사용 분야에 진출할 시 어느 분야에서나 필수적인 러시아어 프레젠테이션의 효과적인 방식과 기술을 습득하게 하려는 목표를 가진다. 중요 취업 분야에서 필요한 다양한 어휘를 익히고 이를 효율적인 프레젠테이션으로 연결시킬 수 있는 문장 구성과 발표 능력을 익히도록 한다.

글로벌지역학부 한국언어문화전공

※ 구.한국언어문화학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBHA4373	한국문학의이해	3	3
1	1	전공선택	HBHA4387	한국어교육개론	3	3
1	2	전공선택	HBHA1011	한국어학의이해	3	3
1	2	전공선택	HBHA1021	한국의전통문화	3	3
1	2	전공선택	HBHA2192	한국현대시의이해	3	3
2	1	전공선택	HBHA2141	한국어발음교육론	3	3
2	1	전공선택	HBHA2182	고전명작읽기와감상	2	2
2	1	전공선택	HBHA2202	한국민속학	3	3
2	1	전공선택	HBHA3211	한국현대문화비평	3	3
2	1	전공선택	HBHA4374	한국어표현교육론	3	3
2	2	전공선택	HBHA2172	한국어문법론	3	3
2	2	전공선택	HBHA3011	한국현대소설의이해	3	3
2	2	전공선택	HBHA3241	한국고전서사와문화콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBHA4380	언어학개론	3	3
2	2	전공선택	HBHA4388	사회언어학	3	3
3	1	전공심화	HBHA2131	한국문학사	3	3
3	1	전공선택	HBHA3302	한국어문법교육론	3	3
3	1	전공선택	HBHA4376	한국현대시와사회	3	3
3	1	전공선택	HBHA4377	한국고전문학스토리텔링(PBL)	2	2
3	1	전공선택	HBHA4389	한국어어휘교육론	3	3
3	2	전공선택	HBHA2161	한국어한자교육론	3	3
3	2	전공선택	HBHA3231	한국어이해교육론	3	3
3	2	전공선택	HBHA3272	한국문학과세계문학	3	3
3	2	전공선택	HBHA4375	응용언어학	3	3
3	2	전공선택	HBHA4384	전공과창업(한국어문)	1	1
4	1	전공선택	HBHA1112	한국어교재론	3	3
4	1	전공선택	HBHA3251	한국시가문화의이해	3	3
4	1	전공선택	HBHA4321	현대한국사회	3	3
4	1	전공선택	HBHA4385	전공과취업(한국어문)	1	1
4	1	전공선택	HBHA4386	인턴십(한국어문)	2	2
4	1	전공선택	HBHA4390	한국어교육실습	3	3
4	2	전공선택	HBHA4382	문예창작실습	2	2
4	2	전공선택	HBHA4383	한국문화교육론	3	3
4	2	전공선택	HBHA4391	한국어어문규범	3	3

■ 교과목해설

HBHA4373 한국문학의이해

Introduction to Korean Literature

한국문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학 작품을 감상함으로써 한국 문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.

HBHA4387 한국어교육개론

Introduction to Teaching of Korean

이 과목에서는 한국어 교육의 기본적인 이론과 교수 방법에 대해 다룬다. 발음 교육, 어휘 교육, 문법 교육, 표현 교육, 이해 교육, 문화 교육 등의 한국어 교수 방법을 익히고 한국어 평가와 한국어 교재 개발, 한국어 교사의 역할, 한국어 교육과정, 한국어 교육정책 등을 살펴봄으로써 한국어 교육에 대한 전반적인 이해를 도모한다.

HBHA1011 한국어학의이해

Introduction to Korean Linguistics

국어학 연구를 위한 기초적 지식을 학습하는 과목이다. 언어와 국어의 관계규명에서부터 출발하여 음성학, 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 방언론, 국어사 등 국어학의 모든 영역을 전체적인 구조 안에서 살펴보는 것이 이 과목의 주된 목적이다.

HBHA1021 한국의전통문화

Traditional Korean Culture

이 과목은 문화의 의미와 역할 등 문화의 기초 개념들을 이해하고 한국의 전통문화와 관련된 광범위한 지식을 배우는 교과목이다. 한국의 문학, 역사, 사상, 종교 등을 통해 한국인의 가치관을 배운다.

HBHA2192 한국현대시의이해

Contemporary Korean Poetry

한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고 언어예술로서의 시의 아름다움을 터득하는 과목이다. 현대시의 구성원리를 이해하여 현대시를 분석하는 안목을 높이고 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.

HBHA2141 한국어발음교육론

Theory of Korean Pronunciation Education

본 과목은 한국어 발음의 체계와 특징을 이해함으로써 한국어 발음 교육의 내용 지식을 습득하는 것이 목적이다. 한국어 자모의 발음, 억양, 음절 구조의 특징, 한국어의 다양한 음운 현상 등에 대해 이해하고, 외국어로서의 한국어 발음 교육의 원리 및 교육 자료 구성, 교육 방법 등을 살펴봄으로써 한국어 발음 교육을 위한 전문적인 지식과 실제적인 교수 능력을 갖추 수 있도록 한다.

HBHA2182 고전명작읽기와감상

Reading & Practice in Korean Classical Literature

이 교과목은 고전문학 작품 중 각 시대별 대표작들을 엄선하여 실제로 읽고 그 당대적 의미를 구명하는 데 목적을 둔다. 작품의 원전, 또는 번역본을 읽고 당대인들의 삶과 문학의 관계, 당대 문화의 한 영역으로서의 문학이 가지는 의미를 파악해 본다. 가능한 한 많은 작품을 접하고 서로 토론해 봄으로써 학부생들의 고전문학에 대한 친밀감을 높여주고 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주며, 나아가 고전문학의 당대적 의미를 토대로 그 현대적 의미를 파악할 수 있는 안목을 가지는 단계까지 나아가게 한다.

HBHA2202 한국민속학

Korean Folklore Study

한국 민속의 성격과 특징에 대해 학습하는 교과목이다. 민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된

정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

HBHA3211 한국현대문화비평

Contemporary Korean Literary Criticism

문화학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 후 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 학습한 비평 방법으로 통해 구체적인 한국의 문화 현상을 탐구하는 활동을 한다. 이를 통해 문화를 비평하는 능력을 갖추도록 한다.

HBHA4374 한국어표현교육론

Theory of Korean Language Expression Education

이 과목은 표현을 위한 말하기와 쓰기 교육의 기본 개념을 이해하고, 한국어 표현 교육의 설계와 평가에 대해 지식을 습득하여 한국어 교육 현장에서 필요로 하는 교수 능력을 함양하기 위해 개설되었다. 이를 위해 말하기와 쓰기의 교육론적 개괄, 교육의 흐름, 교육의 원리, 표현 교육의 평가 및 실제에 관한 내용을 다루어 한국어 표현 교육 방법에 관한 전반적인 사항에 대해 학습한다.

HBHA2172 한국어문법론

Theory of Korean Grammar

본 과목은 한국어 문법 교육 내용을 체계화하고 그 특징을 탐구하여 실제 한국어 문법 교육에 활용할 수 있는 능력을 함양하는 데에 목적이 있다. 이를 위해 한국어 교육 문법의 범위와 문법 항목의 선정 및 배열 등 한국어 문법 교육 내용을 구체화하여 문법 이론에 대한 지식을 갖춘다. 이 강의에서는 한국어 문법에 관한 이론과 더불어 실제 한국어 문법 교육에 대한 교수 방법을 배우고 익혀서, 미래에 진행하게 될 한국어 교육 현장에 대비할 수 있는 다양한 능력과 경험을 쌓을 수 있게 한다.

HBHA3011 한국현대소설의이해

Contemporary Korean Novels

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성 원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

HBHA3241 한국고전서사와문화콘텐츠

Korean Classical Literature and Cultural Contents

문화콘텐츠 산업은 완전히 새로운 산업이나 학문 분야가 아니라 기존의 학문 영역들을 유기적으로 엮어주는 연결 시스템으로서 새롭게 대두된 개념이다. 문학의 분야에서도 기존에 연구해 왔던 작품의 인물·공간·소재·서사구조 등이 모두 콘텐츠 개발에 필요한 원천소스로서 그대로 활용이 가능하다. 이 교과목은 우리 고전서사문학과 전통문화 속에서 현대의 문화콘텐츠 개발 소스로 활용할 만한 내용들을 추출하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다.

HBHA4380 언어학개론

Introduction to Linguistics

인간을 이해하는 방안의 하나로 인간만이 가지고 있는 언어의 본질과 특성에 대해 다룬다. 언어학의 개념과 특징, 연구 범위와 연구 방법 등을 비롯해 언어학의 하위 영역인 음운론, 형태론, 통사론, 의미론, 화용론, 세계의 언어와 문자, 방언론, 응용언어학 등을 살펴봄으로써 언어의 본질을 이해하고, 언어학이 응용될 수 있는 분야에 대한 지식을 넓힐 수 있도록 한다.

HBHA4388 사회언어학

Social Linguistics

사회언어학이란 우리가 사는 사회 속에서 언어가 어떻게 사용되는 가를 연구하는 학문이다. 이 과목은 이러한 사회언어학에 대한 학생들의 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 학생들로 하여금 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 민족지학적인 관점은 물론, 인류학적인 관점에서도 고찰할 수 있는 기회를 마련함으로써 궁극적으로는 사회 언어학에 대한 학생들의 전반적이고도 깊이 있는 이해 증진의 극대화를 꾀할 것이다.

HBHA2131 한국문학사

History of Korean Literature

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르게 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

HBHA3302 한국어문법교육론

Theory of Korean Grammar Education

이 교과목의 목적은 한국어 문법 교육 내용을 체계화하고 그 특징을 탐구하여 실제 한국어 문법 교육에 활용할 수 있는 능력을 함양하는 것이다. 이를 위해 한국어 교육 문법의 범위와 문법 항목의 선정 및 배열 등 한국어 문법 교육 내용을 구체화하여 문법이론에 대한 지식을 갖춘다. 이 강의에서는 한국어 문법에 관한 이론과 더불어 실제 한국어 문법 교육에 대한 교수 방법을 배우고 익혀서, 한국어 교사로서 현장에 대비할 수 있는 다양한 능력과 경험을 쌓을 수 있게 한다.

HBHA4376 한국현대시와사회

Korean Poetry and Society

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문제에서 미적 문제가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

HBHA4377 한국고전문학스토리텔링(PBL)

Korean Classical Literature and Storytelling(PBL)

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 하기 위하여 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 선행한다.

HBHA4389 한국어어휘교육론

Theory of Korean Vocabulary Education

한국어 어휘의 구조적, 의미적 특성을 이해하고 한국어 교육 현장에서 학습자들에게 단계별로 제시할 수 있는 기본 어휘를 선정한다. 한국어 교육 4개의 기본 영역과 연계하여 실시할 수 있는 효율적인 어휘 교육과 그에 따른 평가 방안에 대해서 탐구한다. 또한 한국어 어휘 교육에 대한 선행 연구를 살펴봄으로써 어휘 교육에 대한 발전 방향도 모색한다.

HBHA2161 한국어한자교육론

Theory of Korean Hanja Education

이 교과목은 한국어 교육에 필요한 한자어를 익히고 한국어 학습자에게 교육하는 방법을 터득하게 하는 교과목이다. 한국어에서 한자 어휘가 차지하는 비중이 매우 크기 때문에 이를 제대로 교육하지 않고는 고급 단계의 한국어 교육이 어렵기 때문이다. 한자권 학생과 비한자권 학생을 구분하지 않고 모

두에게 필요한 한국어 한자·한자어를 선정, 이를 효율적으로 교육할 수 있는 방법을 터득할 수 있도록 실습과 토론을 병행하여 수업을 진행한다.

HBHA3231 한국어이해교육론

Theory of Korean Language Comprehension

한국어 교육에서 듣기와 읽기에 해당하는 이해 교육의 필요성과 중요성을 인식하고 이론을 구체적으로 교육에 어떻게 적용할 것인지에 대해 탐구한다. 또한 이론과 실제를 통합적으로 조망하여 실제 수업에서 듣기와 읽기 교육의 진행, 효율적인 교육 자료 활용법 등을 이해함으로써 한국어 이해교육에 대한 교수 능력을 체계적으로 향상 시킨다.

HBHA3272 한국문학과세계문학

Korean Literature and World Literature

한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로써 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

HBHA4375 응용언어학

Applied Linguistics

이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다.

HBHA4384 전공과창업(한국어문)

Career-in-major I

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육하는 과목이다.

HBHA1112 한국어교재론

History of Korean Language(Capston Design)

역사적으로 진화하고 변화 발전하는 우리말의 통시적 양상을 주제로 삼아 그 흐름을 이해하도록 하는 과목이다. 통시적 언어 양상에는 민족 정신의 궤적도 반영되어 있으므로 우리말의 변천 양상과 변천 과정을 고찰하는 동시에 정신사와의 관련성도 탐구해 본다. 아울러 현대 우리말의 어원을 추적함으로써 현재 우리가 쓰고 있는 국어의 역사적 실체를 확인해본다.

HBHA3251 한국시가문화의이해

Introduction of Korean Classical Poetry II

고대에서 고려시대까지 제작되어 오늘날 전하는 국문 고전시가 작품을 주 대상으로 한다. 구체적으로 신라, 통일신라, 고려 전기까지의 향가 및 기타 시가, 고려 후기에 주로 제작된 속악가사(이른바 고려가요) 및 경기체가 작품을 갈래별로 전반적인 특징과 성격, 형식과 율격, 개별작품의 문학과 작품세계, 향유 계층 등을 관련 논문에서 나타난 연구성과의 정리를 통해 고찰하는 것이다. 아울러 국문으로 된 노랫말이 전하지 않고 한역되어 전하는 작품과 노랫말은 전하지 않으나 작품 명이나 창작 배경이 소개된 자료를 검토하는 과목이다.

HBHA4321 현대한국사회

Special Lecture in Contemporary Literature

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점검함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

HBHA4385 전공과취업(한국어문)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육하는 과목이다.

HBHA4386 인턴십(한국어문)

Internship

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBHA4390 한국어교육실습

Practicum in Teaching Korean

본 교과목에서는 한국어 수업을 참관하고 한국어 학습자들을 대상으로 모의수업을 실시한다. 수업 참관을 통해 수업 운영을 분석하고 토론하며 단계별, 영역별 교안을 작성하여 실제 모의 수업의 기회를 갖는다. 이러한 과정을 통해 수업 구성 및 수업 운영 능력을 키우고 한국어 교사로서의 자질을 함양한다.

HBHA4382 문예창작실습

Practice in Creative Writings

글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상력의 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작능력을 기르도록 한다.

HBHA4383 한국문화교육론

Korean Culture for Foreigners

세계화 시대에 외국인에게 한국의 문화를 올바르게 교육시킬 수 있는 소양을 함양하는 과목이다. 한국의 문학, 역사, 철학을 비롯한 한국문화 전반에 대한 기본 소양은 물론 학교가 위치한 지역의 문화에 대한 관심과 지식을 구비함으로써 한국문화에 대하여 관심있는 외국인이나 교포들에게 쉽고도 효율적인 교육을 할 수 있는 방법을 연구하고 토론하는 과목이다. 즉, 세계화시대에 외국인에게 한국문화를 올바르게 이해시킬 수 있는 폭넓은 안목을 기르는 과목이다.

HBHA4391 한국어어문규범

Korean Orthography

한국어의 어문규정을 바르게 익혀 언어생활을 바르게 할 수 있도록 한다. 어문 규범의 세부 규정을 익히고 이와 함께 기본 훈련으로 정서법과 교열 실습을 진행한다. 한글 맞춤법, 표준어 규정, 외래어 표기법에 관한 내용을 숙지하여 좋은 문장의 요건에 적합한 문장을 사용하고, 글을 바르게 다듬는 방법에 대해 익힌다.

이매지니어링연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBHA2202	한국민속학	3	3
전체	1	전공선택	HBHC2162	프랑스문화산업	3	3
전체	1	전공선택	HBHD4405	한일비교문화	3	3
전체	1	전공선택	HBHE4371	독일영화와예술	3	3
전체	1	전공선택	HBHF4350	중국의어제와오늘	3	3
전체	1	전공필수	HBHG4402	현대러시아의사회와문화	3	3
전체	1	전공선택	HBHG4423	러시아예술의매혹	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
전체	1	전공필수	HBJO2174	운영체제(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
전체	1	전공필수	HB JW0006	데이터구조(PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBHA3241	한국고전서사와문화콘텐츠	3	3
전체	2	전공선택	HBHB4517	영미역사의이해	2	2
전체	2	전공선택	HBHB4527	영상번역과대중문화	2	2
전체	2	전공선택	HBHB4528	SF영화와영미과학기술문명	2	2
전체	2	전공선택	HBHC4478	세계프랑스어권의사회와문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHD3182	한일관계사	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
전체	2	전공선택	HBJO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
전체	2	전공선택	HB JW0001	이산수학	3	3
전체	2	전공선택	HB JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HB JW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3

■ 교과목해설

HBHA2202 한국민속학

Korean Folklore Study

한국 민속의 성격과 특징에 대해 학습하는 교과목이다. 민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류

를 찾는 데 목적을 둔다.

HBHC2162 프랑스문화산업

Introduction to French Literature I

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

HBHD4405 한일비교문화

Korea-Japan Comparative Culture

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

HBHE4371 독일영화와예술

German Society in Film

독일 영화와 예술 영역 전반에 영향을 끼친 '표현주의'에 대해 살펴보고, 표현주의영화를 중심으로 감상 및 분석을 한 후 전후 독일영화사를 새롭게 쓴 '뉴저먼시네마'에 대해서 학습한다.

HBHF4350 중국의어제와오늘

Yesterday and Today of China(The History of China)

역사는 그 나라와 국민을 이해하는 출발점이자 열쇠이다. 중국의 역사는 실로 장구하고 방대하다. 수천 년에 걸친 중국의 역사를 개괄적으로 소개하고 나아가 신중국이 성립되기까지의 과정을 다루어 현재의 중국과 중국인을 이해하는 데 도움이 되고자 한다.

HBHG4402 현대러시아의사회와문화

Contemporary Russian Society and Culture

이 과목은 러시아어권 지역학을 전공으로 선택한 학생들을 대상으로 한 전공 기초 강좌이다. 현재의 러시아를 폭넓게 조망할 수 있도록 국가 형태, 자연 환경, 산업, 경제, 사회, 문화 전반에 관한 개괄적인 지식을 습득함으로써 러시아어권 국가들의 중심인 러시아의 정체성을 이해할 수 있게 한다.

HBHG4423 러시아예술의매혹

Fascinations of Russian Art

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 음악과 미술, 그리고 최근 각광받고 있는 러시아 영화에까지 폭을 넓혀 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술의 매력을 감상하고 이해하게 함으로써 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 알 수 있도록 한다.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL)

Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJO2174 운영체제(PBL)

Operating System(PBL)

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어)

Internship2

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBHA3241 한국고전서사와문화콘텐츠

Korean Classical Literature and Cultural Contents

문화콘텐츠 산업은 완전히 새로운 산업이나 학문 분야가 아니라 기존의 학문 영역들을 유기적으로 엮어주는 연결 시스템으로서 새롭게 대두된 개념이다. 문학의 분야에서도 기존에 연구해 왔던 작품의 인물·공간·소재·서사구조 등이 모두 콘텐츠 개발에 필요한 원천소스로서 그대로 활용이 가능하다. 이 교과목은 우리 고전서사문학과 전통문화 속에서 현대의 문화콘텐츠 개발 소스로 활용할 만한 내용들을 추출하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다.

HBHB4517 영미역사의이해

Understanding British and American History

영국과 미국의 역사를 전반적으로 살펴보는 것을 목표로 한다. 또한 영국과 미국의 역사상 중요한 사건들이나 이슈들을 선택하여 자세히 다루도록 한다. 영미역사를 배움으로써 현대 영미 사회에 대한 전반적인 이해를 돕도록 한다.

HBHB4527 영상번역과대중문화

Audiovisual Translation and Pop Culture

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

HBHB4528 SF영화와영미과학기술문명

SF Film and Modern Technoscience

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

HBHC4478 세계프랑스어권의사회와문화

Understanding of International Francophone Society and Culture

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHD3182 한일관계사

Korea and Japan Relationship History

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류 속의 이해의 폭을 넓힌다.

HBHE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인)

the theory of culture in the german-speaking country's company(capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2215 인턴십I(소프트웨어)

InternshipI

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0001 이산수학

Discrete Mathematics

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

HBJW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)

Open Source Linux Programming(PBL)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

HBJW0021 인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

글로벌문화콘텐츠연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBHB4523	영희곡과문화산업	2	2
전체	1	전공선택	HBHC4482	프랑스예술과대중문화	3	3
전체	1	전공선택	HBHD4405	한일비교문화	3	3
전체	1	전공선택	HBHE4415	독일문학과영화의이해	3	3
전체	1	전공선택	HBHF4363	중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)	3	3
전체	1	전공심화	HBHF4368	중국의상인문화와한어	3	3
전체	1	전공선택	HBHG4405	러시아명작특강	3	3
전체	1	전공선택	HBHG4423	러시아예술의매혹	3	3
전체	1	전공선택	HBHI0008	글로벌문화콘텐츠기획	3	3
전체	1	전공선택	HBOA1001	아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤 디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHB4527	영상번역과대중문화	2	2
전체	2	전공선택	HBHB4528	SF영화와영미과학기술문명	2	2
전체	2	전공선택	HBHB4531	영어권감성경제의이해	2	2
전체	2	전공선택	HBHC2162	프랑스문화산업	3	3
전체	2	전공선택	HBHC4477	한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHD4402	일본문학과전통예술(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHD4554	일본대중문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4369	한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4418	독일의문화산업과문화콘텐츠	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4420	독일의공연예술	3	3
전체	2	전공선택	HBHF4365	동아시아수도의역사와문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHF4366	중국예술과문화콘텐츠(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHG4420	신실크로드와한류:한국과중양아시아(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHI0009	문화콘텐츠제작및실습	3	3

■ 교과목해설

HBHB4523 영희곡과문화산업

English Drama and Culture Industry

현대 영희곡 작품가운데 엄선된 작품 읽기를 통해 학생들이 영희곡을 이해하고 영어읽기능력을 향상시키고 현대 연극공연문화산업에 대한 이해를 높이기 위한 과목이다.

HBHC4482 프랑스예술과대중문화

French Art and Popular Culture

사회, 문화, 역사, 정치, 교육, 사회제도 등 다양한 각도에서 프랑스 사회에 대한 이해를 도모하면서, 현

대 프랑스 사회에 대한 기초적인 종합적 이해를 도모한다. 특히 오늘날의 프랑스 상황에 대한 구체적인 사례를 동시에 학습함으로써, 현대 프랑스의 사회와 문화에 대한 역동적이고 유연하며 현실적인 이해능력, 그리고 이를 통한 프랑스어권지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHD4405 한일비교문화

Korea-Japan Comparative Culture

한일 양국의 다양한 문화형태와 현상에 대해서 그 특질과 구조를 비교 분석함으로써 양국문화의 관련성을 살펴봄과 동시에 일본문화에 대한 유연한 시각과 문제의식을 넓히고 한국 문화를 재인식하는 계기로 삼는다.

HBHE4415 독일문학과영화의이해

Understanding German Literature and Film

문학과 영화 두 매체의 공통점과 차이점에 대해서 알아보고 대표적인 독일 문학과 그 영화적 각색물을 비교해본다.

HBHF4363 중국대중문화와미디어(캡스톤디자인)

Chinese Popular Culture and Media(Capstone Design)

오늘날 대중문화는 필름, 텔레비전 및 인터넷 등 다양한 미디어에 의해 매개되는 특징을 지니고 있다. 본 교과목은 학생들에게 현대 중국의 드라마, 영화, 음악, 오락, 공연 등 다양한 매체를 통해 표출되는 중국의 다양한 문화 현상을 이해시키는 것을 목표로 한다.

HBHF4368 중국의상인문화와한어

Chines Merchant Culture

중국인은 유대인, 인도인과 더불어 세계 ‘3대 상인’ 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

HBHG4405 러시아명작특강

Lectures on the Masterpieces of Russian Literature

이 과목은 19~20세기 러시아의 대표적 작가들의 뛰어난 작품들을 선별하여 정독하고 그 문학적 특성과 우수성을 이해하게 하려는 목표를 가진다. 이를 통해 작품의 주제, 기법 등에 대해 보다 구체적으로 접근할 수 있으며 동시에 문학 작품을 분석할 수 있는 소양을 기를 수 있다.

HBHG4423 러시아예술의매혹

Fascinations of Russian Art

이 과목은 서양의 근, 현대 예술사를 논할 때 빼놓을 수 없는 러시아 예술의 우수성을 음악과 미술, 그리고 최근 각광받고 있는 러시아 영화에까지 폭을 넓혀 이해할 수 있도록 하는 과목이다. 다양한 장르에 걸친 러시아 예술의 매력을 감상하고 이해하게 함으로써 러시아인들의 역사와 문화가 예술을 통해 어떻게 표현되어 왔는지를 알 수 있도록 한다.

HBOA1001 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디자인)

Planning and Production Practice of Asian Culture

이 과목은 실용적인 가치에 기반한 다양한 아시아문화 콘텐츠를 발굴하는 것이다. 이 과목의 목표는 콘텐츠를 추구하고 적용하는 능력을 기르는 데에 있다.

HBHB4527 영상번역과대중문화

Audiovisual Translation and Pop Culture

번역의 기본적인 개념과 정보 등을 익히도록 하며 번역의 실용적인 면을 위해 여러 주제를 놓고 실제로 영어를 한국어로 번역하는 기회를 가능한 한 많이 갖도록 한다.

HBHB4528 SF영화와영미과학기술문명

SF Film and Modern Technoscience

우리는 지금 과학기술이 인간의 삶에 막대한 영향력을 행사하는 사회에 살고 있다. SF영화는 첨단 과학기술문명을 이해하는 창구역할을 한다. 빠른 속도로 디지털시대로 진입하고 있는 21세기를 맞아 현대 과학기술은 인류에게 유토피아적 행복과 디스토피아적 재앙을 동시에 지닌 야누스의 얼굴로 다가온다. 이 과목은 SF영화를 통해 과학기술과 인문학의 관계에 대한 통찰력을 키우는 기회를 준다.

HBHB4531 영어권감성경제의이해

Understanding the Economy of Sentiments

흔히 감성과 경제는 직접적으로 연관이 없다고 여긴다. 실제로 근대사회가 형성되면서 이 두 영역은 서로 대립하면서 넘나들 수 없는 깊은 장벽을 쌓아 왔다. 하지만 역설적이게도 감성과 경제는 실제로 밀접하게 관련을 맺으면서 영향을 주고받아 왔다. 특히 현대 경제는 이런 융합을 그 어느 때보다 요구하고 있다. 감성과 경제가 서로 소통해온 역사를 접하면서 학생들은 감성경제의 중요성을 인지하게 된다.

HBHC2162 프랑스문화산업

Introduction to French Literature I

문학, 영화, 음악, 뮤지컬, 연극, 만화, 애니메이션, 광고, 종합공연예술 등 문화예술의 모든 영역에 걸쳐 전 세계에서 가장 다양하고 풍요로운 문화콘텐츠를 확보하고 있는 프랑스는, 이를 기반으로 국내 외를 포괄하는 거대한 문화산업과 시장을 형성한 나라이다. 이에 대한 학습과 이해를 통해 직업으로서의 문화전문가가 될 수 있는 능력을 함양한다.

HBHC4477 한국프랑스문화교류와문화기획(캡스톤디자인)
Cultural Exchange and Planning of Korea and France(Capstone Design)

19세기 후반에 공식 수교관계를 맺은 한국과 프랑스는, 현재 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 영역에서 날로 교류를 확대해나가고 있으며, 한국과 여타 프랑스어권 지역 국가들과의 교류도 증대하고 있다. 한국인으로서 프랑스지역 전문가가 되기 위해서, 그리고 전문가적인 지식을 직업으로 연결시키는데 있어서도 이에 대한 이해는 필수적이다. 한국과 프랑스에 대한 비교적 관점의 확보를 통해, 학문, 문화, 경제 등 다양한 직업분야에서 한국과 프랑스를 연결하는 전문가가 되기 위한 소양을 함양한다.

HBHD4402 일본문학과전통예술(PBL)

Japanese Literature and Traditional Arts(PBL)

오늘날의 일본 문화의 근간을 이루고 있는 사상, 종교, 예술, 예능, 미의식, 민속 등 여러 형태의 전통에 대해서 그 성립과 이념, 발전 양상을 일본 문학과 관련지어 심도 있게 살펴 일본에 대한 심층적이고 총체적인 이해를 도모한다.

HBHD4554 일본대중문화

Japanese Popular Culture

애니메이션, 만화, J-POP 등, 세계적인 인기를 끌었던 일본의 대중문화의 특징과 그 배경 산업을 살펴 일본인의 모노즈쿠리(장인 정신)의 일면을 들춰본다. 동시에 한류 문화와의 영향 문제와 협업 그리고 두 나라 대중문화의 비교와 그 미래까지도 내다본다.

HBHE4369 한독문화비교(캡스톤디자인)

Korean - German Comparative Cultural Studies(Capstone Design)

문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.

HBHE4418 독일의문화산업과문화콘텐츠

German Culture Industry and Culture Contents

독일 대중문화를 산업적인 관점에서 살펴본다. 게르만 신화, 그림 동화 등 독일의 전통적인 서사가 어떤 식으로 상업적인 문화콘텐츠로 전환되는지 살펴보고 지방분권이 강한 독일의 지역축제, 도시재생 프로젝트 등에 대해서도 알아본다.

HBHE4420 독일의공연예술

German Performing Arts

연극을 비롯해 독일어권 공연예술의 역사적 흐름에 대해서 알아보고 중요한 작품을 감상, 분석해본다.

HBHF4365 동아시아수도의역사와문화

History and Culture of Capitals in East Asia

수도는 그 나라의 정치경제 사회문화의 중심지이다. 과거 동아시아의 수도들은 기본적으로 중국의 수도를 전범으로 삼되 자신들의 고유한 문화적 특징을 살려 건축되었다. 동아시아의 여러 수도의 역사와 문화를 고찰함으로써 동아시아 여러 나라 문화의 공통점과 차이점을 이해할 수 있다.

HBHF4366 중국예술과문화콘텐츠(PBL)

Chinese Art and Cultural Contents(PBL)

중국은 동아시아 예술의 근원을 형성하였고, 그 심원하고 다양한 장르는 문화콘텐츠로서의 높은 가치를 가지고 있다. 본 강좌에서는 중국 예술의 문화적 함의를 탐구하고, 중국 예술의 흐름을 파악하며, 더 나아가 문화콘텐츠적 가치와 그 산업의 전망에 대해 이해하려고 한다.

HBHG4420 신실크로드와한류:한국과중앙아시아

New Silk Roads and Korean Wave:Korea and Central Asia

고대, 중세의 실크로드가 현재 경제적 측면에서 신(新)실크로드라는 명칭으로 재조명되고 있는 상황에서 이 지역의 중앙아시아 국가들은 우리나라의 한류가 번성하고 있는 지역이기도 하다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 장래 이 지역 국가들에 경제와 무역뿐만 아니라 문화 사업의 측면에서 진출하고자 하는 목표를 가진 학생들에게 한류가 이 지역에서 차지하는 비중과 미래의 전망을 탐색할 수 있도록 하는 목표를 가진다.

글로벌지역학연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBHB4514	한미정치현안(PBL)	2	2
전체	1	전공선택	HBHB4515	북미사회지리연구(PBL)	2	2
전체	1	전공선택	HBHB4516	글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2
전체	1	전공선택	HBHC4479	프랑스와유럽의관광문화산업	3	3
전체	1	전공선택	HBHC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
전체	1	전공선택	HBHD4401	동아시아와일본	3	3
전체	1	전공선택	HBHE4416	독일과EU	3	3
전체	1	전공선택	HBHF4350	중국의어제와오늘	3	3
전체	1	전공선택	HBHF4362	한중문화비교	3	3
전체	1	전공심화	HBHF4368	중국의상인문화와한어	3	3
전체	1	전공선택	HBHG4416	최근러시아의쟁점과한·러관계의미래	3	3
전체	1	전공선택	HBHG4430	중앙아시아와실크로드문명	3	3
전체	1	전공선택	HBHI0006	글로벌지역학입문	3	3
전체	2	전공선택	HBHB4530	CNN을통한국제시사	2	2
전체	2	전공선택	HBHC4474	프랑스어권과국제사회의교류협력	3	3
전체	2	전공선택	HBHC4478	세계프랑스어권의사회와문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHD3182	한일관계사	3	3
전체	2	전공선택	HBHD4560	일본경영인탐구	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4369	한독문화비교(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4421	영화로보는독일사회(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHG4419	러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHG4428	미디어로보는러시아·중앙아시아	3	3
전체	2	전공선택	HBHI0007	세계속한류와문화콘텐츠	3	3

■ 교과목해설

HBHB4514 한미정치현안(PBL)

Korean-American Political Issues(PBL)

한국과 미국은 오랜 우방국이며, 이 두 나라가 직면한 정치적인 현안들을 통해 한국을 더 잘 이해하도록 한다.

HBHB4515 북미사회지리연구(PBL)

Geographic Insights to American Society(PBL)

본 강좌는 북미사회의 계층이동과 지리적 이동의 연관성을 파악하고 북미사회문제의 공간적인 접근을

통해서 발전문제를 다룬다.

HBHB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)

Glocal Business Culture and Marketing

본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

HBHC4479 프랑스와유럽의관광문화산업

French-European Tourism Industry

공통의 사회문화적 기반을 공유하는 프랑스와 유럽은 오늘날 EU라는 국제기구와 유로화라는 단일 화폐를 통해 장기적인 정치경제적 통합을 도모하고 있으며, 프랑스는 독일과 함께 EU를 이끄는 쌍두마차이다. 유럽 국가들 내부의 다양한 사회경제적 이해관계를 조율해나가면서, 국제사회의 이슈들에 대한 통일된 대응을 통해 유럽의 국제적 영향력을 확대하는 문제에 있어서 프랑스는 주도적인 역할을 수행하고 있다. 이에 대한 이해를 통해 국제지역 전문가로서의 능력을 함양한다.

HBHC4480 프랑스어권기업문화론

Francophone Company Culture

프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적인 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

HBHD4401 동아시아와일본

East Asia and Japan

동아시아 각국과 일본과의 관계를 문화 및 역사 그리고 경영 및 산업과의 연관성에 주안점을 두고 살펴본다. 특히 일본인의 진출 및 무역 분포도와 대중문화 산업의 의존도 등도 시야에 넣어 동아시아 속의 일본의 위상을 엿본다.

HBHE4416 독일과EU

Germany and EU

유럽공동체(EU)의 성립 과정과 그 정치적 경제적 의미에 대해서 알아본다. 오늘날 유럽의 명실상부한 주도국으로서 독일이 유럽공동체 내에서 갖는 위상을 점검해본다.

HBHF4350 중국의어제와오늘

Yesterday and Today of China(The History of China)

역사는 그 나라와 국민을 이해하는 출발점이자 열쇠이다. 중국의 역사는 실로 장구하고 방대하다. 수천 년에 걸친 중국의 역사를 개괄적으로 소개하고 나아가 신중국이 성립되기까지의 과정을 다루어 현재의 중국과 중국인을 이해하는 데 도움이 되고자 한다.

HBHF4362 한중문화비교

Comparative Studies of Chinese and Korean Culture

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

HBHF4368 중국의상인문화와한어

Chines Merchant Culture

중국인은 유태인, 인도인과 더불어 세계 ‘3대 상인’ 가운데 하나로 손꼽히고 있다. 중국에서의 상업

의 역사는 그 연원이 오래되었는데, 나라가 큰 만큼 지역적으로도 큰 편차를 보이고 있다. 중국의 다양한 상인문화를 고찰함으로써 중국 경제에 대한 이해를 심화시키고자 한다.

HBHG4416 최근러시아의쟁점과한·러관계의미 Present Issues of Russia and Future of Korean-Russian Relations

이 과목은 현재의 러시아와 관련된 내·외적 주요 이슈들에 대해 알아보는 한편 지금까지의 한·러 관계를 토대로 하여 한·러 관계의 앞날을 예측해 보는 과목이다. 이를 통해 러시아의 현재 상황과 세계 속에서의 러시아의 현재 위치를 가늠할 수 있다. 또한 자신이 염두에 둔 러시아 관련 취업 분야가 앞으로 어떠한 의미를 가질 지와 관련된 유용한 이론적, 실제적 지식도 갖출 수 있게 된다.

HBHG4430 중앙아시아와실크로드문명 Central Asia and Silk Road Civilization

고대와 중세를 거치며 실크로드의 중요 통로에 속해 있던 중앙아시아 지역은 그에 따라 다양한 역사적 변천 과정에서 특유의 지역적, 국가적 정체성을 형성해왔다. 이 과목은 이에 초점을 맞추어 이 지역민들의 민족적 정체성과 국가 체제 형성 과정을 개관하고 이를 통해 중앙아시아 국가들의 역사를 체계적으로 이해할 수 있도록 한다.

HBHI0006 글로벌지역학입문 Introduction to Glocal Area Studies

수업 전반부는 지구화 현상의 역사적 맥락을 파악하고 개괄적 이해를 돕는 내용으로 구성하며 후반부는 글로벌사회의 주요 이슈를 다룬다. 현재 진행형의 글로벌 이슈를 통해 문제해결 중심의 강의로 진행한다. 학생들이 다양한 글로벌 이슈를 각자의 전공 지역학 및 오늘날 한국의 사회문제에 접목하여 비교분석하는 관점을 학습하도록 한다.

HBHB4530 CNN을통한국제시사 Current International Issues through CNN

영어권의 대표적인 미디어인 CNN을 통해 국제시사에 대한 안목을 넓힌다.

HBHC4474 프랑스어권과국제사회의교류협력 International Exchange of Francophone

프랑스는 특히 다양한 프랑코포니 국제기구를 매개로 여타의 프랑스어권 국가들과의 공조를 통해 국제사회의 다양한 이슈와 문제들에 대해 자신들의 관점과 이해관계를 관철시키려 노력한다. 정치, 경제, 사회, 문화, 기술, 교육 등 다양한 분야의 국제적 갈등과 공조 상황에서, 프랑스어권은 종종 일종의 블록을 형성하는 경향이 있다. 프랑스어권 지역전문가가 되기 위해서, 이러한 프랑스, 프랑스어권, 국제사회의 복합적인 상호연관성에 대한 이해를 도모한다.

HBHC4478 세계프랑스어권의사회와문화 Understanding of International Francophone Society and Culture

프랑스어 사용국가와 지역은 프랑스와 유럽 일부국가뿐만이 아니라 오대양 육대주에 걸쳐 분포한다. 영어를 제외한다면 프랑스어는 전 세계의 각 지역을 포괄하는 유일한 언어이며, 영어와 더불어 유엔과 올림픽의 공식 언어로 사용되는 국제어이기도 한다. 특히 아프리카의 경우 다수의 국가가 프랑스어를 공용어인 동시에 일상 언어로 사용하고 있으며, 한국과 아프리카의 증대하고 있는 사회, 문화, 경제교류에 있어서도 중요한 언어이다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스어권 지역 전문가로서의 기초를 다진다.

HBHD3182 한일관계사 Korea and Japan Relationship History

가깝고도 먼 나라 한국과 일본은 역사적으로도 문화적으로도 떼려야 뗄 수 없는 다양한 관계를 맺고 있다. 역사 속에 혹은 문화 교류에서 전공자로 필히 숙지해야 할 사건과 현상을 깊게 다뤄 한일 교류

속의 이해의 폭을 넓힌다.

HBHD4560 일본경영인탐구

Studies of Japanese Ceos

일본의 부흥 신화를 세계에 선보였던 주요 대기업의 총수 및 기업인들의 경영기법을 다루며 동시에 기업 문화 속에 담긴 인간주의 혹은 실용주의에 대해 살펴본다.

HBHE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인)

the theory of culture in the german-speaking country' s company(capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

HBHE4369 한독문화비교(캡스톤디자인)

Korean - German Comparative Cultural Studies(Capstone Design)

문화의 개념 및 문화연구의 관점을 정리한 후, 다양한 문화 현상에 대한 적용을 시도해본다. 또한 일상의 문화현상에 대한 분석을 통해 독일문화와 우리의 문화 비교를 통해 심층적 이해를 모색한다.

HBHE4421 영화로보는독일사회(PBL)

German Society in Film(PBL)

1920년대 바이마르 공화국 시대의 표현주의 영화, 1970년대 뉴저먼 시네마를 비롯해 대표적인 독일 영화를 통해 현대 독일 사회의 변화와 문제점에 대해서 알아본다.

HBHG4419 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

HBHG4428 미디어로보는러시아·중앙아시아

Study of Russia and Central Asia through Media

미디어의 혁신과 다양화를 이루는 시대적 변화에 발맞추어, 인터넷, 신문, 방송 등의 대중매체를 통해 정보화 사회의 흐름과 경향성을 이해하고, 이를 통해 러시아와 중앙아시아의 정치, 경제, 사회, 문화를 이해하게 하여, 학생들로 하여금 실용적인 러시아어 실력과 더불어 지역학적 지식을 함양하게 한다.

HBHI0007 세계속한류와문화콘텐츠

Korean Wave and Culture Contents in the World

세계 속의 한류에 대해 전반적인 이해를 도모하고 중국과 일본, 동남아시아, 서구권 국가 등 동서양의 각 지역에 보이는 한류 현상의 배경과 특징을 문화콘텐츠라는 관점에서 살펴본다.

디자인대학

디자인학부

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBIO1116	관찰과 표현기법	3	3
1	1	학부기초	HBIO1112	기초디자인 I	3	3
1	2	전공선택	HBIO1114	디지털 미디어	3	3
1	2	학부기초	HBIO1117	기초디자인 II	3	3

■ 교과목해설

IO1112 기초디자인 I (Foundation I)

디자인의 개념 및 원리, 요소를 고찰하고 디자인의 영역과 디자이너의 역할에 대하여 학습한다. 또한, 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 2D 표현능력을 연구한다.

IO1114 디지털 미디어 (Digital Media)

컴퓨터 기초프로그램의 활용을 통하여 디지털 기초를 습득한다.

IO1116 관찰과 표현기법 (Observation & Expressive technique)

대상의 관찰을 통하여 시각적 표현의 방법을 모색하고, 효과적인 표현을 위해 다양한 매체와 기법을 취급한다. 묘사 · 색채 · 형태 · 소재 · 구성이라고 하는 조형 연습으로부터 표현기법을 실습한다.

IO1117 기초디자인 II (Foundation II)

시대별 예술, 문화, 정치, 경제에 영향을 끼친 디자인의 상관관계를 살펴봄으로써 디자인문화를 이해한다. 또한 디자인 문화를 형성한 역사와 사상을 통해 디자인이 무엇인지 알아본다. 디자인의 기본요소와 원리를 활용하여 기초적인 3D 표현능력을 학습한다.

디자인학부 커뮤니케이션디자인전공

※ 구.시각디자인전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공필수	HBIA1111	비주얼씽킹 I	3	3
2	1	전공선택	HBIA2142	모션그래픽스 I	2	2
2	1	전공선택	HBIA3151	일러스트레이션기초 I	3	3
2	1	전공선택	HBIA4344	타이포그래피기초 I	3	3
2	2	전공필수	HBIA1112	비주얼씽킹 II	3	3
2	2	전공선택	HBIA3152	일러스트레이션기초 II	3	3
2	2	전공선택	HBIA4335	모션그래픽스 II (SW)	2	2
2	2	전공선택	HBIA4346	타이포그래피기초 II	3	3
3	1	전공필수	HBIA3141	미디어디자인 I (캡스톤디자인)	3	3
3	1	전공선택	HBIA3153	타이포그래피	3	3
3	1	전공선택	HBIA4333	브랜드디자인 I	3	3
3	1	전공선택	HBIA4334	패키지디자인기초 I	3	3
3	1	전공선택	HBOA1001	아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공필수	HBIA3142	미디어디자인 II (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBIA3154	일러스트레이션	3	3
3	2	전공선택	HBIA3302	패키지디자인기초 II	3	3
3	2	전공선택	HBIA4340	브랜드디자인 II (PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIA4352	전공과창업(시각디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBIA4594	인턴십 I (시각디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBIA4221	커뮤니케이션디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIA4337	커뮤니케이션디자인워크숍 I	3	3
4	1	전공선택	HBIA4338	융합미디어디자인워크숍 I	3	3
4	1	전공선택	HBIA4347	인턴십 II (시각디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBIA4348	융합미디어디자인스튜디오 I	3	3
4	1	전공선택	HBIA4353	전공과취업(시각디자인)	1	1
4	2	전공선택	HBIA4142	커뮤니케이션디자인스튜디오 II	3	3
4	2	전공선택	HBIA4342	커뮤니케이션디자인워크숍 II	3	3
4	2	전공선택	HBIA4343	융합미디어디자인워크숍 II	3	3
4	2	전공선택	HBIA4349	융합미디어디자인스튜디오 II	3	3

■ 교과목해설

HBIA2142 모션그래픽스 I

Motion Graphics I

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

HBIA3151 일러스트레이션기초 I

Basic Illustration I

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

HBIA4344 타이포그래피기초 I

Basic Typography I

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

HBIA1112 비주얼씽킹 II

Visual Thinking II

시각디자인의 기초 개념을 시각언어로 이해하고 디자인의 객관적 가치 기준을 습득한다. 또한 형과 색의 조형성 및 개념, 시각 언어의 함수적 관계 등을 실습한다.

HBIA3152 일러스트레이션기초 II

Basic Illustration II

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

HBIA4335 모션그래픽스 II(SW)

Motion Graphics II(SW)

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

HBIA4346 타이포그래피기초 II

Basic Typography II

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

HBIA3141 미디어디자인 I (캡스톤디자인)

Media Design I (Capstone Design)

크리에이티비티를 완성하는 단계로 개념의 논리적 전개 위에 표현의 효율성을 극대화하며, 보다 설득적이고 전문적인 메시지 전달방법을 추구한다. 개별 작업을 통하여 학생 개개인의 독창성과 개성의 발전이나 관심을 찾도록 한다.

HBIA3153 타이포그래피

Typograghy I

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한

다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

HBIA4333 브랜드디자인 I

Brand Design I

브랜드와 디자인, 마케팅의 기본 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

HBIA4334 패키지디자인기초 I

Basic Package Design I

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBOA1001 아시아문화콘텐츠기획및제작실습(캡스톤디자인)

Planning and Production Practice of Asian Culture

이 과목은 실용적인 가치에 기반한 다양한 아시아문화 콘텐츠를 발굴하는 것이다. 이 과목의 목표는 콘텐츠를 추구하고 적용하는 능력을 기르는 데에 있다.

HBIA3142 미디어디자인 II(캡스톤디자인)

Media Design II

크리에이티비티를 완성하는 단계로 개념의 논리적 전개 위에 표현의 효율성을 극대화하며, 보다 설득적이고 전문적인 메시지 전달방법을 추구한다. 개별 작업을 통하여 학생 개개인의 독창성과 개성의 발견이나 관심을 찾도록 한다.

HBIA3154 일러스트레이션

Illustration II

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한다. 이 과정은 단행본이 갖고 있는 연속성, 지속성, 일관성의 견지에서 일러스트레이션의 접근방법을 모색한다.

HBIA3302 패키지디자인기초 II

Basic Package Design II

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBIA4340 브랜드디자인 II (PBL)

Brand Design II (PBL)

브랜드와 디자인 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

HBIA4352 전공과창업(시각디자인)

Major and Job-Search I

취업을 앞둔 학과 3,4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도

있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBIA4594 인턴십 I (시각디자인)

Internship I

본 교과목은 대학에서 익힌 이론과 실무를 산업현장에서 체험하는 과정으로 인적교류를 통한 산학협력을 촉진시킴과 아울러 차세대 실무형 전문디자이너로서의 자질을 갖추어 진로모색의 기회로 활용한다.

HBIA4221 커뮤니케이션디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)

Communication Design Studio I (Capstone Design)

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBIA4337 커뮤니케이션디자인워크숍 I

Communication Design Workshop I

타이포그래피의 심화된 수업으로 그리드, 사진, 일러스트의 활용과 타이포그래피의 응용을 배우고 이미지/내용/체계 등을 연구하는 과정으로, 효과적인 시각 메시지 전달을 위해 영상디자인 문자 환경과 매체의 특성을 창의적인 컨셉을 바탕으로 한 편집디자인 실무능력을 키움으로서 다기능적/복합적 실무디자이너를 양성하는 과목이다.

HBIA4338 융합미디어디자인워크숍 I

Mixed Media Design Workshop I

인터랙티브한 환경 속에서 비디오, 사진, 오디오, 그래픽 등이 혼성된 새로운 미디어의 다이내믹한 혼합에 대한 연구를 통해 시각디자이너로서 디지털 시대의 새로운 미디어가 담당할 역할을 이해한다.

HBIA4347 인턴십 II(시각디자인)

Internship II

본 교과목은 대학에서 익힌 이론과 실무를 산업현장에서 체험하는 과정으로 인적교류를 통한 산학협력을 촉진시킴과 아울러 차세대 실무형 전문디자이너로서의 자질을 갖추어 진로모색의 기회로 활용한다.

HBIA4348 융합미디어디자인스튜디오 I

Mixed Media Design Studio I

기업, 브랜드 혹은 개인의 시각이미지 구축에 필수적인 아이덴티티 시스템디자인의 개념을 이해하고 아이디어 발상에서부터 최종 매뉴얼에 이르는 작업 전 과정의 프로세스를 익힌다. 또한 베이직 시스템 디자인 및 어플리케이션 시스템디자인의 전개 과정에서 동일한 개념과 형태를 시각적 일관성을 유지하며 다양한 상황에 맞도록 전개하는 과정과 그래픽 모티브의 개발 및 활용 능력을 기른다.

HBIA4353 전공과취업(시각디자인)

Major and Job-Search II

취업을 앞둔 학과 3,4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBIA4142 커뮤니케이션디자인스튜디오Ⅱ Communication Design StudioⅡ

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBIA4342 커뮤니케이션디자인워크숍Ⅱ Communication Design WorkshopⅡ

타이포그래피의 심화된 수업으로 그리드, 사진, 일러스트의 활용과 타이포그래피의 응용을 배우고 이미지/내용/체계 등을 연구하는 과정으로, 효과적인 시각 메시지 전달을 위해 영상디자인 문자 환경과 매체의 특성을 창의적인 컨셉을 바탕으로 한 편집디자인 실무능력을 키움으로서 다기능적/복합적 실무디자인어를 양성하는 과목이다.

HBIA4343 융합미디어디자인워크숍Ⅱ Mixed Media Design WorkshopⅡ

인터랙티브한 환경 속에서 비디오, 사진, 오디오, 그래픽 등이 혼성된 새로운 미디어의 다이내믹한 혼합에 대한 연구를 통해 시각디자이너로서 디지털 시대의 새로운 미디어가 담당할 역할을 이해한다.

HBIA4349 융합미디어디자인스튜디오Ⅱ Mixed Media Design StudioⅡ

기업, 브랜드 혹은 개인의 시각이미지 구축에 필수적인 아이덴티티 시스템디자인의 개념을 이해하고 아이디어 발상에서부터 최종 매뉴얼에 이르는 작업 전 과정의 프로세스를 익힌다. 또한 베이직 시스템 디자인 및 어플리케이션 시스템디자인의 전개 과정에서 동일한 개념과 형태를 시각적 일관성을 유지하며 다양한 상황에 맞도록 전개하는 과정과 그래픽 모티브의 개발 및 활용 능력을 기른다.

디자인학부 텍스타일디자인전공

※ 구.텍스타일디자인학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBID1011	섬유소재실험	2	2
2	1	전공선택	HBID2142	직물디자인과컨셉	3	3
2	1	전공선택	HBID2152	디지털프린팅	3	3
2	1	전공선택	HBID4326	패브릭응용디자인	3	3
2	1	전공선택	HBID4438	염색기초스튜디오랩	3	3
2	2	전공선택	HBID2161	직물분석	3	3
2	2	전공선택	HBID3221	시보리염색스튜디오	3	3
2	2	전공선택	HBID4322	텍스타일CAD	2	2
2	2	전공선택	HBID4439	직물디자인과브랜드전략(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HBID4440	디지털패턴프린팅	3	3
3	1	전공심화	HBID3301	직물디자인기획 I (캡스톤디자인)	4	4
3	1	전공필수	HBID3311	서피스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)	4	4
3	1	전공선택	HBID4328	직물산업리서치(캡스톤디자인)	2	3
3	1	전공필수	HBID4343	소재기획(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBID4436	인턴십 I (텍스타일디자인)	2	2
3	2	전공선택	HBID2191	직물사	2	2
3	2	전공필수	HBID3302	직물디자인기획 II (캡스톤디자인)	4	4
3	2	전공필수	HBID3312	서피스디자인스튜디오 II (캡스톤디자인)	4	4
3	2	전공선택	HBID4330	인턴십 II (텍스타일디자인)	2	2
3	2	전공선택	HBID4339	전공과창업(텍스타일디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBID4434	텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBID4331	직물융합프로젝트 I	3	3
4	1	전공선택	HBID4333	미래염색스튜디오 I	3	3
4	1	전공선택	HBID4334	프린트직물디자인 I	3	3
4	1	전공선택	HBID4340	자카드디자인(캡스톤디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBID4341	전공과취업(텍스타일디자인)	1	1
4	2	전공선택	HBID4335	직물융합프로젝트 II (캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBID4337	미래염색스튜디오 II (캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBID4338	프린트직물디자인 II	2	2

■ 교과목해설

HBID1011 섬유소재실험

Textile Materials

섬유재료의 종류별 구조와 성질을 고찰하고 소재에 따른 가공, 염색기법에 대해 익히고 섬유를 패션, 환경과 연관시켜 본다.

HBID2142 직물디자인과컨셉

Textile Design and Concept

직조 디자인에 관계된 직물구조, 실의 선택 및 색의 효과 등에 관하여 실습한다. 직기에 의해 구조되는 다양한 직물 구조 방법을 익히고 이를 바탕으로 직물디자인 개발에 관한 직물설계 및 표현 효과 등에 대해 컴퓨터를 사용한 디자인과 수직 과정을 병행하면서 단계적으로 학습한다.

HBID2152 디지털프린팅

Digital Printing II

프린트직물의 구상과 추상 등 다양한 패턴을 용도에 따라 구분하여 디지털 프린팅을 이용하여 제작함으로써 프린트 직물 원단을 대량으로 생산할 수 있는 과정을 이해한다.

HBID3221 시보리염색스튜디오

Shibori Dyeing Studio

홀치기 염색의 원리를 이해하고 전통적인 홀치기염과 현대적인 홀치기염을 접목시켜 소재에 따라 다양하게 활용 할 수 있는 능력을 기른다.

HBID3301 직물디자인기획 I (캡스톤디자인)

Textile Design I (PBL)

수직기와 수편기를 활용한 창의적 직물디자인을 위해 자료수집, 이미지구축, 조직설계, 제작 단계를 거쳐 타겟 마켓과 트렌드에 부합하는 직물디자인을 개발한다.

HBID3311 서피스디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)

Surface Design Studio I (Capstone Design)

서피스 디자인의 기본 개념 및 Repeat pattern의 이해와 어패럴, 인테리어 직물 등을 단계적으로 진행함으로써 섬유디자인의 심도 있는 작업을 진행한다.

HBID4328 직물산업리서치(캡스톤디자인)

Textile Industry research

직물산업리서치는 소비자의 욕구와 필요를 예측하여 상품의 기획, 개발, 시장조사에 이르기까지의 마케팅 활동을 의미한다. 이를 위해 본 교과목은 마켓전략, 정보의 조사와 분석, 색채, 소재, 패턴 등의 디자인 방향의 설정 방법 및 생산 기획 및 판매 기획에 관해 학습한다.

HBID4436 인턴십 I (텍스타일디자인)

Textile Design Internship I

대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 ‘유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성’에 부응하고자 한다.

HBID2191 직물사

History of Textiles

고대부터 현대에 이르기까지의 직조와 날염직물의 발달 및 변천과정을 각 나라별과 시대별로 공부한다.

HBID3302 직물디자인기획 II(캡스톤디자인)

Textile Design Directing II(PBL)

창의적 직물조형에 관해 다양한 실험적 연구를 수행하고 이를 토대로 직조와 니트 기법을 사용한 예술

적 식물 조형물 또는 창의적인 식물 상품 개발을 시도한다.

HBID3312 서피스디자인스튜디오 II(캡스톤디자인) Surface Design Studio II(Capstone Design)

심화된 소재 개발을 통하여 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 실생활용품에 적용시켜 산업사회에서 요구되는 염색 특유의 미적가치를 표현할 수 있는 전문적 능력을 습득한다. 서피스 디자인 아이템에 따른 기본기법의 전개한다.

HBID4330 인턴십 II(텍스타일디자인) Textile Design Internship II

대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 직접 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무적응 경쟁력 강화, 현장 숙련도 및 인적교류를 통한 산학협력기반 촉진, 디자인대학의 교육목표인 ‘유능한 차세대 실무형 디자인리더 양성’에 부응하고자 한다.

HBID4339 전공과창업(텍스타일디자인) Career-in-major I

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개와 창업 팀을 구성하여 창업 모델을 발굴하고 창업사업 계획서를 작성하며 창업 프로세스를 체험하고 전공별, 강사별 전문분야 창업지도를 한다.

HBID4434 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인) Textile product design(Capstone Design)

다양한 섬유소재를 활용하여 개개인의 창의성과 전개능력을 개발시키며 조형적으로 표현된 프로덕트 제작을 통하여 미적 부가가치가 높은 작품으로 표현하는 응용력을 기른다.

HBID4331 식물융합프로젝트 I Integrated Textile Project I

졸업전시를 위한 심화된 컴퓨터 조직설계 과정으로서 디지털 방식으로 디자인된 Draft를 제직 과정에 적용하여 창의적 식물디자인을 개발한다. 졸업 작품을 진행할 계획서와 샘플 작업을 진행하여 학기말 평가를 거쳐 2학기에 졸업 작품으로 완성한다.

HBID4333 미래염색스튜디오 I Future Dyeing Studio I

졸업 작품 제작을 통하여 학생 개개인의 감각과 창의성을 길러주며 자신의 작품 세계를 정립 시켜나갈 수 있도록 하는 동시에 예술작품으로서의 표현양식을 전개해 나간다.

HBID4334 프린트직물디자인 I Printed Textile Design I

Trend 분석에 따른 산업직물의 제직과 심화작업을 전개한다.

HBID4340 자카드디자인(캡스톤디자인) Jacquard Design(Capstone Design)

자카드 직물은 자카드 직기에서 제직되는 것으로, 경사와 위사가 자유롭게 엮어져 사실적이고 복잡한 무늬의 디자인도 제직으로 가능하다. 이러한 제직과정에 수반되는 문양디자인을 다양하게 실습하여 창의적이고 예술적인 자카드직물 디자인을 위한 기초 훈련을 한다. 개발된 다양한 문양에 직물조직을 첨가함으로써 새로운 직물표면을 구성하는 방법을 학습하고, 아울러 제직 상에 야기되는 문제점을 파악하고 이를 해결하는 능력을 배양하여 자카드 직물디자인에 관계된 다양한 기술적 훈련에 중점을 둔다.

HBID4341 전공과취업(텍스타일디자인) Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육 한다.

HBID4335 직물융합프로젝트 II(캡스톤디자인) Integrated Textile Project II(Capstone Design)
졸업전시를 위한 직조 조형 작품을 완성하고 효과적인 촬영과 디스플레이 방법에 관해 연구하여 논문 작품을 완료한 후 과정과 결과를 발표한다. 향후 산업체 실무에 투입되어 활동 할 수 있도록 포트폴리오 및 기타 홍보 자료들을 준비한다.

HBID4337 미래염색스튜디오 II(캡스톤디자인) Future Dyeing Studio II(Capstone design)
자신이 연구 개발한 염색작품에 다양한 가공을 접목시켜 섬유제품의 부가가치를 높일 수 있는 제품의 제작을 통하여 산업사회에서 요구되는 창의적이며 전문적인 능력을 기른다.

HBID4338 프린트직물디자인 II Printed Textile Design II
창의적 아이템 Sample의 개발과 원단에 적용을 시도한다.

디자인학부 스페이스디자인전공

※ 구.실내디자인전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBIE1032	기초제도	3	3
2	1	전공필수	HBIE2131	주거공간디자인(PBL)	2	3
2	1	전공선택	HBIE2171	표현기법	2	3
2	1	전공선택	HBIE2181	2D CAD(SW)	2	3
2	1	전공선택	HBIE4374	기초실내이론및디자인	3	3
2	2	전공필수	HBIE2132	상업공간디자인(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HBIE2161	형태및재료실습	2	3
2	2	전공선택	HBIE2182	3D CAD I (SW)	3	3
2	2	전공선택	HBIE4347	한국건축과실내	2	2
2	2	전공선택	HBIE4350	그래픽디자인(SW)	2	3
3	1	전공선택	HBIE2192	구조및시공	2	2
3	1	전공필수	HBIE3131	업무공간디자인(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBIE3161	3D CAD II (SW)	3	3
3	1	전공선택	HBIE3231	조명디자인	3	3
3	1	전공선택	HBIE4349	실내코디및디스플레이	3	3
3	1	전공선택	HBIE4376	공간모델링	3	3
3	2	전공필수	HBIE3132	문화공간디자인(캡스톤디자인)	2	3
3	2	전공필수	HBIE3221	기초가구디자인	2	3
3	2	전공선택	HBIE3242	서양건축과실내	3	3
3	2	전공선택	HBIE3282	실내환경설비와법규	2	2
3	2	전공선택	HBIE4353	전공과창업(실내디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBIE4377	3D 시뮬레이션	3	3
4	1	전공선택	HBIE4131	실내디자인스튜디오 II (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIE4171	실내디자인스튜디오 I (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIE4344	인테리어(실내디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBIE4351	가구및환경디자인(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIE4354	전공과취업(실내디자인)	1	1
4	2	전공선택	HBIE4132	실내디자인 I 프레젠테이션(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIE4172	실내디자인 II 프레젠테이션(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIE4352	가구디자인 II	3	3

■ 교과목해설

HBIE1032 기초제도

Basic Drawing

실내건축제도를 위한 기초 과정으로 선긋기를 비롯하여 평면도, 입면도, 단면도 등의 2차원적 제도 방법을 익히고 3차원적 표현 방법을 이해하고 실습한다.

HBIE2131 주거공간디자인(PBL)

Residential Design Studio(PBL)

주거공간을 거주자의 생활양식, 주택의 기능, 디자인 원리 등으로 분석, 종합하여 합리적이면서 아름다운 주택의 실내로 계획하는 것에 대해 학습한다. 프로젝트는 APT와 단독주택이며, APT에서는 주어진 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 절제하는 법을 익히고, 단독주택에서는 대지와와의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 밝아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.

HBIE2171 표현기법

Presentation Techniques for Interior

기초적인 스케치, 3차원적 공간표현을 위한 2점, 3점 투시도 작성법, 색연필, 수채화, 마커 등 렌더링 기법을 연습함으로써 실내 공간 계획에 도움을 주고 프리젠테이션 능력을 기른다.

HBIE2181 2D CAD(SW)

2D Computer Aided Design(SW)

Personal Computer에 대한 기초지식을 습득하고 Auto CAD의 명령어와 기능을 숙지하여 평면, 입면, 단면의 2차원 설계도면 작성 방법을 익힌다.

HBIE4374 기초실내이론및디자인

Basic Interior Design and its Theory

실내디자인의 기초를 이해하고, 이를 바탕으로 전체 실내디자인 작업과정을 평면적인 것에서부터 입체적인 것까지 실습해 봄으로써 실내디자인에 대한 흥미를 유발하고 기초를 다진다.

HBIE2132 상업공간디자인(PBL)

Commercial Design Studio(PBL)

Fashion Boutique를 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내 계획에 필요한 기본적 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 즐거운 상업공간의 실내 설계를 실습한다.

HBIE2161 형태및재료실습

Form and Material Practice

모형제작에 사용되는 다양한 재료의 특성과 가공방법을 이해하고 재료에 적합한 입체물을 제작해 봄으로써 폭 넓은 표현 가능성과 프리젠테이션 모형 제작을 위한 기초를 익힌다.

HBIE2182 3D CAD I (SW)

3D Computer Aided Design I (SW)

Auto CAD 3차원 기능과 3D Studio Max를 이용하여 실내공간을 모델링하여 Presentation 수단으로 활용할 수 있도록 한다.

HBIE4347 한국건축과실내

Korean Architecture and Interiors

지식정보화사회에서 한국문화의 원천을 바탕으로 정체성 있는 디자인을 개발하기 위한 강좌로, 한반도의 부족국가시대부터 조선시대까지 시대적으로 변천되어온 건축과 실내, 가구디자인의 형성배경, 디자인 특성, 기본 원리들을 이해한다. 이를 디자인스튜디오에 적용하여 세계속의 한국적 이미지를 형상화한다.

HBIE4350 그래픽디자인(SW)

Graphic Design(SW)

2차원적 조형요소, 형태와 색상, 명도, 질감, 패턴 등을 활용하여 창의적인 이미지를 이끌어낼 수 있도록 시각적 구성능력을 함양한다.

HBIE2192 구조및시공

Material and Construction

구조는 가구, 실내장치물, 건축, 토목 등 일정한 형태를 유지하면서 세워져 있는 모든 것들에게 적용되는 힘의 원리이다. 실내디자인에서는 기본적인 구조원리를 수식적인 풀이보다는 직관적, 감각적으로 완전히 이해하고 있는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 강좌는 학생들에게 구조의 개념을 이해시키고, 실내디자인에서 가능한 공간 규모를 파악할 수 있는 능력을 배양시키며, 나아가 구조를 응용한 디자인을 개발한다.

HBIE3131 업무공간디자인(PBL)

Office Design Studio(PBL)

현대사회에서 다양한 기능을 수행하는 업무공간의 실내계획에 필요한 기본 이론을 이해하고 공간의 제반과 표현기법을 익혀 실 산업사회의 실무적응 능력을 함양한다.

HBIE3161 3D CAD II(SW)

3D Computer Aided Design II(SW)

3D CAD I 과정에서 작업한 내용을 3D Studio Max 의 재질, 빛, 카메라 기능을 활용하여 실내공간에 적합한 환경을 디자인하고, Photoshop을 이용하여 이미지의 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉을 익힌다.

HBIE3231 조명디자인

Lighting Design

조명에 대한 기초이론을 습득하고 기존 조명디자인을 분석, 평가함으로써 학문적 이해를 구하며 디자인 실습을 통해 조명설계 능력을 배양한다.

HBIE4349 실내코디및디스플레이

Interior Coordinate and Display

실내공간을 구성하는 다양한 요소, 가구와 조명, 재료와 색채, 소품 등을 조화롭게 사용하여 공간적 요구에 맞는 독창적인 공간 이미지를 연출할 수 있도록 지도한다.

HBIE4376 공간모델링

Modelling for Space Design

모형제작은 공간디자인을 이해하고 발전시키기 위해 필요한 작업으로서 3D printer와 같은 새로운 기술을 활용하여 다양한 모델을 제작한다.

HBIE3132 문화공간디자인(캡스톤디자인)

Cultural and Exhibition Design Studio(Capstone Design)

기존 전시, 공연들의 특수성, 요구사항, 사례분석 등의 현황파악을 통하여 전시, 공연공간에 대한 총체적 개념과 이해도를 높인다. 또한 이를 기초로 하여 대지, 기본건물 선정 후 Concept를 설정하고, 공간 계획하며 Presentation하는 일련의 과정을 통하여, 실제적으로 합리적이며 심미적인 전시, 공연 공간을 계획, 창조, 표현하는 능력을 함양한다.

HBIE3221 기초가구디자인

Basic Furniture Design

가구의 개념 및 필요성, 가구를 이루는 각 요소 분석, 재료와 제작방법 등에 관한 총체적 기초 이론을 습득하고, 목공기계 및 공구 사용법, 기본적인 목공실습을 통해 가구제작을 위한 기초능력을 배양한다.

HBIE3242 서양건축과실내 History of Western Architecture and Interiors
고대 이집트부터 19세기 빅토리아 시대까지 시대적, 지역적, 양식적 특성에 따른 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악하며, 19세기 말의 예술공예운동부터 20세기 말까지 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악한다.

HBIE3282 실내환경설비와법규 Building and Mechanical Systems and Codes
쾌적한 실내 환경을 위한 공기조화설비, 조명, 전기 등 제반 환경설비에 대한 기술적 수단을 이해하고, 실내 환경의 안전을 위해 기본적으로 숙지해야 할 건축 관련 법규를 익혀 실무에 대비한다.

HBIE4377 3D 시뮬레이션 3D Simulation
4차 산업혁명 시대를 맞이하여 디자인을 체계적이며 효과적으로 표현하는 위한 디지털 프로그램 수업으로 공간 시뮬레이션에 필요한 동영상, VR 등을 학습한다

HBIE4131 실내디자인스튜디오 II (캡스톤디자인) Interior Design studio II(Capstone Design)
졸업작품 수행을 위한 기초 단계로서, 공간계획을 위한 선행연구와 새로운 자료를 수집하고 발표하며, 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 개념을 정립한다.

HBIE4171 실내디자인스튜디오 I (캡스톤디자인) Interior Design studio I(Capstone Design)
졸업작품 수행을 위한 기초 단계로서, 공간계획을 위한 선행연구와 새로운 자료를 수집하고 발표하며, 현장조사나 기존 프로젝트의 분석을 통해 작품의 개념을 정립한다.

HBIE4344 인턴십(실내디자인) Internship(Interior Design)
실내 및 건축사무소, 시공 현장 등의 파견 실습을 통하여 대학에서 습득한 지식과 실기능력을 보완, 발전시키는 기회를 갖도록 함으로써 전문디자이너로서의 자질을 갖추고 진로모색의 기회로 활용한다.

HBIE4351 가구및환경디자인(캡스톤디자인) Design for Furniture and Environment(Capstone Design)
기초가구디자인 수업을 발전시켜 실내 공간 내의 의자 및 수납가구를 디자인 하는 것으로, 실내구성요소로서의 가구계획 및 독창적인 제품개발능력을 함양한다.

HBIE4354 전공과취업(실내디자인) Career-in-major II
취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육

HBIE4132 실내디자인 I 프레젠테이션(캡스톤디자인) Interior Design Presentation I(Capstone Design)
수행 중인 개별 프로젝트를 수정, 보완하며, 실내디자인을 전공하며 습득한 프레젠테이션 기법을 심미적, 창조적으로 활용하여 시각적으로 표현함으로써 4년간의 디자인 수업의 결과인 졸업작품을 종합 정리한다.

HBIE4172 실내디자인 II 프레젠테이션(캡스톤디자인)

Interior Design Presentation II(Capstone Design)

수행 중인 개별 프로젝트를 수정 보완하며, 실내디자인을 전공하며 습득한 프리젠테이션 기법을 심미적, 창조적으로 활용하여 시각적으로 표현함으로써 4년간의 디자인 수업의 결과인 졸업작품을 종합 정리한다.

HBIE4352 가구디자인 II

Furniture Design II

‘가구디자인 I’ 과 연결되는 과목으로 ‘가구디자인 I’ 시간의 결과를 수정, 보완하여 계획안을 완성하며 계획안에 따라 실물을 제작하여 졸업작품전시에 대비한다.

디자인학부 인더스트리얼디자인전공

※ 구.산업디자인학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공필수	HBBG2011	리빙프로덕트디자인I	3	3
2	1	전공선택	HBBG2021	제품디자인프로세스	3	3
2	1	전공선택	HBBG4053	디자인표현기법	3	3
2	1	전공선택	HBBG4072	디자인트렌드&이슈	2	2
2	2	전공필수	HBBG2012	리빙프로덕트디자인 II	3	3
2	2	전공선택	HBBG2032	가구디자인	3	3
2	2	전공선택	HBBG2052	컴퓨터모델링(SW)	3	3
2	2	전공선택	HBBG4059	디자인워크샵	3	3
3	1	전공필수	HBBG3011	어드밴스드프로덕트디자인I	3	3
3	1	전공선택	HBBG3043	디지털디자인프로젝트(SW)	3	3
3	1	전공선택	HBBG3061	인터페이스디자인(PBL)	3	3
3	1	전공필수	HBBG4056	생활환경디자인	3	3
3	1	전공선택	HBBG4066	인턴십I(산업디자인)	2	2
3	2	전공선택	HBBG3012	어드밴스드프로덕트디자인II	3	3
3	2	전공선택	HBBG3062	UX디자인(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBBG4012	포트폴리오&매니지먼트(SW)	3	3
3	2	전공선택	HBBG4061	문화환경디자인(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBBG4067	전공과창업(산업디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBBG4071	인턴십2(산업디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBBG4011	Living & Life Design I	3	3
4	1	전공선택	HBBG4041	환경디자인플래닝	3	3
4	1	전공선택	HBBG4051	테크놀로지디자인(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBBG4058	네트워크디자인	3	3
4	1	전공선택	HBBG4068	전공과취업(산업디자인)	1	1
4	2	전공선택	HBBG4022	Living&Life Design II (캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBBG4062	네트워크디자인세미나(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBBG4063	테크놀로지디자인실무론(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBBG4064	환경디자인실무론	3	3

■ 교과목해설

HBBG2011 리빙프로덕트디자인I

Living Product Design I

제품디자인에 대한 입문 과목으로서 생활제품과 관련된 단순한 제품을 디자인한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 새로운 제품 디자인 아이디어를 창출하고 발전시켜 나가는 과정에서 스스로 문제 해결 방법을 찾도록 지도하며, 기존의 고정관념에서 벗어나 더욱 진보된 디자인 개념을 중심으로 전개하도록 한다.

HBBG2021 제품디자인프로세스

Design Process

산업디자인의 총체적인 디자인 프로세스를 이론적인 학습과 기업의 사례연구를 통하여 이해하며, 상품의 기획, 설계, 생산, 조립, 포장, 유통, 폐기에 이르는 전 과정을 실무적인 프로세스에 맞추어 학습한다. 양산 체제에 적합한 제품을 디자인하는데 관련된 제반 요소들을 분석하고, 산업디자인 분야의 대량 생산 공정을 총괄적으로 파악한다.

HBBG4053 디자인표현기법

Design technique

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위해 제품의 형태 및 구조, 색채, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다. 구체적이며 심도 있는 실용적 교육방법으로 디자인 단계별 요구에 적합한 내용을 교육함으로써 디자인 스케치를 통하여 자신의 디자인을 효율적으로 표현하는 능력을 배양한다.

HBBG2012 리빙프로덕트디자인 II

Living Product Design II

본 교과목은 생활제품디자인I 수업의 심화과정으로서 생활제품디자인의 트렌드를 분석하고 마켓과 관련된 소비자의 형태를 분석한다. 제품을 구매할 예비사용자의 유형구분과 특성을 파악하고, 관련된 새로운 제품 디자인 아이디어를 창출시킨다. 문제 해결 방법을 찾도록 지도하며, 디자인역사와 결부된 스토리를 찾도록한다.

HBBG2032 가구디자인

Furniture Design

가구는 우리 실생활에 널리 사용되고 있는 제품의 일종으로 독자적인 영역을 구축하고 있다. 본 강좌는 실습으로 가구제작에 관한 재료 및 중요과정을 이해하도록 하며, 자기 생각을 효과적으로 디자인할 수 있는 창의적인 조형교육을 시도하는 것을 그 목표로 한다. 가구디자인의 범위로는 최근 중요성이 커지고 있는 공공디자인의 영역의 urban furniture를 포함한다.

HBBG2052 컴퓨터모델링(SW)

3D Modeling(SW)

본 강좌는 컴퓨터모델링을 익히는 과정으로 3D의 기본적인 개념을 이해하고 모델링 방법을 발전시켜 나가도록 한다. 산업디자인 과정에서 요구되는 3차원적 표현 능력을 기르는 역할을 담당하며 자신의 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 학습할 수 있도록 한다. 산업현장에서 많이 사용되고 있는 소프트웨어와의 호환성을 고려한 3D 프로그램의 활용법을 위주로 학습한다.

HBBG4059 디자인워크샵

Design Workshop

산업사회에서 활용되고 있는 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

HBBG3011 어드밴스드프로덕트디자인I

Advanced Product Design I

산업제품에 대한 폭넓은 이해를 위하여 실무적인 프로세스에 맞춘 프로젝트를 진행한다. 새로운 생활의 패러다임을 여는 산업디자인의 미래 지향적인 개념을 발전시키고 전개해 나가는 과정으로 차별화된 궁극적인 생활의 가치를 창출하고 학습하는 데 목적을 두며, 제품의 사용자와 사용 환경 및 동시대의 트렌드를 포함한 제반 연구와 기술 및 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 혁신적인 산업제품디자인을 진행한다.

HBBG3043 디지털디자인프로젝트(SW)

Digital Design Project(SW)

본 교과는 제품디자인 과정에서 요구되는 디자인물에 대한 3차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 담당한다.

HBBG3061 인터페이스디자인(PBL)

Interface Design(PBL)

산업디자인에 영역에서 중요하게 인식되고 있는 사용자 인터페이스에 대한 이해와 분석을 위한 수업이다. 사용자의 지각과 인지, 행동의 키워드를 통해 이론적 접근을 모색하고 이를 통해 성공적인 디자인 프로세스를 수립한다. 인터페이스디자인의 구성요소를 총체적으로 이해하며, 인지공학과 인간공학, 시지각 이론 등 이론수업과 이를 토대로 제품디자인의 사용성을 개선하는 디자인제안의 실기과제를 진행한다.

HBBG4056 생활환경디자인

Living & Environmental Design

환경디자인을 이해하기 위한 개념학습을 목적으로 기초적인 이론과 환경디자인의 기본적인 기술을 익히며, 디자인 대상의 설정에서부터 구체적 디자인전개 등에 이르는 디자인 프로세스를 경험한다. 소규모, 중규모의 환경디자인을 팀 작업으로 수행함으로써 환경디자인에 대한 프로젝트를 이해하도록 실습한다. 실제 site on project를 수행하여 big project의 수행능력을 증진한다.

HBBG4066 인턴십I(산업디자인)

Internship I(Industrial-Design)

기업의 인턴십 과정을 통하여 학생들이 실무 디자인 프로세스를 직접 경험하고, 학교에서 습득한 지식을 실질적으로 확인할 수 있도록 한다. 현장에서 요구하는 산업디자인 개념을 명확히 이해하고 효율적인 아이디어 발상 방법 및 도구를 익히도록 한다.

HBBG3012 어드밴스드프로덕트디자인II

Advanced Product Design II

본 교과목은 산업제품디자인I의 심화과정으로서 산업제품에 대한 폭넓은 이해를 위하여 실무적인 프로세스에 맞춘 프로젝트를 진행한다. 새로운 생활의 패러다임을 여는 산업디자인의 미래 지향적인 개념을 발전시키고 전개해 나가는 과정으로 차별화된 궁극적인 생활의 가치를 창출하고 학습하는 데 목적을 두며, 제품의 사용자와 사용 환경 및 동시대의 트렌드를 포함한 제반 연구와 기술 및 산업 환경에 대한 이해를 바탕으로 혁신적인 산업제품디자인을 진행한다.

HBBG3062 UX디자인(캡스톤디자인)

UX Design(Capstone Design)

이 과목은 인터페이스 I와 관련된 내용으로, 산업 디자인 분야에서 더욱 중요 해지고 있는 사용자 인터페이스 디자인의 이해를 향상시키도록 한다. 산업 분야의 디자인 개발 과정에 필요한 실천적인 연구를 제공한다. 나아가 미래에 예상되는 사용자 인터페이스 디자인의 개발 방향을 연구한다.

HBBG4012 포트폴리오&매니지먼트(SW)

Portfolio & Management Design (SW)

디자인 프로젝트 연구 결과의 내용과 연구 역량이 충분히 전달될 수 있도록 시각화하는 기법을 수업하며, 포트폴리오 제작 과정을 연구하고, 효과적인 포트폴리오 결과물 도출을 통하여 학생 각자의 독창적인 디자인능력을 최대한 표현할 수 있도록 지도하며, 개인포트폴리오의 작성에 필요한 제반 방법론과 프레젠테이션 기법을 익힌다.

HBBG4061 문화환경디자인(캡스톤디자인)

Culture & Environment Design(Capstone Design)

환경디자인의 응용과정으로, 환경디자인자에게 필수적인 전시환경디자인에 대하여 학습하며, 이론과 실습을 병행함으로써 전시환경디자인에 대한 이해를 높인다. 중규모의 전시환경디자인을 팀 작업으로 수행하며, 매 학기 이슈화되는 사이트를 중심으로 프로젝트를 수행한다.

HBBG4071 인턴십2(산업디자인)

Internship II(Industrial-Design)

기업의 인턴십 과정을 통하여 학생들이 실무 디자인 프로세스를 직접 경험하고, 학교에서 습득한 지식을 실질적으로 확인할 수 있도록 한다. 현장에서 요구하는 산업디자인 개념을 명확히 이해하고 효율적인 아이디어 발상 방법 및 도구를 익히도록 한다.

HBBG4011 Living & Life Design I

Living & Life Design I

보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

HBBG4041 환경디자인플래닝

Environmental-Design Planning

본 강좌는 기초, 전시환경디자인의 연계과목으로, 환경디자인의 대형 프로젝트의 이론과 실습을 병행함으로써 환경디자인 플래닝에 대한 이해를 높인다. 대규모의 환경디자인 프로젝트를 팀 작업으로 수행함으로써 완성도 높은 프로젝트의 결과물을 목표로 한다.

HBBG4051 테크놀로지디자인(캡스톤디자인)

Technology Design

졸업 작품을 위한 교과목으로 소비자 감성에 조화된 디자인의 디지털과 아날로그적인 장점을 수용한다. High tech.와 Low tech.의 감성적인 접목을 통해 새로운 테크놀로지를 포함하는 high 터치 디자인을 완성한다. 제품의 사용형태에 따른 사용자의 유형구분과 특성을 파악하여 그룹별 제품의 사용행태를 분석하고 디자인에 적용한다.

HBBG4058 네트워크디자인

Network Design

졸업 작품을 위한 교과목으로, 새로운 문화를 선도할 수 있는 독창적인 미래지향적 제품디자인을 전개한다. 삶의 질을 향상하기 위한 기술적 발전을 포함하며 사용자에게 감성적으로 공감하는 디자인을 표현하도록 한다. 합리적인 디자인 프로세스를 통하여 디자인을 구체화하며 첨단문화를 주도하는 창의적인 실무형 산업디자인자를 양성하는 데 필요한 제반 지식을 습득할 수 있도록 지도한다.

HBBG4068 전공과취업(산업디자인)

Major and Employment II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생 그룹을 대상으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체

험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBBG4022 Living&Life Design II(캡스톤디자인) Living & Life Design II(Capstone Design)

본 교과목은 Living & Life I 수업의 심화과정으로서 보편적으로 풀어나가는 산업디자인의 일목적인 제품형성과정을 탈피하고 나날이 변모되어가는 사회적, 시대적 조류에 편승해서 현 상황에 부합하며 고유의 아이덴티티를 표현할 수 있는 새로운 접근방법의 필요성을 요구한다. 이에 발맞춰 나가기 위해 여러 종류의 방법론, 접근법적 이론 즉 vision을 제시하여 새로운 차원의 기획방법론을 연구 발전시킨다.

HBBG4062 네트워크디자인세미나(캡스톤디자인) Network Design Seminar(Capstone Design)

As an application process of environmental design, exhibition environment design essential to environmental designers is studied, and by including theory and practice, the understanding of exhibition environment design is heightened. Medium-scale exhibition environment design is executed in teams, and projects are executed with focus on Websites that become issues each semester.

HBBG4063 테크놀로지디자인실무론(캡스톤디자인) Technology Design Practical Theory(Capstone Design)

테크놀로지디자인과 연계된 교과목으로, 디자인과 브랜드 그리고 소비자 라이프스타일, 글로벌 마켓을 연구한다. 테크놀로지디자인에 관련된 세계 우수 디자이너에 대해 비교 연구하고, 현대디자인 사조를 비교 분석한다.

HBBG4064 환경디자인실무론 Environmental-Design Practical Theory

본 강좌는 환경디자인 플래닝의 4학년 후속 과목이다. 환경디자인 아이템들을 응용함으로써 환경디자인 교육을 완성하며, 지역사회의 여건을 이해하고 요구를 반영함으로써 지역사회에 이바지할 수 있는 방안을 연구하며 올바른 사회 환경을 발전시켜 나가도록 지도한다. 프로젝트를 체계적으로 매니지먼트(Management)하는 방법을 습득함으로써 환경디자인의 교육에 완성도를 높인다.

디자인학부 패션디자인전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBIC2152	패턴메이킹 I	3	3
2	1	전공선택	HBIC2161	패션일러스트레이션	3	3
2	1	전공선택	HBIC2171	서양복식사&현대의상사	2	2
2	1	전공선택	HBIC2212	기초드레이핑	3	3
2	1	전공선택	HBIC4354	기초CAD(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBIC4355	기초의상디자인	2	2
2	2	전공선택	HBIC1122	패션CAD	3	3
2	2	전공선택	HBIC3151	패턴메이킹 II	3	3
2	2	전공선택	HBIC3211	패션드레이핑	3	3
2	2	전공필수	HBIC4357	디자인컨셉&트렌드(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HBIC4415	패션소재기획	2	2
3	1	전공선택	HBIC3022	패턴CAD(SW)	3	3
3	1	전공심화	HBIC3152	트렌드패턴	3	3
3	1	전공심화	HBIC3212	창작드레이핑(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBIC4341	패션마케팅	2	2
3	1	전공심화	HBIC4359	패션워크샵 I (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBIC2162	디지털패션디자인(SW)	3	3
3	2	전공선택	HBIC3241	한국의상	3	3
3	2	전공선택	HBIC4321	특수의상디자인(캡스톤디자인)	2	2
3	2	전공심화	HBIC4351	특수의복구성(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIC4356	패션머천다이징&리테일링	2	2
3	2	전공선택	HBIC4360	패션워크샵 II (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBIC4365	전공과창업(패션디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBIC4414	인턴십 I (패션디자인)	2	2
4	1	전공심화	HBIC4201	컬렉션스튜디오 I (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIC4363	인턴십 II (패션디자인)	2	2
4	1	전공선택	HBIC4366	전공과취업(패션디자인)	1	1
4	1	전공선택	HBIC4420	패션비즈니스창업설계	2	2
4	2	전공심화	HBIC4202	컬렉션스튜디오 II (캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIC4416	스마트스튜디오	2	2

■ 교과목해설

HBIC2152 패턴메이킹 I

Pattern Making I

의복은 인체에 입혀짐으로써 그 목적을 다하는 것이므로 기본적인 과정으로 체형관찰 및 인체계측을 실시하여 체형의 특징을 파악하게 하고, 체형에 적합한 Basic Pattern의 제작 및 활용법 등을 실습한다. 평면제도법의 원리를 이해하고 그 활용법을 기초로 하여 스커트와 셔츠의 원형과 다양한 디자인의 변화와 활용을 실습한다. 아이템별 실물제작을 통하여 의복제작과정의 단계별로 요구되는 이론과 실기 능력을 키운다

HBIC2161 패션일러스트레이션

Fashion Illustration

패션을 표현할 수 있는 드로잉 능력을 기르는 과정으로 인체의 프로포션 및 포즈에 대하여 기초 실기를 실시하고, 창의적인 표현기술과 더불어 산업현장에서 필요한 도식화 드로잉 표현 능력을 기른다.

HBIC2171 서양복식사&현대의상사

History of Western Costume & Modern Fashion

서양문명의 발상지인 이집트에서 시작된 의복의 기원에서부터 현대복까지의 변천과정을 역사적, 사회적, 문화적 측면에서 고찰해나가는 과정으로 문화의 특색이 복식에 미치는 영향을 탐색하고 현대사회의 우리의 감각과 실정에 맞는 의복디자인을 할 수 있도록 그 기초가 된다. 또한 현대의상을 문화적인 배경 및 예술양식의 변천과 함께 연구하며 유명디자이너의 작품들을 분석하여 현대복식에 대한 이해를 높이고 디자인 개발에 도움이 되도록 한다.

HBIC2212 기초드레이핑

Basic Draping

기초드레이핑은 머슬린을 이용하여 인체구조에 대한 이해를 기초로 인대 위에서 직접 패턴을 만들어내는 3차원적 입체 패턴 제작과정으로서 다트매니폴레이션을 통한 bodice의 활용과 Skirt,sleeve,collar의 다양한 디자인에 대한 드레이핑 작업을 통해 창의적인 의복 디자인의 패턴을 개발할 수 있는 기초적 기법을 습득한다.

HBIC4354 기초CAD(SW)

Basic CAD(SW)

Adobe Illustrator and Photoshop 프로그램의 기초 툴과 기술을 습득하는 과정이다.본 과정은 상기 프로그램에 대한 사전 지식이 요구되는 것은 아니나, 컴퓨터에 대한 기초적인 이해와 의복 구조에 대한 기본적인 이해가 요구된다.

HBIC4355 기초의상디자인

Study on Fashion Terminology

의상디자인과 관련된 주요 키워드, 즉 패션이미지, 패션 룩, 패션 테마와 패션 트렌드 관련용어를 이해하고, 각 용어별 특성을 분석한다.

HBIC1122 패션CAD

Fashion CAD

패션디자인을 표현하기 위한 기초과정으로 Adobe Photoshop과 Illustration 프로그램의 운용능력을 길러 패션디자인 포트폴리오를 개발하는 데에 적용하며, 디지털 커뮤니케이션할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.

HBIC3151 패턴메이킹 II

Pattern Making II

패턴에 대한 이해도를 높이고 다양한 의복의 패턴제작이 가능하도록 아이템별, 디자인별 패턴업습을 강화하고 실르엣 변화에 대한 패턴연습과 의복제작 시 원,부자재의 활용을 실습하여 실무제작의 수준

을 향상시킨다.

HBIC3211 패션드레이핑

Fashion Draping

패션 드레이핑은 고급 입체과정으로 다양한 의복 아이템에서 사용되는 디테일들 실험에 의해 표현되는 3차원적 패턴메이킹을 연구한다. Skirt 및 Collar, Sleeve, Bodice의 여러 응용디자인을 Muslin에 의한 입체재단으로 테크닉을 습득하여 이들의 조합에 의한 조형능력을 키운다.

HBIC4357 디자인컨셉&트렌드(PBL)

Concept and Trend in Fashion Design(PBL)

유행이 어떻게 전개되는가에 대한 이해와 이러한 트렌드가 어떻게 패션디자인에 적용되고 활용되는지 등에 대한 이해를 도모한다. 이 과정에서 패션정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 의상 디자인에서의 컨셉이란 무엇이며 어떻게 설정되는가 그리고 패션 이론과 소비자 마켓에 대한 이해를 도모한다.

HBIC4415 패션소재기획

Fashion Material Planning

패션 상품을 만들기 위해 소재 전반의 흐름을 파악하여 패션 소재를 개발하는 작업으로 소재기획 프로세스에 대한 실습을 한다. 각종 소재와 디자인의 관련성 이해, 스타일 개발 및 소재 기획 등에 관해 이론 및 실습을 통해 학습한다.

HBIC3022 패턴CAD(SW)

Pattern CAD(SW)

패션산업에서 요구하는 실무능력을 향상시키기 위하여 YUKA CAD와 Adobe Illustrator 프로그램 운용능력을 기르며, 특히 YUKA CAD를 사용하여 패턴제작, 그레이딩, 마킹, 디지털라이징 실습을 학습한다.

HBIC3152 트렌드패턴

Trend Pattern Making

패턴메이킹의 고급과정이다. 아이템별로 트렌드를 분석하여, 패턴을 제작 할 수 있는 능력을 키우고, 디자인과 패턴, 소재의 적합성을 접목시켜 자신의 창의적인 아이디어 및 시판의류를 실체화 할 수 있는 능력을 연마한다.

HBIC3212 창작드레이핑(PBL)

Creative Draping (PBL)

자신의 창작 작품이나 컬렉션의 작품사진을 선택하여 디자인을 분석한다. 드레이핑 테크닉을 연구를 통하여 패턴 및 소재가봉의 과정으로 완성한다. 이러한 과정을 통하여 패턴과 소재, 디자인과의 관계를 이해하고 조형능력을 개발한다.

HBIC4341 패션마케팅

Fashion Marketing

다품종 소량화 시대에서의 패션 디자인에서 가장 중요한 것은 상품으로서의 패션과 상품개발을 위한 마케팅 개념을 이해하는 것이다. 패션산업론을 패션산업 및 패션상품과 이를 중심으로 한 패션마케팅에 대한 총체적인 이해를 모도함으로써 앞으로 진출 할 패션 산업의 급속한 세계화에 대비하여, 한국 패션산업이 경쟁력을 높이는데 목표를 두고 있다.

HBIC4359 패션워크샵 I (캡스톤디자인)

Fashion Workshop I (Capston Design)

기본적인 디자인 라인의 전개(그루핑)의 개념과 방법, 창의적 디자인 아이디어 전개 방법과 더불어 각 디자인 요소별 전개 방법에 대한 이해를 도모한다. 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인 목표 등에 대한 논의가 더불어 진행된다.

HBIC2162 디지털패션디자인(SW)

Digital Fashion Design(SW)

3D CLO와 Adobe Illustration 프로그램을 사용하여 창의적인 디지털 패션일러스트레이션 표현방법을 배운다. 패션트렌드와 개인의 창의성을 접목하여 구성한 디자인 콘셉에 따라 창의적인 패션디자인 작품을 3D로 제작한다.

HBIC3241 한국의상

Korean Costume

한국의상에는 대표적으로 치마, 저고리, 바지 그위에 의례용 방한용의 두루마기가 있고, 예복이 있다. 그 중에서 여자의 기본 복식이라 할 수 있는 치마, 저고리의 본만들기, 마름질, 바느질법을 익히고 한복의 특성과 장단점을 이해하며 합리적이고 활동적인 한복을 구설할 수 있는 능력을 개발하고자 한다.

HBIC4321 특수 의상디자인(캡스톤디자인)

Problemsin Special Design(Capston Design)

창의적인 패션소재 개발을 통하여 의상 또는 패션 소품을 제작한다. 이로써 창의력을 키우고 패션과 소품을 바라보는 시각과 미적 조형 감각을 확대하는데 그 의의가 있다

HBIC4351 특수 의복구성(PBL)

Constructions for Special Costume(PBL)

본 교과목은 드레스와 남성복에 관한 학습 및 실습을 수행한다. 드레스제작은 드레스의 기본 구조에 대한 이해와 실루엣 변화에 따른 드레스 패턴 제도법, 소재 및 부자재, 봉제법 등을 익힌다. 남성복은 남성복의 구조적인 이해 및 남성복의 패턴실습과 제작을 통하여 남성복과 여성복의 차이점을 비교한다.

HBIC4356 패션머천다이징&리테일링

Fashion Merchandising & Retailing

본 교과목은 패션마켓에 대한 이해를 바탕으로 머천다이징과 리테일링을 학습한다. 마켓의 다양한 양상을 분석하고 다양한 사례를 통하여 세부적인 개념들을 학습한다.

HBIC4360 패션워크숍Ⅱ(캡스톤디자인)

Fashion WorkshopⅡ(Capston Design)

트렌드에 대한 이해를 중심으로 기성복 디자인과 창의적 컬렉션을 위한 디자인으로 분류하여 아이디어를 전개한다. 모든 과정은 각각의 소비자와 디자인의 최종 목적에 적합한 디자인 아이디어로 전개하고 이를 3차원의 의상 작품으로 제작한다. 이러한 과정에서는 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인의 목표 등에 대한 논의를 중점적으로 진행된다.

HBIC4365 전공과창업(패션디자인)

Major and Job-Search I (Fashion Design)

-기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 -창업 팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 -전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

HBIC4414 인턴십 I (패션디자인)

Internship I (Fashion Design)

방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.

HBIC4201 컬렉션스튜디오 I (캡스톤디자인)

Final Collection StudioⅡ(Capston Design)

졸업 작품은 지난 3년간의 학업의 함축된 결과를 표출해 내는 것이다. 학생들은 개별 혹은 그룹별로 디자인 주제와 관련한 리서치 과정을 거쳐 디자인에 적절한 소재, 색상, 스타일 등의 선택과정을 거쳐 컬렉션과 관련된 스토리 보드를 제작한 후 디자인 전개과정에 들어간다. 이 과정에서 다양하고 창의적인 아이디어의 발상 및 전개, 이것을 효율적으로 표출해 내기 위한 디자인의 요소 및 원리의 사용 등

을 통하여 유행 경향을 반영하도록 노력 한다.

HBIC4363 인턴십 II(패션디자인)

Internship II(Fashion Design)

방학을 이용하여 대학에서 익힌 이론과 실무를 현장에서 적용, 체험함으로써 졸업 후 학생들의 실무 적응 경쟁력을 강화한다.

HBIC4366 전공과취업(패션디자인)

Major and Job-Search II(Fashion Design)

취업에 필요한 실질적인 활동으로 취업 포트폴리오 계획, 교내외 취업 박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 대화 및 상담 등을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 세우도록 한다.

HBIC4420 패션비즈니스창업설계

Fashion Business Start-up

본 교과목은 패션산업분야의 창업을 위한 세부적인 내용을 학습하고 실습함으로써 실질적인 창업으로 연결 될 수 있도록 한다.

HBIC4202 컬렉션스튜디오 II(캡스톤디자인)

Final Collection Studio I(Capston Design)

컬렉션 스튜디오I의 연계과목으로 졸업 패션쇼를 통해 3년간의 학업과정을 함축하여 보여주는 과정이다. 학생들은 그들의 창의성과 지식, 정보수집 능력 등을 총 막라하여 자신들의 기량을 보여주도록 한다. 이 과정에서는 개개인의 포트폴리오 제작도 더불어 진행된다. 이 포트폴리오에는 디자인, 플랫폼로잉, 사진, 트렌드 정보 등에 대한 자료가 포함된다.

HBIC4416 스마트스튜디오

Smart Studio

Adobe Photoshop과 Illustration과 같은 디지털 프로그램을 사용하여 패션실무포트폴리오 제작 기량 습득으로 패션업계 취업 및 창업에 필요한 실전능력을 고취하는 것을 목표로 한다.

디자인학부 세라믹디자인전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBIF2151	테이블웨어디자인	3	3
2	1	전공선택	HBIF4356	디지털디자인1	3	3
2	1	전공선택	HBIF4370	공예교육론	2	2
2	1	전공필수	HBIF4383	생활소품디자인	3	3
2	1	전공선택	HBIF4386	세라믹데코레이션	3	3
2	2	전공선택	HBIF2152	테이블웨어디자인2	3	3
2	2	전공선택	HBIF4372	공예교수학습방법	2	2
2	2	전공선택	HBIF4381	공예교육프로그램개발	2	2
2	2	전공선택	HBIF4389	세라믹몰드기법	3	3
2	2	전공선택	HBIF4392	세라믹주얼리디자인(PBL)	3	3
3	1	전공필수	HBIF3151	리빙제품디자인1	3	3
3	1	전공선택	HBIF4382	세라믹매니지먼트(캡스톤디자인)	3	3
3	1	전공선택	HBIF4384	환경도자디자인1(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBIF4391	프로덕트디자인1(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공필수	HBIF3152	리빙제품디자인2	3	3
3	2	전공선택	HBIF4354	인턴십 I (세라믹디자인)	2	2
3	2	전공선택	HBIF4364	전공과창업(세라믹디자인)	1	1
3	2	전공선택	HBIF4379	프로덕트디자인2(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공필수	HBIF4387	환경도자디자인2(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIF4393	세라믹트렌드연구(PBL)	2	2
4	1	전공선택	HBIF4161	리빙제품스튜디오1	3	3
4	1	전공선택	HBIF4231	제품도자스튜디오1(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIF4361	환경도자스튜디오1	3	3
4	1	전공선택	HBIF4365	전공과취업(세라믹디자인)	1	1
4	1	전공선택	HBIF4378	인턴십 II (세라믹디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBIF4162	리빙제품스튜디오2	3	3
4	2	전공선택	HBIF4232	제품도자스튜디오2(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIF4363	환경도자스튜디오2	3	3
4	2	전공선택	HBIF4366	포트폴리오	3	3

■ 교과목해설

HBIF2151 테이블웨어디자인

Tableware Design

기능적이고 규격화된 도자공예품의 제작 연구 능력을 갖게 하여 새로운 도자공예디자인 개발에 기초가 되게 한다.

HBIF4356 디지털디자인1

Digital Design 1

도자 디자인에 있어서 제도는 작업을 실체화 시키는 필수 과정이며 수단이다. 특히 양산의 개념이 전제된 디자인이라면 더욱 제도능력이 기본이 된다. 세라믹 디자인 전문 분야의 핵심 디자이너로서의 역할을 위해 우선적으로 습득해야 할 과정이다.

HBIF4370 공예교육론

Theory of Craft Education

공예교과의 개념을 정의하고 학문적 특성을 논의하는 가운데 공예교과의 교과론적 가치와 그 의의에 대한 이해를 도모하는데 목적이 있다. 이를 위하여 공예교과교육론의 이론을 바탕으로 공예교육의 의미와 역할, 공예교육과 교육과정, 평가 등에 대해 다양한 탐구를 진행하고 공예교육론의 중요성과 전반적인 문제점을 논의하며 새로운 공예교육 방향을 탐색하여 본다.

HBIF4383 생활소품디자인

Living Goods Design

형틀을 이용하는 생산 원리를 이해시키고 요업디자인의 개발 및 생산 연구에 기초가 되게 한다.

HBIF4386 세라믹데코레이션

Ceramic decoration

다양한 형태를 표현하는 방법과 원리를 이해하고 습득하여 디자인의 발상과 표현의 능력을 함양 한다. 세라믹의 기본적인 장식기법의 이론을 이해하고 다양한 실습을 통해 습득하여 전공의 이해를 돕는다. 다양한 주제들을 작품에 적용하는 디자인 실습을 통해 효과적인 데코레이션 능력을 함양 한다.

HBIF2152 테이블웨어디자인2

Tableware Design 2

기능적이고 규격화된 도자공예품의 다양한 제작 방법 및 물레 성형을 이용한 도자공예품 개발의 기초를 마련한다.

HBIF4372 공예교수학습방법

Craft educational method

공예교육 이론을 기반으로 하여 다양한 공예 분야를 학습현장에서 실제 학습 대상에 알맞게 효과적으로 지도할 수 있는 문화예술교육사의 공예교육 지도 역량 강화를 목적으로 한다. 이를 위하여 동기 유발 방법, 사고 기법 적용 방법, 교재·교구 활용방법 등의 효과적인 교수 학습 전략을 학습하고 창의적 교수학습 과정안을 작성하여 학습 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다.

HBIF4381 공예교육프로그램개발

Crafts Education Program Development

본 교과목은 다양한 공예 교수학습모형에 대한 이해를 기반으로 공예교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 공예 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 공예 지도영역별 특징과 교육대상별 차이를 이해하면서 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 공예분야 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 공예교육프로그램을 실시

해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 공예교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 공예교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 공예분야 문화예술교육사로서 전문적이며 교육적 효과를 높일 수 있는 공예교육프로그램을 개발하는 데 중점을 둔다.

HBIF4389 세라믹몰드기법

Technic of ceramic mold

석고제형기법을 익히는 세라믹몰드기법 교과목은 형태가 같은 제품의 효율적인 생산을 위하여 석고 교반하여 원형 및 사용형 Mold를 제작하는 학습내용을 진행함으로써 Mold 제작을 위한 전반적인 과정을 습득하는 데에 목적을 둔다. 이렇게 하여 전공 심화교육에 이바지하며, 나아가서 제품도자 디자인개발 능력 함양에 기여하도록 한다.

HBIF4392 세라믹주얼리디자인(PBL)

Ceramic Jewelry Design(PBL)

본 교과목은 세라믹디자인의 전공기초 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 세라믹주얼리 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 또한 디자인 컨셉에 따른 제작기법과 형태, 색채, 표현질감, 재료 등의 다양한 표현 기법을 종합적으로 구상하고 창의력과 조형성을 연구 개발하여 논리적인주얼리 디자인 능력을 함양한다.

HBIF3151 리빙제품디자인1

Living Product Design1

다양한 형태의 도자공예품의 디자인과 제작방법의 연구 및 개발 방법을 습득케 한다.

HBIF4382 세라믹매니지먼트(캡스톤디자인)

Ceramic Design Management

본 교과목은 세라믹디자인과 매니지먼트의 본질에 관한 이해를 바탕으로 세라믹디자인 관련 전공의 이론 및 실무, 프로세스 등을 통합하여 연구하여 디자인 조직을 구성하는 인적·물적 자원과 디자인 프로세스를 효율적으로 관리하는데 필요한 문제의 해결과 의사결정 방법을 중점적으로 학습하는 교과목이다. 이 과목을 통하여 세라믹관련 기업의 성공적인 디자인경영을 위한 전략을 위한 역량을 기를 수 있게 한다.

HBIF4384 환경도자디자인1(PBL)

Environmental ceramic design1

공간·환경과의 유기적 관계를 이루는 형태 및 재료에 대한 이해를 통해 환경도자에 대한 창의력과 성형능력을 배양한다. 이를 실현하기 위해 조형의 요소인 통일, 변화, 운동, 리듬, 균제, 점이 등의 요소를 활용, 실용적 기능적 및 심미적 안목에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

HBIF4391 프로덕트디자인1(캡스톤디자인)

Product Design1(Capstone Design)

본 교과목은 전공심화 역량의 지식을 바탕으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 중요시 한다.

HBIF3152 리빙제품디자인2

Living Product Design2

다양한 형태의 도자공예품의 디자인과 제작방법의 연구 및 개발 방법을 습득하는 심화과정이다.

HBIF4354 인턴십 I (세라믹디자인)

Internship I

세라믹과 관련된 현장에 인턴 근무를 하여 실무경험을 쌓고 이를 통해 현장 적응 능력 및 자기 발전에 도움이 되게 한다.

HBIF4364 전공과창업(세라믹디자인)

Career-in-major I

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBIF4379 프로덕트디자인2(캡스톤디자인)

Product Design2(Capstone Design)

본 교과목은 전공심화 역량의 지식을 바탕으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 이 교과목의 진행은 기업체 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 팀 구성원 간의 구체적인 업무할당을 통해 상호간의 신뢰와 결속력을 중요시 한다.

HBIF4387 환경도자디자인2(PBL)

Environmental ceramic design2

공간·환경과의 유기적 관계를 이루는 형태 및 재료에 대한 이해를 통해 환경도자에 대한 창의력과 성형능력을 배양한다. 이를 실현하기 위해 조형의 요소인 통일, 변화, 운동, 리듬, 균제, 점이 등의 요소를 활용, 실용적 기능적 및 심미적 안목에 대한 이해의 폭을 넓힌다.

HBIF4393 세라믹트렌드연구(PBL)

Research into Ceramic Trends

본 교과목은 현 사회의 주요 이슈 및 환경 변화 경향에 대한 조사, 분석을 통해 트렌드를 수집한다. 이를 통해 라이프 스타일과 관련된 세라믹디자인계의 방향을 예측하고 대비 할 수 있는 지식과 기획을 학습하기 위한 교과목이다.

HBIF4161 리빙제품스튜디오1

Living Product Studio 1

실습을 통해 익힌 디자인방법과 제작방법을 이용하여 졸업작품에 직접 적용할 수 있다.

HBIF4231 제품도자스튜디오1(캡스톤디자인)

Product Ceramic Studio1

실습을 통한 다양한 제작방법 및 디자인 방법을 통하여 졸업작품에 직접 적용할 수 있다.

HBIF4361 환경도자스튜디오1

Environmental Ceramic Studio1

쾌적한 환경을 추구하는 환경도자의 중요성을 이해하고 창의적인 표현 능력과 기법을 습득케 하고 실습을 통해 환경 및 조형 도자의 개발능력을 습득케 한다.

HBIF4365 전공과취업(세라믹디자인)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBIF4378 인턴십 II(세라믹디자인)

Internship II

세라믹과 관련된 현장에 인턴 근무를 하여 실무경험을 쌓고 이를 통해 현장 적응 능력 및 자기 발전에 도움이 되게 한다.

HBIF4162 리빙제품스튜디오2

Living Product Studio 2

실습을 통해 익힌 디자인방법과 제작방법을 이용하여 졸업작품에 직접 적용할 수 있다.

HBIF4232 제품도자스튜디오2(캡스톤디자인)

Product Ceramic Studio2

실습을 통한 다양한 제작방법 및 디자인 방법을 통하여 졸업작품에 직접 적용할 수 있다.

HBIF4363 환경도자스튜디오2

Environmental Ceramic Studio2

쾌적한 환경을 추구하는 환경도자의 중요성을 이해하고 창의적인 표현 능력과 기법을 습득케 하고 실습을 통해 환경 및 조형 도자의 개발능력을 습득케 한다.

HBIF4366 포트폴리오

Portfolio

현장실습을 통한 자료수집 및 이론에 대한 체계를 정리하여 주제별 발표 및 토론을 하여 실기에 대한 이론적 뒷 받침과 개개인의 예술적 사고 및 판단, 분석능력을 함양함과 동시에 취업에 필요한 포트폴리오제작의 이론과 실제를 연구한다.

글로벌창의융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	HBCC0001	크리에이티브아이디어	3	3
3	1	전공선택	HBCC0002	디자인씽킹	3	3
3	2	전공선택	HBCC0007	CMF디자인	3	3
3	2	전공선택	HBCC0008	글로벌창업캠프	3	3
3	2	전공선택	HBCC0010	서비스디자인과BM	3	3
4	1	전공선택	HBCC0005	글로벌현장실습	3	3
4	1	전공선택	HBCC0006	스마트IoT	3	3
4	1	전공선택	HBCC0009	기술융복합Project	3	3
4	2	전공선택	HBCC0003	3D프린팅활용	3	3
4	2	전공선택	HBCC0004	융합제품디자인	3	3

건축 · 도시환경디자인융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공필수	HBIE2131	주거공간디자인(PBL)	2	3
2	1	전공필수	HBIJ0005	건축 · 도시환경조형실습	3	3
2	1	전공필수	HBIJ0006	건축 · 도시환경학개론	3	3
2	1	전공선택	HBJB4447	지속가능주거설계(PBL)	3	4
2	2	전공선택	HBIE2182	3D CAD I (SW)	3	3
2	2	전공필수	HBIJ0007	건축및실내디자인계획	3	3
2	2	전공선택	HBJB4449	조경재료및실습	3	3
3	1	전공선택	HBIE2192	구조및시공	2	2
3	1	전공선택	HBIE3161	3D CAD II (SW)	3	3
3	1	전공필수	HBIJ0008	건축 · 도시환경스튜디오	3	3
3	1	전공선택	HBJB4435	도시계획및재생(PBL)	3	4
3	2	전공선택	HBIE3242	서양건축과실내	3	3
3	2	전공선택	HBIE3282	실내환경설비와법규	2	2
3	2	전공필수	HBIJ0009	건축디자인스튜디오	3	3
3	2	전공필수	HBJB4437	스마트공원설계및실습(PBL)	3	3
4	1	전공필수	HBIJ0010	건축 · 조경 및 법규	3	3

■ 교과목해설

HBIE2131 주거공간디자인(PBL)

Residential Design Studio(PBL)

주거공간을 거주자의 생활양식, 주택의 기능, 디자인 원리 등으로 분석, 종합하여 합리적이면서 아름다운 주택의 실내로 계획하는 것에 대해 학습한다. 프로젝트는 APT와 단독주택이며, APT에서는 주어진 구조, 설비의 제 조건하에서 디자인을 절제하는 법을 익히고, 단독주택에서는 대지와의 관계를 비롯하여 실무 프로젝트의 진행과정을 밝아 자유롭고 독창적인 디자이너의 꿈을 도면화해 나간다.

HBJB4447 지속가능주거설계(PBL)

Sustainable House Design(PBL)

본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축을 이해하고, 이를 건축설계에 적용할 수 있는 기초지식을 제공하는 디자인 교육프로그램이다. 또한, 건축물에 조경, 인공지반녹화가 효과적으로 적용될 수 있는 관련 기술 및 컴퓨터응용디자인을 배운다.

HBIE2182 3D CAD I (SW)

3D Computer Aided Design I (SW)

Auto CAD 3차원 기능과 3D Studio Max를 이용하여 실내공간을 모델링하여 Presentation 수단으로 활용할 수 있도록 한다.

HBJB4449 조경재료및실습

Landscape materials and practice

조경공사에 필요한 전반적인 재료를 학습하고자 한다. 조경재료는 수목, 콘크리트, 석재, 목재, 금속재, 철재, 점토, 합성수지, 유리 등으로 다양하며 재료의 공학적, 미학적, 친환경적 성질을 이해하고, 적용능력을 배양하며 신소재 및 신기술을 개발하고 활용하고자 한다.

HBIE2192 구조및시공

Material and Construction

구조는 가구, 실내장치물, 건축, 토목 등 일정한 형태를 유지하면서 세워져 있는 모든 것들에게 적용되는 힘의 원리이다. 실내디자인에서는 기본적인 구조원리를 수식적인 풀이보다는 직관적, 감각적으로 완전히 이해하고 있는 것이 매우 중요하다. 따라서 본 강좌는 학생들에게 구조의 개념을 이해시키고, 실내디자인에서 가능한 공간 규모를 파악할 수 있는 능력을 배양시키며, 나아가 구조를 응용한 디자인을 개발한다.

HBIE3161 3D CAD II(SW)

3D Computer Aided Design II(SW)

3D CAD I 과정에서 작업한 내용을 3D Studio Max 의 재질, 빛, 카메라 기능을 활용하여 실내공간에 적합한 환경을 디자인하고, Photoshop을 이용하여 이미지의 보정, 편집, 합성할 수 있는 테크닉을 익힌다.

HBJB4435 도시계획및재생(PBL)

Practice of Urbarn planning & Regeneration(PBL)

20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다. 또한 도시재생은 산업구조의 변화 및 신도시? 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후 되고 있는 기존 도시를 새로운 기능을 도입 창출함으로서 경제적 사회적 물리적으로 부응하는 것을 의미함 그러므로 본 강의에서는 지역의 자연, 사회, 경제, 관광, 인적 자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과정적 학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행 함.

HBIE3242 서양건축과실내

History of Western Architecture and Interiors

고대 이집트부터 19세기 빅토리아 시대까지 시대적, 지역적, 양식적 특성에 따른 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악하며, 19세기 말의 예술공예운동부터 20세기 말까지 건축과 실내, 가구 디자인의 특성과 원리를 파악한다.

HBIE3282 실내환경설비와법규

Building and Mechanical Systems and Codes

쾌적한 실내 환경을 위한 공기조화설비, 조명, 전기 등 제반 환경설비에 대한 기술적 수단을 이해하고, 실내 환경의 안전을 위해 기본적으로 숙지해야 할 건축 관련 법규를 익혀 실무에 대비한다.

HBJB4437 스마트공원설계및실습(PBL)

Smart Parks Design practice(PBL)

다양한 정보산업과 연관되는 새로운 유형의 공원과 녹지 형태에 대한 적응력을 배양하기 위해 경관적 반응을 기반으로 하는 기초 이론 및 실습과정을 다룬다

엔터테인먼트디자인융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	HBBK0005	비주얼스토리텔링	3	3
전체	1	전공심화	HBBK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
전체	1	전공필수	HBCD1001	엔터테인먼트디자인스튜디오 I	2	2
전체	1	전공선택	HBCD1005	미디어색채실습	2	2
전체	1	전공필수	HBCD1009	디지털영상편집 I	2	2
전체	1	전공필수	HBIA1111	비주얼씽킹 I	3	3
전체	1	전공선택	HBIA4344	타이포그래피기초 I	3	3
전체	1	전공선택	HBIG4042	영화기획및마케팅	3	3
전체	1	전공선택	HBIO1116	관찰과표현기법	3	3
전체	1	전공선택	HBKF0003	2D컴퓨터그래픽 I (SW)	2	2
전체	1	전공선택	HBKI0031	조형과표현기법	3	3
전체	2	전공선택	HBBK0018	웹&모바일콘텐츠 II (캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBCD1006	영상모델링제작	2	2
전체	2	전공필수	HBCD1007	엔터테인먼트디자인스튜디오 II	2	2
전체	2	전공필수	HBCD1008	디지털영상편집 II	2	2
전체	2	전공필수	HBIA1112	비주얼씽킹 II	3	3
전체	2	전공선택	HBIA4335	모션그래픽스 II (SW)	2	2
전체	2	전공필수	HBIG2211	한국영화분석	3	3
전체	2	전공선택	HBIG3021	영화감독연구	2	2
전체	2	전공선택	HBIG3151	영화장르연구	2	2
전체	2	전공필수	HBKI0034	스토리보드워크샵	3	3
전체	2	전공선택	HBKI0038	모션그래픽(SW)	2	2

■ 교과목해설

HBBK0005 비주얼스토리텔링

Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

HBBK0007 웹&모바일콘텐츠 I

Web & Mobile Contents I

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

HB CD1001 엔터테인먼트디자인스튜디오 I

Entertainment Design Studio I

다양한 창작물의 후반작업을 맡는다. 후반작업은 영상디지털편집가 전체적인 색상보정, 싸운드편집, 줄업작품을 우선으로 한 영상이미지의 출력을 맡는다.제작물의 이야기형식, 플롯의 설정, 사운드 음향의 key,배경,애니메이션,특수효과,화면의 구조 등 전체적인 구조수정.보완함으로써 완성된 결과물을 얻는다.

HB CD1005 미디어색채실습

Media Chromatics

미디어의 다양한 색상을 이해하고 포토샵툴과 페인터툴을 기초로 하여 다양한 툴들의 색상보정의 방법을 익힌다. 다양한 색상의 대비를 통해 색의 산만함과 통일성을 찾아내어 영상의 톤에 맞는 주요색을 찾아내고 미디어 색채계를 조화롭고 균형있게 사용함으로써 미디어 제작물의 질적 수준을 높인다. 포토샵 툴과 페인터 툴의 Adjustment,색톤의 높낮이, 대비, 색상.명도.채도의 조절, 다양한 색의 보정의 기능과 Mode의 기능, 디지털 색상의 표기 등을 통해 웹과 트루컬러의 차이를 감지한다.

HB CD1009 디지털영상편집 I

Digital Video Editing I

미디어 제작물의 기초작업을 맡는다. 미디어제작물은 제작 전 그 제작물의 성격과 컨셉, 톤을 찾아 상황을 설정하고 장면을 나눈 후에 성격에 맞는 사운드와 음향을 고른다. 영상의 기초적인 무법을 파악함으로써 영상을 통한 스토리텔링 연습을 하며, 시놉시스에서부터 장면의 레이아웃까지 스토리보드의 전 과정을 익힌다.

HB IA1111 비주얼씹킹 I

Visual Thinking I

시각디자인의 기초 개념을 시각언어로 이해하고 디자인의 객관적 가치 기준을 습득한다. 또한 형과 색의 조형성 및 개념, 시각 언어의 함수적 관계 등을 실습한다.

HB IA4344 타이포그래피기초 I

Basic Typography I

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

HB IG4042 영화기획및마케팅

Film Production & Marketing

모든 영화는 기획 과정을 거쳐 제작에 들어간다. 이 때 산업적 성공을 겨냥하거나 예술적 성취를 목표로 하는 구분은 기획단계에서 달라진다. 영화제작 과정에서 기획의 역할, 기획자의 업무 등에 대해서 이해한다.

HB IO1116 관찰과표현기법

Observation & Expressive technique

대상의 관찰을 통하여 시각적 표현의 방법을 모색하고, 효과적인 표현을 위해 다양한 매체와 기법을 취급한다. 묘사 · 색채 · 형태 · 소재 · 구성이라고 하는 조형 연습으로부터 표현기법을 실습한다.

HB KF0003 2D컴퓨터그래픽 I (SW)

2D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 포토샵, 페인터와 같은 비트맵 방식의 디지털 툴에 대한 이해와 활용기법을 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양한다.

HBKI0031 조형과표현기법

Basic Design & Art

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

HBBK0018 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인) Web & Mobile Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트웍 능력을 배양하기 위한 웹&모바일 콘텐츠 I 의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBCD1006 영상모델링제작

3D Modeling Workshop

영상에서 필요한 다양한 Image소스와 기초 모델링 소스 제작한다. 자신의 창작 이미지들과 스토리를 통한 영상이미지들을 2D와 3D로 나누어 2D평면의 이미지와 3D 재질과 모델링을 제작하는 수업이다. UV, HDR좌료를 통한 포토샵의 변형 툴을 익히고 3D툴의 다양한 재질을 표현한다. 3D툴의 내비게이션 툴부터 기초모델링의 제작을 통해 영상의 공간적 구성력을 익힌다.

HBCD1007 엔터테인먼트디자인스튜디오II

Entertainment Design Studio II

한 장면에서의 카메라 앵글과 시점.조명.재질을 통해 미디어의 시간과 공감을 구성하는 실습 위주로의 가상세트를 만드는 목적이다. 영상은 편집을 통해 이루어지며 가상스튜디오 공간 아래 카메라의 앵글과 초점의 거리는 영상의 시점을 잡아주어 영상에서의 스토리텔링효과를 만들어낸다.3D,컴버스천(or 에프터이펙트)등의 툴을 통해 가상의 카메라를 시공간의 카메라와 동시에 사용하는 방법과 실 공간에서 잡을 수 없는 다양한 각도의 사용방법을 익힐 수 있다. 다양한 렌더러(V-Ray,라스.멘탈레이 등)기능의 주요 요소인 카메라와 라이트, 재질의 기능을 익힌다.

HBCD1008 디지털영상편집II

Digital Video Editing II

미디어 제작물의 기초작업을 맡는다. 미디어제작물은 제작 전 그 제작물의 성격과 컨셉, 톤을 찾아 상황을 설정하고 장면을 나눈 후에 성격에 맞는 사운드와 음향을 고른다. 영상의 기초적인 무법을 파악함으로써 영상을 통한 스토리텔링 연습을 하며, 시놉시스에서부터 장면의 레이아웃까지 스토리보드의 전 과정을 익힌다.

HBIA1112 비주얼씽킹II

Visual Thinking II

시각디자인의 기초 개념을 시각언어로 이해하고 디자인의 객관적 가치 기준을 습득한다. 또한 형과 색의 조형성 및 개념, 시각 언어의 함수적 관계 등을 실습한다.

HBIA4335 모션그래픽스II(SW)

Motion Graphics II(SW)

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

HBIG2211 한국영화분석

Analysis of Korea Films

한국영화를 중심으로 텍스트 분석을 시도한다. 이러한 텍스트 분석은 한국영화의 담론을 문화적, 이데올로기적 측면에서 토론하고 탐구하는 과목이다.

HBIG3021 영화감독연구

The Study of Film Director

한 편의 영화는 여러 가지 요소를 종합적으로 담고 있지만 그것을 어떤 기능과 효과로 제어할 것인가를 결정하는 것은 감독의 역할이다. 따라서 특정한 감독들이 응용하거나 추구해온 기법적 특성 및 인식적 다양성에 대해 구체적으로 분석, 평가함으로써 영화감독의 작가적 특성을 이해하고자한다.

HBIG3151 영화장르연구

Film Genre Analysis

미국영화 장르 시스템을 중심으로 메이저 스튜디오에서 제작되었던 서부극, 갱스터, 뮤지컬, 스쿠루블 코미디, 필름 느와르의 특성과 스타일을 분석한다.

HBKI0034 스토리보드워크샵

Basic Design & Art

영상콘텐츠, 에듀테인먼트콘텐츠, 게임콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

HBKI0038 모션그래픽(SW)

Motion Graphics

사진, 일러스트, 그래픽 이미지를 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터 이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

라이프스타일융합전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBIA4333	브랜드디자인 I	3	3
전체	1	전공선택	HBIC4341	패션마케팅	2	2
전체	1	전공선택	HBIC4420	패션비즈니스창업설계	2	2
전체	1	전공선택	HBIE3231	조명디자인	3	3
전체	1	전공선택	HBIE4349	실내코디팅디스플레이	3	3
전체	1	전공선택	HBIF2151	테이블웨어디자인	3	3
전체	1	전공필수	HBIF4383	생활소품디자인	3	3
전체	1	전공필수	HBIU0001	소비자라이프스타일	3	3
전체	1	전공필수	HBIU0002	라이프스타일트렌드	3	3
전체	1	전공선택	HBIU0003	라이프스타일융합디자인스튜디오1	3	3
전체	2	전공선택	HBIA4340	브랜드디자인 II (PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBIA4346	타이포그래피기초 II	3	3
전체	2	전공선택	HBIC4356	패션머천다이징&리테일링	2	2
전체	2	전공필수	HBIC4357	디자인컨셉&트렌드(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBIC4360	패션워크샵 II (캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공필수	HBIE2132	상업공간디자인(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBIF4392	세라믹주얼리디자인(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBIU0004	브랜드전략	3	3
전체	2	전공선택	HBIU0005	라이프스타일융합디자인스튜디오2	3	3
전체	2	전공선택	HBIU0006	마켓리서치	3	3

교과목해설

HBIA4333 브랜드디자인 I

Brand Design I

브랜드와 디자인, 마케팅의 기본 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

HBIC4341 패션마케팅

Fashion Marketing

다품종 소량화 시대에서의 패션 디자인에서 가장 중요한 것은 상품으로서의 패션과 상품개발을 위한 마케팅 개념을 이해하는 것이다. 패션산업론을 패션산업 및 패션상품과 이를 중심으로 한 패션마케팅에 대한 총체적인 이해를 모도함으로써 앞으로 진출 할 패션 산업의 급속한 세계화에 대비하여, 한국 패션산업이 경쟁력을 높이는데 목표를 두고 있다.

HBIC4420 패션비즈니스창업설계

Fashion Business Start-up

본 교과목은 패션산업분야의 창업을 위한 세부적인 내용을 학습하고 실습함으로써 실질적인 창업으로 연결 될 수 있도록 한다.

HBIE3231 조명디자인

Lighting Design

조명에 대한 기초이론을 습득하고 기존 조명디자인을 분석, 평가함으로써 학문적 이해를 구하며 디자인 실습을 통해 조명설계 능력을 배양한다.

HBIE4349 실내코디및디스플레이

Interior Coordinate and Display

실내공간을 구성하는 다양한 요소, 가구와 조명, 재료와 색채, 소품 등을 조화롭게 사용하여 공간적 요구에 맞는 독창적인 공간 이미지를 연출할 수 있도록 지도한다.

HBIF2151 테이블웨어디자인

Tableware Design

기능적이고 규격화된 도자공예품의 제작 연구 능력을 갖게 하여 새로운 도자공예디자인 개발에 기초가 되게 한다.

HBIF4383 생활소품디자인

Living Goods Design

형틀을 이용하는 생산 원리를 이해시키고 요업디자인의 개발 및 생산 연구에 기초가 되게 한다.

HBIU0001 소비자라이프스타일

Consumer Lifestyle

라이프스타일은 소비자행동을 이해할 수 있는 도구이다. 본 교과에서는 소비자의 구매행동에서의 의사 결정과정, 라이프스타일에 따른 소비자 집단 분류 및 특성, 소비자 라이프스타일 키워드, 소비자 행동 성향, 등을 학습함으로써 소비자들의 삶의 변화 속에 담긴 세상의 변화를 이해할 수 있도록 한다.

HBIU0002 라이프스타일트렌드

Lifestyle Trend

본 교과목에서는 트렌드 개념 및 의의, 트렌드 변화의 원리, 트렌드 예측과 예측 모델, 시대별 트렌드, 그리고 최신 디자인 트렌드의 동향과 특성 분석 등에 대한 이해를 도모하고, 새롭게 부상하고 있는 최신의 라이프 스타일 트렌드와 라이프스타일별 소비트렌드 등에 대한 이해를 도모한다.

HBIU0003 라이프스타일융합디자인스튜디오1 Lifestyle Interdisciplinary Design Studio I

본 교과과정은 최신 라이프 스타일을 반영하여 학생들 나름대로의 디자인 발상과 전개 및 문제해결을 통해 디자인 컨셉 창출과 디자인 결과물을 만들어 가는 디자인 실습 기초과정이다. 결과물은 단일 디자인 분야 혹은 융복합적 디자인 접근이 가능하며, 2D 혹은 3D 혹은 혼합된 형태로의 제시가 가능하다.

HBIA4340 브랜드디자인II(PBL)

Brand Design II(PBL)

브랜드와 디자인 이론을 이해하고, 이들의 관계를 연구하며, 사례연구와 실습을 통해 효과적인 브랜드 디자인 방법론을 연구한다.

HBIA4346 타이포그래피기초II

Basic Typography II

시각디자인의 요소로서 문자를 이해하며, 디자인을 통해 문자의 사용(문자체, 경사, 굵기, 자간, 행간, Column, Copy casting) 등을 시도한다. 문자에 의한 시각적 호소력을 실험하며 인쇄매체에 관련되는 실기 능력을 실습한다.

HBIC4356 패션머천다이징&리테일링

Fashion Merchandising & Retailing

본 교과목은 패션마켓에 대한 이해를 바탕으로 머천다이징과 리테일링을 학습한다. 마켓의 다양한 양상을 분석하고 다양한 사례를 통하여 세부적인 개념들을 학습한다.

HBIC4357 디자인컨셉&트렌드(PBL)

Concept and Trend in Fashion Design(PBL)

유행이 어떻게 전개되는가에 대한 이해와 이러한 트렌드가 어떻게 패션디자인에 적용되고 활용되는지에 대한 이해를 도모한다. 이 과정에서 패션정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 그리고 의상 디자인에서의 컨셉이란 무엇이며 어떻게 설정되는가 그리고 패션 이론과 소비자 마켓에 대한 이해를 도모한다.

HBIC4360 패션워크샵Ⅱ(캡스톤디자인)

Fashion Workshop II(Capston Design)

트렌드에 대한 이해를 중심으로 기성복 디자인과 창의적 컬렉션을 위한 디자인으로 분류하여 아이디어를 전개한다. 모든 과정은 각각의 소비자와 디자인의 최종 목적에 적합한 디자인 아이디어로 전개하고 이를 3차원의 의상 작품으로 제작한다. 이러한 과정에서는 디자인 아이디어와 리서치 그리고 개인별 디자인의 목표 등에 대한 논의를 중점적으로 진행된다.

HBIE2132 상업공간디자인(PBL)

Commercial Design Studio(PBL)

Fashion Boutique를 비롯한 Retail Shop과 Restaurant의 실내 계획에 필요한 기본적 이론을 이해하고 내부를 구성하며 판매를 촉진하는 디자인 요소를 연구하여 이용하기에 편리하고 즐거운 상업공간의 실내 설계를 실습한다.

HBIF4392 세라믹주얼리디자인(PBL)

Ceramic Jewelry Design(PBL)

본 교과목은 세라믹디자인의 전공기초 능력 함양을 위한 과정으로 디자인 트렌드를 반영한 창의적인 세라믹주얼리 디자인 제품을 기획, 제작, 제안하는 교과목이다. 시장(market)이 요구 하는 제품을 기획하고 제작하는 과정을 통하여 문제 이해, 분석 및 합리적 해결 능력을 함양한다. 또한 디자인 컨셉에 따른 제작기법과 형태, 색채, 표현질감, 재료 등의 다양한 표현 기법을 종합적으로 구상하고 창의력과 조형성을 연구 개발하여 논리적인주얼리 디자인 능력을 함양한다.

HBIU0004 브랜드전략

Brend Strategy

본 교과목에서는 브랜딩의 기초, 브랜드 자산의 파워 등에 대한 소개와 브랜드 포지셔닝에서 시장까지의 도전에 대한 활성화에 이르기까지의 브랜드 전략의 이론, 개념 및 관행등을 이해한다. 주제에는 브랜드 아이덴티티, 포지셔닝 및 포트폴리오 전략, 파워브랜드 구축 및 육성의 역할 등이 포함된다. 또한 학생들은 개별 브랜드가 전반적인 기업 브랜드 전략에 어떻게 부합하는지 ; 글로벌 브랜드 창출에 도전; 성숙한 브랜드 또는 쇠퇴하는 브랜드 활성화를 위한 효과적인 전략 등을 배우게된다.

HBIU0005 라이프스타일융합디자인스튜디오2 Lifestyle Interdisciplinary Design Studio II

본 교과과정은 최신 라이프 스타일을 반영하여 학생들 나름대로의 디자인 발상과 전개 및 문제해결을 통해 디자인 컨셉 창출과 디자인 결과물을 만들어 가는 디자인 실습 고급과정이다. 결과물은 단일 디자인 분야 혹은 융복합적 디자인 접근이 가능하며, 2D 혹은 3D 혹은 그 외의 다양한 형태로의 제시가 가능하다. 디자인중심의 스튜디오 기반의 훈련은 학생들이 자신의 포트폴리오와 프로토타입을 개발할 수 있도록 도와줄 것이다.

이 과정은 비즈니스 의사 결정 도구로서의 시장 조사에 대한 소개로, 주요 목표는 시장조사가 어떻게 비즈니스의 의사 결정에 도움이 되는지, 그리고 어떻게 조사 결과를 실용적인 비즈니스 통찰력으로 전환 할 수 있는가를 이해하는 것이다. 실제적인 시장조사를 실시하는 방법과 이를 통해 얻어진 자료를 종합하고 분석할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

스마트리빙디자인융합전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBBG2021	제품디자인프로세스	3	3
전체	1	전공선택	HBBG3043	디지털디자인프로젝트(SW)	3	3
전체	1	전공선택	HBBG4053	디자인표현기법	3	3
전체	1	전공선택	HBIK0002	디자인이슈&리서치	3	3
전체	1	전공선택	HBIK0009	융합디자인스튜디오(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBIK0010	지역창의디자인프로젝트(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBIK0016	국제브랜드기획	3	3
전체	1	전공선택	HBIK0017	스마트리빙디자인스튜디오	3	3
전체	2	전공선택	HBBG4059	디자인워크샵	3	3
전체	2	전공선택	HBID3221	시보리염색스튜디오	3	3
전체	2	전공선택	HBID4434	텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBIK0006	창의디자인 CMF	3	3
전체	2	전공선택	HBIK0007	이노베이션스튜디오(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBIK0013	감성리빙디자인	3	3
전체	2	전공선택	HBIK0014	문화콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBIK0019	창의공간연출디자인	3	3

교과목해설

HBBG2021 제품디자인프로세스

Design Process

산업디자인의 총체적인 디자인 프로세스를 이론적인 학습과 기업의 사례연구를 통하여 이해하며, 상품의 기획, 설계, 생산, 조립, 포장, 유통, 폐기에 이르는 전 과정을 실무적인 프로세스에 맞추어 학습한다. 양산 체제에 적합한 제품을 디자인하는데 관련된 제반 요소들을 분석하고, 산업디자인 분야의 대량 생산 공정을 총괄적으로 파악한다.

HBBG3043 디지털디자인프로젝트(SW)

Digital Design Project(SW)

본 교과는 제품디자인 과정에서 요구되는 디자인물에 대한 3차원적 표현능력을 기르는 역할을 담당하며 디자인 결과물에 대한 올바른 시각적 소통능력을 표현할 수 있는 이론 및 기술적 능력을 담당한다.

HBBG4053 디자인표현기법

Design technique

디자인 대상에 대한 정확한 표현능력을 기르기 위해 제품의 형태 및 구조, 색채, 재질, 기능 등에 의한 묘사를 다양한 기법으로 습득시킨다. 구체적이며 심도 있는 실용적 교육방법으로 디자인 단계별 요구

에 적합한 내용을 교육함으로써 디자인 스케치를 통하여 자신의 디자인을 효율적으로 표현하는 능력을 배양한다.

HBIK0002 디자인이슈&리서치

Design Issue & Research

최신의 디자인 이슈를 검색하고 자신의 관심에 부합하는 주제를 선정하여 디자인을 진행함으로써 단편적인 결과물만을 도출하는 것에서 벗어나 디자인과정과 개념을 강화하고 심도 있는 리서치와 방법론을 학습하여 논리적, 숙고적인 사고력을 바탕으로 디자인 전반의 맥락적 연구를 학습한다.

HBIK0009 융합디자인스튜디오(PBL)

Convergence Design Studio(PBL)

공간에 대한 이해를 바탕으로 각 전공에서 요구되어지는 공간에 대한 관계성을 향상시키며, 각 전공에서 필요로 하는 주제별 공간 설계를 위하여 다양한 리서치와 트렌드를 분석하고 사용자의 니즈를 충족하기 위하여 공간기획, 설계, 가구, 마감재 등의 선택과 디자인을 적용함으로써 공간적 가치를 높인다.

HBIK0010 지역창의디자인프로젝트(PBL)

Local Creative Design Project(PBL)

지역프로젝트에 관한 이해를 바탕으로 다양한 지역의 디자인 프로젝트를 학습한다. 지역의 특성을 조사하고 지역에서의 이슈와 문제점 등을 파악하며 지역 연계프로젝트를 통하여 문제해결능력과 프로젝트 제안 능력을 함양하기 위하여 다양한 지역프로젝트와 연관하여 연구 학습한다.

HBIK0016 국제브랜드기획

Global Brand Planning

학생들에게 국제적 감각과 창의성을 지닌 전문디자이너를 양성하기 위하여 글로벌 브랜드에 대한 체계적이고 심도 있는 이해를 증진시키며 이를 통하여 브랜드 디자인 문제해결과 동시에 마케팅적 원리를 적용하는 능력을 익히도록 지도한다.

HBIK0017 스마트리빙디자인스튜디오

Smart Living Design Studio

현대 사회가 지식정보사회를 거치며 스마트 사회로 변화함에 따라 스마트는 더욱 넓은 의미로 사용되며, 기술적 자유로움에서부터 감성적 영역에 이르기까지 자유로워진 생활방식으로 기술과 감성을 모두 사용하는 스마트 시대에 리빙 디자인의 새로운 아이덴티티를 위하여 창의적인 디자인을 연구 발전시킨다.

HBBG4059 디자인워크샵

Design Workshop

산업사회에서 활용되고 있는 전반적인 디자인 문제와 기술적 문제를 조사, 분석하여 합리적인 해결방안을 연구하도록 한다. 조사 및 분석한 내용을 함께 토론하여 문제를 해결해 나가는 수업방식으로, 학생들의 디자인 기획과정을 중시하며 수업 참여도를 높이고 실험적인 디자인을 전개하도록 한다.

HBID3221 시보리염색스튜디오

Shibori Dyeing Studio

홀치기 염색의 원리를 이해하고 전통적인 홀치기염과 현대적인 홀치기염을 접목시켜 소재에 따라 다양하게 활용 할 수 있는 능력을 기른다.

HBID4434 텍스타일프로덕트디자인(캡스톤디자인)

Textile product design(Capstone Design)

다양한 섬유소재를 활용하여 개개인의 창의성과 전개능력을 개발시키며 조형적으로 표현된 프로덕트 제작을 통하여 미적 부가가치가 높은 작품으로 표현하는 응용력을 기른다.

HBIK0006 창의디자인 CMF

Creative Design CMF

다양한 재료의 성질 및 구조 등을 파악하여 디자인에 대한 이해를 높이고 재료의 특성에 따라 디자인의 방향, 재료의 쓰임새, 사용범위 등이 달라짐으로 적절한 재료의 선택과 사용성을 고려하여 창의적인 사고를 바탕으로 재료의 물성과 가공성 등 재료(소재)에 대한 실험 및 연구를 진행한다.

HBIK0007 이노베이션스튜디오(캡스톤디자인)

Innovation Studio(Capstone Design)

이노베이션 스튜디오는 각 전공의 융합을 통하여, 창의적인 디자인을 진행하는데 있어, 각 전공영역을 확장하며, 타전공의 요소별 특징의 결합, 다양한 접근 방법을 모색하고 적용함으로 창의적인 융합형 디자인을 제안하고 관련 제품을 생산하고자 한다.

HBIK0013 감성리빙디자인

Emotional Living Design

생활 속에서 가장 밀접하게 접하고 있는 디자인에 대한 이해와 사회적, 시대적으로 요구되어지는 트렌드를 분석하고 창의적인 디자인을 만들어내기 위하여 다양한 리서치와 새로운 방법론을 통해 단편적 디자인이 아닌 생활 속에서 사용자 니즈를 충족하기 위한 디자인 연구를 진행한다.

HBIK0014 문화콘텐츠프로젝트(캡스톤디자인)

Culture Contents Project(Capstone Design)

문화 콘텐츠의 연구는 사회적인 요구와 문제에 대한 인식 등을 통하여 디자인 본질적인 의미를 파악하고 문제를 해결 능력을 배양하며, 다양한 관점과 분야에서의 리서치와 여러 종류의 접근방법 등의 새로운 방법론을 통해 문화트렌드에 부합하는 프로젝트를 진행한다.

HBIK0019 창의공간연출디자인

Creative Spatial Presentation Design

공간에 대한 이해와 학습은 각 전공의 이해도와 완성도를 높이며, 주제별 디자인에 상응하는 공간연출 디자인을 학습하고 공간설계, 공간연출기법, 재료&색상계획을 통하여 다양한 공간의 이해와 학습을 경험함으로 창의적인 공간연출을 디자인 한다.

예술대학

예술학부 영화영상전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBIG2011	영화기술	2	3
1	1	전공선택	HBIG3042	편집및음향입문	3	3
1	1	전공선택	HBIG4161	매체연기입문	2	2
1	1	전공선택	HBIG4492	영화리터러시의이해	2	2
1	2	전공선택	HBIG1151	디지털영상기초	3	3
1	2	전공선택	HBIG4147	캐릭터연기	2	2
1	2	전공선택	HBIG4491	영화편집(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBIG1152	시나리오창작	2	3
2	1	전공필수	HBIG2272	디지털콘텐츠창작(캡스톤디자인)	3	3
2	1	전공선택	HBIG3141	매체연기실습 I	3	3
2	2	전공선택	HBIG2262	영화촬영	3	3
2	2	전공선택	HBIG2291	영화연출	2	2
2	2	전공선택	HBIG3021	영화감독연구	2	2
2	2	전공선택	HBIG3052	사운드디자인(SW)	3	3
2	2	전공선택	HBIG3142	매체연기실습 II	3	3
3	1	전공선택	HBIG4042	영화기획및마케팅	3	3
3	1	전공선택	HBIG4154	영화제작 I	2	3
3	1	전공선택	HBIG4160	한국영화와사회	2	2
3	1	전공필수	HBIG4483	영상미학의이해	2	2
3	1	전공선택	HBIG4496	장면연기실습	3	3
3	1	전공선택	HBOA1018	1인미디어기획및제작	3	3
3	1	전공선택	HBT0117	연극영화교과교육론	3	3
3	2	전공필수	HBIG2211	한국영화분석	3	3
3	2	전공선택	HBIG3151	영화장르연구	2	2
3	2	전공선택	HBIG4150	인턴십(영화영상)	2	2
3	2	전공선택	HBIG4158	영화제작 II (캡스톤디자인)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공선택	HBIG4163	전공과창업(영화영상)	1	1
3	2	전공선택	HBIG4485	연기공연실습 I (PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBOA1022	AR&VR콘텐츠	3	3
4	1	전공선택	HBIG4141	영화문화연구	2	2
4	1	전공선택	HBIG4152	세계영화사 I	3	3
4	1	전공선택	HBIG4164	전공과취업(영화영상)	1	1
4	1	전공선택	HBIG4486	연기공연실습 II (캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBIG4498	졸업작품제작 I (캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIG4011	졸업작품제작 II (캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIG4157	세계영화사 II	3	3
4	2	전공선택	HBIG4490	현장오디션실습	3	3
4	2	전공선택	HBIG4495	초중등영화교수학습방법	2	2
4	2	전공선택	HBIG4499	영화교육프로그램개발	2	2

■ 교과목해설

HBIG2011 영화기술

Film Techniques

영화제작에 필요한 촬영, 편집, 녹음, 조명 등 기술적 요소에 대한 기초적 개념과 각종 기기 및 장비의 메커니즘에 대한 이해를 도모한다.

HBIG3042 편집및음향입문

Editing and Sound

영화 편집 및 음향 입문수업으로 기초 이론에서부터 실제 컴퓨터 프로그램 사용법까지 영화 후반작업 전체의 이론과 실제를 다룬다.

HBIG4161 매체연기입문

The Introduction to Film and Media Acting

매체연기의 이해, 영상매체의 시각적 특성을 고려하여 우선 말하기보다 듣기, 움직임, 구성에 중점을 둔다.

HBIG4492 영화리터러시의이해

Understanding Film Literacy

영화과 학생이 기본적으로 꼭 봐야할 영화, 역사적으로 중요한 작품들을 보고 함께 분석해본다.

HBIG1151 디지털영상기초

Basic Digital Contents Production

디지털 전자 영상에 대한 기술적인 기초 이론과 비디오매체의 기본적인 운용 방식을 습득시킴으로써 비디오제작 실습을 원활하게 할 수 있도록 한다.

HBIG4147 캐릭터연기

The Character Acting

본격적인 트레이닝의 첫 과정으로 텍스트의 분석을 통한 신체와 음성의 표현법과 캐릭터의 형상화를 훈련한다.

HBIG4491 영화편집(SW)

Film Editing(SW)

영화 속의 좋은 편집 장면을 분석하고 여러 사람과의 대화 씬 및 복잡한 씬 구성을 연습해본다. 아울러 사운드 편집과 뮤직비디오 등을 편집해본다.

HBIG1152 시나리오창작

Screen Writing

영화 제작의 기초인 시나리오의 역할과 기능에 대한 이해를 바탕으로 직접 창작 시나리오를 쓰고 소설, 희곡, 실제 사건 등을 시나리오로 각색한다.

HBIG2272 디지털콘텐츠창작(캡스톤디자인)

Digital Contents Creation(Capstone Design)

디지털카메라를 이용한 촬영 및 제작 실습에 필요한 기초적 개념과 실제 방법을 훈련하기 위한 초급과 정으로 영화가 제작되는 과정을 비디오 장비를 이용해 연습함으로써 DV제작과정에 대한 기초적 이해와 적응력을 갖추는 데 목표를 두고 있다.

HBIG3141 매체연기실습 I

Mass Media Acting I

TV 드라마 대본을 선택하여 매체연기 전반적인 접근과 실습을 통하여 기초적인 적응력을 키워 실전에 활용할 수 있는 연기력을 증진시키는데 중점을 둔다.

HBIG2262 영화촬영

Cinematography

보다 전문적인 촬영에 필요한 효과적인 조명과 디지털촬영에 대한 이론 및 실제적 노하우를 배운다.

HBIG2291 영화연출

Film Directing

이 과목은 영화감독이 한편의 영화를 감독하는 과정에서 기본적으로 수행할 페이지 워크, 카메라 세트 업, 배우 지도하기 등은 물론 각자의 전문가들과의 협동사항들에 대해 공부함.

HBIG3021 영화감독연구

The Study of Film Director

한 편의 영화는 여러 가지 요소를 종합적으로 담고 있지만 그것을 어떤 기능과 효과로 제어할 것인가를 결정하는 것은 감독의 역할이다. 따라서 특정한 감독들이 응용하거나 추구해온 기법적 특성 및 인식적 다양성에 대해 구체적으로 분석, 평가함으로써 영화감독의 작가적 특성을 이해하고자한다.

HBIG3052 사운드디자인(SW)

Film Sound Production(SW)

편집이 끝난 워크 프린트를 보고 각 씬의 분위기나 내용에 어울리는 대사 또는 내레이션, 영화음악, 음향효과 등을 디자인하고 실제로 그것을 실행하는 방식들에 대한 연구에 목표를 둔다.

HBIG3142 매체연기실습 II

Mass Media Acting II

실습I에서 학습한 내용을 중심으로 영화대본을 선택하여 심도 있는 연기를 하는데 중점을 둔다.

HBIG4042 영화기획및마케팅

Film Production & Marketing

모든 영화는 기획 과정을 거쳐 제작에 들어간다. 이 때 산업적 성공을 겨냥하거나 예술적 성취를 목표로 하는 구분은 기획단계에서 달라진다. 영화제작 과정에서 기획의 역할, 기획자의 업무 등에 대해서 이해한다.

HBIG4154 영화제작 I

Film Workshop I

실제 영화제작을 통해 한편의 영화가 어떤 요소와 과정을 거쳐 유기적인 관계로 조화를 이루어나가는가를 훈련한다.

- HBIG4160 한국영화와사회 History of Korean Cinema
60년대 이후 한국 영화를 중심으로 한국 근대화 과정과 사회상을 공부한다.
- HBIG4483 영상미학의이해 Understanding Film Aesthetics
영상을 이해하는데 필요한 영상미학의 기초를 배우는 시간이다. 사실주의와 표현주의를 중심으로 미장센과 편집과 같은 영상 스타일을 집중적으로 습득한다.
- HBIG4496 장면연기실습 Scene Study
배역 창조를 포함하여 장면연기의 기초문법 및 기술체계를 공부하면서 연기의 형태 및 연기양식의 다양한 모습을 탐구한다.
- HBOA1018 1인미디어기획및제작 Digital Contents Creation
다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.
- HBTT0117 연극영화교과교육론 Pedagogy on Film & visual
교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.
- HBIG2211 한국영화분석 Analysis of Korea Films
한국영화를 중심으로 텍스트 분석을 시도한다. 이러한 텍스트 분석은 한국영화의 담론을 문화적, 이데올로기적 측면에서 토론하고 탐구하는 과목이다.
- HBIG3151 영화장르연구 Film Genre Analysis
미국영화 장르 시스템을 중심으로 메이저 스튜디오에서 제작되었던 서부극, 갱스터, 뮤지컬, 스쿠루블 코미디, 펄름 느와르의 특성과 스타일을 분석한다.
- HBIG4150 인턴십(영화영상) Internship
전공과 연계되는 제작사나 극단에 학생들을 파견해 현장에서의 실무능력을 향상시키는데 중점을 둔다.
- HBIG4158 영화제작II(캡스톤디자인) Film Workshop II(Capstone Design)
영화제작I 의 심화과정으로, 영화제작I 과 같은 방식으로 단편영화를 제작하면서, 각 분야별 스텝들의 영화제작 숙련도를 향상시킨다.
- HBIG4163 전공과창업(영화영상) Career-in-major I
취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.
- HBIG4485 연기공연실습 I (PBL) Acting Practice I (PBL)

공연실습 기초과정으로서 시나리오를 선정, 배역을 부여하고 성격창조과정을 거친 후, 배우로서 자질과 연기력을 공연실습을 통해 향상시킨다.

HBOA1022 AR&VR콘텐츠

AR and VR Contents

360° 영상을 활용한 Virtual Reality 콘텐츠 제작 과정을 통해 360° 카메라의 이해, 360° 콘텐츠의 이해와 360° 카메라 촬영과 편집을 통한 포트폴리오 제작을 한다. VR 콘텐츠의 이해와 현장 전문가와의 팀티칭 프로그램을 통한 콘텐츠 제작 과정의 이해를 목표로 한다.

HBIG4141 영화문화연구

Understanding Contemporary Film Culture

영화가 중심을 이루는 대중문화에 대한 이해는 기호학, 정신분석학과 같은 인문, 철학에 대한 지식을 배움으로서 한 걸음 다가서게 된다.

HBIG4152 세계영화사 I

History of World Cinema I

영화가 새로운 매체로 등장하기까지의 과정과 예술적 표현력과 산업적 기반을 확보해온 과정을 살펴봄으로써 세계 각국의 영화가 변모 발전해온 과정을 이해하고자한다. 세계 영화사 I 은 영화 역사의 전반부에 해당하며 영화 탄생부터 1950년대까지의 세계 영화사의 주요 변천과정에 초점을 맞춘다.

HBIG4164 전공과취업(영화영상)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육한다.

HBIG4486 연기공연실습Ⅱ(캡스톤디자인)

Acting Practice II(Capstone Design)

공연실습 고급과정으로서 시나리오를 선정, 배역을 부여하고 성격창조과정을 거친 후, 배우로서 자질과 연기력을 공연실습을 통해 향상시킨다.

HBIG4498 졸업작품제작 I (캡스톤디자인)

Thesis Project I (Capstone Design)

졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로 형식과 내용에 있어 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.

HBIG4011 졸업작품제작Ⅱ(캡스톤디자인)

Thesis Project II(Capstone Design)

졸업 작품을 제작하는 수업으로 장르나 포맷의 제한이 없이 다양한 영화, 영상을 제작한다. 졸업 작품을 만드는 수업이므로, 형식과 내용에 있어, 학위수여의 근거를 담보할 수 있는 일정 수준 이상의 리서치, 제작의도, 기획방향, 구성내용을 갖춘 작품의 제작으로 이루어진다.

HBIG4157 세계영화사Ⅱ

History of World Cinema II

영화가 새로운 매체로 등장하기까지의 과정과 예술적 표현력과 산업적 기반을 확보해온 과정을 살펴봄으로써 세계 각국의 영화가 변모 발전해온 과정을 이해하고자 한다. 세계 영화사 I 에서 이어지는 세계 영화사Ⅱ, 이 과목에서는 1960년대 영화에서부터 1990년대 현대영화까지 세계영화의 발달 과정을 공부한다.

HBIG4490 현장오디션실습

Field Audition Practice

연극, 뮤지컬, 영화, 리포터 등 캐스팅과정에서 필수적으로 거치는 오디션을 반복 학습하여 현장 감각을 익히는 것이 목표다.

HBIG4495 초중등영화교수학습방법

Film Teaching Method for Elementary Middle School

본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 영화교육을 지도할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

HBIG4499 영화교육프로그램개발

Film Education Program Development

본 강의는 다양한 영화교육프로그램 개발을 목표로 한다. 영화교육의 기본적인 커리큘럼을 이해하는 한편, 자신만의 독창적이고 흥미로운 영화교육프로그램 개발을 통해 교육대상과 기간, 내용에 따라 자유롭게 프로그램을 만들 수 있는 능력을 익힐 수 있다.

예술학부 연극전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공필수	HBIH4522	서양연극사 I	3	3
1	1	전공필수	HBIH4527	기초연극워크숍 I	3	3
1	1	전공선택	HBIH4580	음성과화술1	3	3
1	1	전공선택	HBIH4581	움직임 I	3	3
1	2	전공필수	HBIH4523	기초연극워크숍 II	3	3
1	2	전공필수	HBIH4530	서양연극사 II	3	3
1	2	전공선택	HBIH4583	음성과화술2	3	3
1	2	전공선택	HBIH4584	움직임 II	3	3
2	1	전공선택	HBIH2161	연기 I	3	3
2	1	전공선택	HBIH4497	연출 I	3	3
2	1	전공필수	HBIH4526	한국연극사	3	3
2	1	전공선택	HBIH4582	장면창작실습	3	3
2	1	전공선택	HBIH4592	현대및동시대연극	3	3
2	2	전공선택	HBIH2072	희곡분석	3	3
2	2	전공선택	HBIH2202	연기 II	3	3
2	2	전공선택	HBIH4501	연출 II	3	3
2	2	전공선택	HBIH4524	단막극제작실습	3	3
2	2	전공선택	HBIH4594	연기론	3	3
3	1	전공선택	HBIH4544	공연제작실습 I (PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBIH4554	극작 I	3	3
3	1	전공선택	HBIH4577	뮤지컬워크숍 I	3	3
3	1	전공선택	HBIH4591	문화예술교육개론	2	2
3	1	전공선택	HBT0123	연극영화교과교육론	3	3
3	2	전공선택	HBIH4549	공연제작실습 II (PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIH4552	전공과창업(연극)	1	1
3	2	전공선택	HBIH4561	극작 II	3	3
3	2	전공선택	HBIH4586	뮤지컬워크숍2	3	3
3	2	전공선택	HBIH4593	연극교육론	2	2
3	2	전공선택	HBT0124	연극영화교과교재및연구법	3	3
4	1	전공선택	HBIH4546	기획·제작및시연 III	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBIH4556	전공과취업(연극)	1	1
4	1	전공선택	HBIH4568	예술교육상담	2	2
4	1	전공선택	HBIH4576	오디션테크닉(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBIH4587	현장연계프로젝트	2	2
4	2	전공선택	HBIH4588	문화예술교육현장의이해와실습	2	2
4	2	전공선택	HBIH4595	연극교육프로그램개발	2	2

■ 교과목해설

HBIH4522 서양연극사 I History of Western Theatre I
고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

HBIH4527 기초연극워크숍 I Fundamental Theatre Workshop I
연극인로서 갖추어야 할 창조적인 사고능력, 예술적감성, 폭넓은 시야, 독특한 시각. 예술작품에 대한 감상 능력, 진지한 태도, 집중력 등을 훈련한다.

HBIH4580 음성과화술1 Voice and Speech1
신체기관의 구조를 파악하고, 음성과 관련 된 몸의 긴장과 이완 공명, 음조, 억양, 발음에 대한 내용을 구성하고 수행하는 능력을 배양하고, 희곡분석, 장면 이해, 전달하고자 하는 내용과 목표를 정확한 대사로 전달하도록 연습한다.

HBIH4581 움직임 I Movement I
무대 위에서의 배우는 무엇을(what), 왜(why), 어떻게(how) 움직여야 하는가에 대한 인식과 이해가 절실히 필요하다. 따라서 다양한 몸짓의 특징적 동작을 습득하고, 움직임의 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.

HBIH4523 기초연극워크숍 II Fundamental Theatre Workshop II
연속된 과정에서는 연극언어와 매체의 시·공간적 특성을 파악하고 적용하는 능력을 키우는데 초점을 맞추어 진행되는 가운데, 창의적인 공연예술의 창작과정 및 공연발표를 통하여 표현과 감상의 개념을 확립한다.

HBIH4530 서양연극사 II History of Western Theatre II
18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

HBIH4583 음성과화술2 Voice and Speech2
음성 훈련을 통해 불필요한 긴장 상태를 없애고, 장면 분석을 기본으로 대사를 이해하고 인물의 목표 정하여 연습을 통해 올바른 말로 표현 한다

HBIIH4584 움직임 II

Movement II

현대무용을 기반으로 한 테크닉과 단련된 신체를 가지고 리듬감과 창조성, 그리고 근육을 이용하여 몸짓을 극대화 시키는 훈련을 지도한다. 뿐만 아니라 몸짓과 행위를 구분하여 신체를 효과적으로 정확히 움직이는 방법을 인식할 수 있게 하며, 다양한 동작어휘의 접근을 통해 동작응용력을 집중 지도한다.

HBIIH2161 연기 I

Acting I

자신의 육체를 통하여 작가의 의도와 작품 주제를 관객에게 진솔하게 전달하는 방법의 교육으로, 무대 몸 동작, 호흡, 발성의 지속적인 훈련을 통하여 감각적인 화술과 연기의 개발을 목적으로 한다. 특히 복식호흡과 단전호흡의 발성을 중심으로 하여 배우로서의 근성을 주지시킨다.

HBIIH4497 연출 I

Directing I

본격적인 연출가 트레이닝의 첫 과정으로 스토리텔링의 기본과 텍스트의 연구를 중심으로 교육하고 극적 구성능력을 키운다.

HBIIH4526 한국연극사

The History of Korean Theatre

한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극미학을 바로보는 시각을 정립한다.

HBIIH4582 장면창작실습

Scene Making Practice

장면창작실습은 2학년 과목으로 팀을 구성하여 장막희곡의 한 장면, 혹은 단막극을 선택하여 작가 및 작품분석, 장면분석, 인물분석, 대사분석 등을 경험하고 구체적인 방법론을 모색하는 과목이다. 연극의 시작부터 완성까지 전 과정을 워크북으로 작성 제출한다.

HBIIH4592 현대및동시대연극

Modern and Contemporary Theatre

고대로부터 근대를 지나 현대 및 동시대에 이르는 연극은 시대에 따라 다양한 모습으로 변모하여 왔다. 본 교과목은 20세기 후반 급진적으로 진화하는 연극의 양상을 실제적 작업의 사례를 통하여 조망해 보며 동시대 우리나라와 세계의 연극 현상 중 두드러진 사례들을 체험해 보고자 한다. 이러한 과정을 통하여 미래 사회와 소통할 수 있는 진취적인 연극의 미학의 토대를 마련하도록 한다.

HBIIH2072 희곡분석

Play Analysis

연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나의 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.

HBIIH2202 연기 II

Acting II

연기I과 연계하여 훈련되어진 신체와 화술등을 활용하여 텍스트 상의 인물을 무대 위로 체현하는 과정이다. 즉흥연기와 관찰등의 훈련을 통해 인물의 형상과 행동을 구체화시키고 장면연기를 통해 무대 위에서 직관적이고 유기적인 행동이 가능하도록 훈련한다.

HBIIH4501 연출 II

Directing II

연속된 과정에서는 텍스트를 스테이지를 전환시키는 무대형사와 능력을 집중적으로 훈련하며 다양한 연출 테크닉을 연마한다.

HBIH4524 단막극제작실습

One Act Play Production

단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.

HBIH4594 연기론

Studies on the Acting

근대에 이르러 배우의 연기에 대한 연구는 러시아의 스타니슬라브스키에 힘입어 진일보하게 된다. 20세기 초 확립된 사실주의 연기론을 중심으로 미하엘 체홉, 메이어홀드, 그로토스키, 브레히트, 보알 등에 의하여 전개되는 다양한 연기론을 비교하여 조망하고자 한다. 이론적 입장에 따른 실제적 훈련에 대한 체험을 병행하여, 다양한 장르의 연극 무대에 적절한 연기 양식을 구현하는 데에 대한 준비가 되도록 한다.

HBIH4544 공연제작실습 I (PBL)

Theatre Production I(PBL)

공연제작실습1은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추어 줄 필요가 있다.

HBIH4554 극작 I

Playwriting I

희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.

HBIH4577 뮤지컬워크숍 I

Musical Workshop I

뮤지컬 배우로서 활용할 수 있는 기초적인 연기 훈련 실기 과목으로 정극과 뮤지컬 연기의 차이와 뮤지컬에서의 신체 운용법 뮤지컬 장면의 무대화를 위한 기초 지식을 습득한다.

HBIH4591 문화예술교육개론

Introduction to Culture and Arts Education

본 교과목은 문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다.

HBT0123 연극영화교과교육론

Studies about theatre and Film curriculum

본 교과목은 연극영화교과교육을 위한 기초적인 이론과 실재를 학습하여 연극영화교과교육에 대한 전반적인 이해를 도모하는 데 목적이 있다. 이를 위해 연극영화교과에 대한 기본적인 개념에서부터 출발하여 연극영화교과교육을 사회학적으로 접근하고 연극영화교과교육의 의의 및 세계적 동향을 알아본다. 또한 연극영화교과교육과정, 효과적인 연극영화교과교육방법과 평가, 연극수업설계 모형 등을 탐색한다. 이를 통하여 연극영화교과교육에 대한 지식과 안목을 형성하고 연극영화교과교육 및 연극영화교과교육 지도 이해의 폭을 넓히도록 한다.

HBIH4549 공연제작실습 II (PBL)

Theatre Production II(PBL)

공연제작실습2는 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를

교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추는 필요가 있다.

HBIH4561 극작 II

Playwriting II

극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.

HBIH4586 뮤지컬워크숍2

Musical Workshop2

뮤지컬워크숍1에서 습득한 뮤지컬에 대한 이해와 신체 훈련을 바탕으로 축제 및 쇼 케이스 등에 적합한 장면을 만들어간다.

HBIH4593 연극교육론

Studies on the Theatre Education

본 교과는 2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서 연극교육 전반에 대한 이해를 이끌어내는 것을 목적으로 한다. 이를 위하여 기본적인 연극놀이를 체험하고, 교육과 연극의 연계성, 연극교육의 의미와 목적, 연극 교육과정의 발달사를 통해 연극교육에 대한 개념을 정리한다. 또한 문화 패러다임의 변화 속에서 연극교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 연극교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 연극교육의 개념을 정립하고 그의 기본이 되는 연극놀이를 실습하여 문화예술교육사로서 정체성을 정립하도록 돕는다.

HBT0124 연극영화교과교재및연구법

Research of the Theatre and Film Studies material

본 교과는 창의적인 연극영화교과교재교육 방법을 적용할 수 있도록 창의성 개발을 위한 교수 방법, 동기 유발 방법, 활동 전략 등의 창의적 교수 기법을 문화예술교육사가 습득하고, 다양하고 창의적인 연극영화교과교재교육 방법을 스스로 개발하고 적용할 수 있도록 하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 기본적인 창의성 이론과 창의적 교수 기법, 창의적인 활동 전략, 창의적 연극영화교과교재교육 사례 등을 살펴보고 창의적 연극교육을 위한 수업모형과 교수학습 방법을 새롭게 구성하고 적용해 보도록 한다.

HBIH4546 기획·제작및시연III

Theatre Production III

기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스를 이해할 뿐만 아니라 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추는 필요가 있다.

HBIH4556 전공과취업(연극)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육

HBIH4568 예술교육상담

Counseling of the Arts Education

본 교과는 인간의 심리적 갈등, 대인관계 문제, 적응곤란 등 상담을 필요로 하는 심리적 문제를 예술교육을 통해 상담하고 치유할 수 있도록 하는데 목적을 두고 있다. 이를 위하여 인간 심리의 이해, 대인관계 기술 및 상담기법 습득, 예술교육상담 및 치유기법 이해, 문화예술교육 현장의 이해 등을 통해 예술교육 상담역량을 기르며 연극교육프로그램 개발도 같이 병행하여 예술교육을 위해 필요한 기초 소양을 기른다.

HBIH4576 오디션테크닉(캡스톤디자인)

Audition Technique(Capstone Design)

연극의 세부 전공 영역에 따라 체계적인 현장 진출을 준비하도록 하는 교과목이다. 세부전공 별 오디션 및 면접에 대비하는 단계별 과제를 수행하고, 세부 전공별 포트폴리오 준비와 오디션에 필요한 테크닉을 익히고 오디션 현장에서의 적응력을 익힌다.

HBIH4587 현장연계프로젝트

Field Related Projects

전공 고학년생들이 전공 관련 현장에서의 경험을 축적하여 졸업 후 현장 진출에 있어 경력 면에서나 경험 면에서 유익하도록 교과목을 운영함.

HBIH4588 문화예술교육현장의이해와실습

Understanding of the Field and Practice of the
Cultural Arts Edition

본 교과는 문화예술 분야에서 예술가로서 혹은 예술전문가로서 창작, 향유, 소통에 직접 참여하고 실행함으로써 학교 및 지역사회의 문화적 변화를 통한 문화공동체 실현에 이바지 하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 문화예술분야의 미션에 대한 이해를 바탕으로 교육대상자의 요구와 지역사회의 요구 등을 반영한 최적의 교육프로그램을 계획하고 설계하며, 기획한 교육 프로그램에 대한 효과적인 홍보활동을 위하여 전략을 수립하고, 홍보매체를 선정하여 소속기관의 미션 및 교육 프로그램의 취지에 부합하는 행사 및 전시를 기획하고 현장실습을 한다.

예술학부 무대미술전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBIP0019	무대미술기초	3	3
1	1	전공선택	HBIP0020	무대미술디지털렌더링	3	3
1	1	전공선택	HBIP0022	무대미술창의표현	2	3
1	1	전공선택	HBIP0023	무대미술드로잉	2	3
1	2	전공선택	HBIP0024	공간과드래프팅	3	3
1	2	전공선택	HBIP0025	재료와기법	3	3
1	2	전공선택	HBIP0032	무대기술	3	3
1	2	전공선택	HBIP0070	무대미술변천과리서치	2	3
2	1	전공필수	HBIP0027	무대조명디자인	3	3
2	1	전공필수	HBIP0030	무대의상디자인	3	3
2	1	전공선택	HBIP0035	무대디자인	3	3
2	1	전공선택	HBOA1020	캐릭터코스튬제작워크숍	3	3
2	2	전공선택	HBIP0038	소품디자인	3	3
2	2	전공선택	HBIP0072	아트애펜포먼스	3	3
2	2	전공선택	HBIP0073	빛과무대영상디자인	3	3
2	2	전공선택	HBOA1019	비주얼스토리텔링	3	3
3	1	전공선택	HBIP0042	테마무대디자인(캡스톤디자인)	3	3
3	1	전공선택	HBIP0047	방송영화의상(캡스톤디자인)	3	3
3	1	전공선택	HBIP0075	무대조명응용과실무	3	3
3	1	전공선택	HBIP0076	방송무대디자인(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIP0028	공간연출 I	3	3
3	2	전공선택	HBIP0048	무대미술창작스튜디오(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIP0052	공연의상제작프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBIP0053	전공과창업(무대미술)	1	1
3	2	전공선택	HBIP0061	인턴십 I (무대미술)	2	2
3	2	전공심화	HBIP0077	TV드라마프러덕션디자인(PBL)	3	3
4	1	전공선택	HBIP0043	공간연출 II	3	3
4	1	전공선택	HBIP0060	전공과취업(무대미술)	1	1
4	1	전공선택	HBIP0064	인턴십 II (무대미술)	2	2
4	1	전공선택	HBIP0078	영화프러덕션디자인(PBL)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBIP0079	페스티벌의상디자인	3	3
4	2	전공심화	HBIP0080	아트앤크스툼(캡스툼디자인)	3	3
4	2	전공심화	HBIP0081	무대조명마스터클래스	3	3
4	2	전공선택	HBIP0082	무대미술독립과제(PBL)	3	3

■ 교과목해설

HBIP0019 무대미술기초 Introduction to Stage Art
무대미술에 대한 일반적인 개념을 이해하고 간단한 작업과정을 실습해 봄으로서 무대세트디자인, 무대 의상디자인, 무대조명디자인에 대한 이해도를 향상시키는 과정이다.

HBIP0020 무대미술디지털렌더링 Scenic Design Digital Rendering
포토샵과 일러스트 프로그램에 대한 교육을 중심으로 무대미술에 필요한 디지털 드로잉 능력을 함양한다.

HBIP0022 무대미술창의표현 Scenic Design Creative Expression
약 5-6개의 시대별, 사조별 연극작품을 선정하여 진행되며, 대본분석과 해석을 통한 무대 미술적 아이디어의 창출과 표현을 위주로 진행된다.

HBIP0023 무대미술드로잉 Scenic Design Drawing
무대미술의 기초 실습 교과목으로 학생 스스로가 자유롭게 공간과 인체를 묘사 또는 재현할 수 있는 능력을 향상시키는데 목적을 두고 있다. 드로잉, 스케치, 크로키 및 수채화 기법을 통해 단순한 모사가 아닌 상상의 이미지를 평면으로 재현할 수 있는 능력을 개발하고자 한다.

HBIP0024 공간과드래프팅 Stage Drafting Techniques
무대디자인을 통해 작성되어야 할 각종 무대도면의 제작실습이 진행되며 공간을 도면으로 해석하는 학습이다.

HBIP0025 재료와기법 Design Materials & Techniques
디자인 및 제작을 위한 사용재료의 종류, 성질, 가공기법 등에 대한 기초실습과정이다.

HBIP0032 무대기술 Stage Technical
무대제작을 위한 공구사용방법, 제작실안전교육, 무대기술의 기초사항을 실습하며, 무대작화를 위한 작업도구, 페인트의 종류와 색채혼합방법, 작화기법 등을 실습한다.

HBIP0070 무대미술변천과리서치 The history of scenography and research
인간과 Theatre의 관계를 인류 초기부터 탐구해 보고, 고대부터 현대까지 연극의 발달을 통해 무대미술의 변천을 연구한다. 또한 문헌 및 이미지 자료 조사 수행과 시대별 특성을 고려한 드로잉 및 실기 실습을 통해 이해를 높인다.

HBIP0027 무대조명디자인 Stage Lighting Design
연극 조명디자인의 기초실습과정으로서 연극조명 도면작성법 등 디자인기초사항을 익히고, 극장설비 및

장비, 장치요소 등의 상황을 활용하여 조명디자인을 학습하는 과정이다.

HBIP0030 무대의상디자인

Costume Design

무대의상디자인의 기초실습과정으로서 무대의상디자이너의 역할과 무대의상의 기능을 이해하고, 캐릭터 분석, 시각적인 리서치와 드로잉을 통한 디자인과정을 실습한다.

HBIP0035 무대디자인

Scenic Design

비중 있는 연극작품 2개를 선정하여 진행되며, 무대디자인의 전체적인 작업과정을 실습한다.

HBOA1020 캐릭터코스튬제작워크숍

Character Costume Production Project

본 수업에서는 애니메이션과 게임의 다양한 캐릭터 콘셉트를 구축하고 의상을 디자인하는 과정을 경험하며, 이를 통해 계획된 캐릭터 의상 디자인을 실제로 제작해본다.

HBIP0038 소품디자인

Props Design

공연에 필요한 각종 소품 및 장신구의 디자인과정과 제작기술 그리고 각종재료의 사용법을 실습한다.

HBIP0072 아트앤퍼포먼스

Art and Performance

퍼포먼스는 예술사의 한 범주로서 살아있는 공연예술이다. 특히 예술 기호와 매체의 총체적인 표현으로서의 새로운 도전이자 실험을 시도하는 장이다. 이 과목을 통해 학생들은 실제 퍼포머가 되어 연기는 물론 주제 표현을 위한 구성과 공간 설정, 음향, 조명, 안무 그리고 퍼포머의 신체 표현 연구를 위한 의상과 오브제 디자인 및 제작을 예술적으로 접근한다.

HBIP0073 빛과무대영상디자인

Light & Projection Design in Theatre

전통적 공연예술과 첨단기술의 융합현상들이 자연스러워짐에 따라 무대공간에서의 영상사용의 필요성과 목적성을 파악하고 조명과의 협업과정을 통해 하나의 시각언어이자 시각적 연출요소로서의 다양한 영상 콘텐츠 활용법을 연구하는 수업이다

HBOA1019 비주얼스토리텔링

Visual Storytelling

이 교과목은 내러티브와 플롯의 구조를 공부하고, 이를 토대로 새로운 형식의 이야기 구조를 창작하는 것을 목표로 한다. 동시대에 미디어 계통뿐 아니라 대다수의 비즈니스 분야에서 요구되는 창의적 사고, 창의적 이야기는 새로운 산업을 창출하고 미래의 인간의 삶의 구조를 형성할 것이다. 이 교과목은 공연, 애니메이션, 영상, 광고, 강연등의 분야와 연계된 교육 프로그램을 제공한다.

HBIP0042 테마무대디자인(캡스톤디자인)

Scenic Design with Themed Performance(Capstone Design)

무대디자인의 확장된 개념으로서 월드컵이나 올림픽 개·폐막식과 같은 대형이벤트, 축제, 테마파크, 페스티벌 등의 창의적인 주제의 도출과 디자인을 실습하며, 특히 멀티미디어를 활용한 디자인방법론과 제작기술, 무대에서의 활용법을 융합하여 연구한다.

HBIP0047 방송영화의상(캡스톤디자인)

TV & Film Costume(Capstone Design)

방송과 영화의 매체와 의상디자인 과정을 이해하고 다양한 작품을 통해 디자인 능력을 개발한다.

HBIP0075 무대조명응용과실무

Stage Lighting & Practicum

회곡분석을 통해 무대화 작업의 여러 요소 중에서 조명디자인의 전체적인 프로세스와 시각적 완성을 체계화 시키는 전공심화과정이다. 연극, 무용 조명디자인 방법론과 함께 공연예술에 사용하는 조명 메모리 콘솔과 다양한 종류의 조명 장비를 다루기 위한 수업도 병행하게 된다.

HBIP0076 방송무대디자인(PBL)

TV Production Design(PBL)

텔레비전, 영화 등의 영상 콘텐츠의 핵심인 스토리텔링에 대한 이해도를 높이고, 공간 감성의 효과적인 해석을 위한 아이디어와 컨셉이 내포된 감성적 경험을 통해 기본적인 프로덕션 디자인 전반을 이해한다. 비서사 중심인 쇼 프로그램 무대 디자인 프로세스를 경험하여 프로덕션디자이너가 가져야 할 기본적인 능력을 배양한다.

HBIP0028 공간연출 I

Space Design & Organizing I

공간에 대한 기초적 이해를 위한 교과목으로 공연무대공간과 영상무대공간이 아닌 디스플레이를 목적으로 하는 전시공간에 대한 이론과 디자인을 교육한다.

HBIP0048 무대미술창작스튜디오(PBL)

Scenography Creative studio(PBL)

야외공연장에서 올려지는 연극, 오페라 등의 작품이나 실험적인 작품을 창의적인 아이디어로 공연하기 위해 연구하는 과목이다.

HBIP0052 공연의상제작프로젝트(캡스톤디자인)

Costume Production Project (capstone design)

현장 공연과 연계하여 공연의상제작을 위한 전반적인 과정을 실습하는 교과목이다. 의상 디자인과 의상 제작은 물론 공연 전반에 관련한 모든 요소를 직접 경험함으로써 하나의 공연작품이 제작되는 전 과정을 실습하는 교과목이다.

HBIP0053 전공과창업(무대미술)

Major and Recruitment I

3학년 학생들과 담당 지도교수가 소그룹으로 만나 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하여, 진학 또는 취업을 하는 데에 도움을 주는 과목이다.

HBIP0061 인턴십 I (무대미술)

Internship I

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

HBIP0077 TV드라마프로덕션디자인(PBL)

TV Drama Production Design(PBL)

TV드라마 프로덕션디자인 수업은 주제를 방송 드라마 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상, 형태, 질감 등을 통제하고 조절하여 계획하고, 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 TV드라마 미술을 학습하는 교과목이다.

HBIP0043 공간연출 II

Space Design & Organizing II

공간연출 교과목의 심화과정으로 현대의 실내 공간, 임시적 공간 및 공공성 공간에 대해 학습한다. 공간 및 미술에 대한 역사와 이론적 배경을 학습한 후, 디자인 및 기획과 조직에 대해 실습한다.

HBIP0060 전공과취업(무대미술)

Major and Recruitment II

4학년 학생들과 담당 지도교수가 소그룹으로 만나 학생들의 진로 설정 및 준비 과정에 대한 상담을 하

여, 진학 또는 취업을 하는 데에 도움을 주는 과목이다.

HBIP0064 인턴십Ⅱ(무대미술)

Internship II

산학협력협약을 맺은 산학협력기관이나 단체에서 일정기간 근무를 하면서 현장실무를 경험하고, 동시에 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 교과목이다.

HBIP0078 영화프리덕션디자인(PBL)

Film Production Design(PBL)

영화 프리덕션디자인은 영화미술과 프로덕션디자인의 개념과 역사에 대해 공부하고, 그 역할에 대해 학습한다. 실제적인 영화미술 프로세스를 학습하기 위해 영화 전반에 시각적으로 표현하는 모든 공간과 사물에 대한 스타일과 룩을 색상·형태·질감 등을 통제하고 조절하여 계획한다. 또한 카메라와 조명 그리고 특수효과 등의 작업과 적절한 협업으로 전개되도록 실현하는 영화 미술 프로세스를 토론과 실습을 통해 학습하는 교과목이다.

HBIP0079 페스티벌의상디자인

Festival Costume Design

축제 및 페스티벌 등 다양하게 기획되는 문화산업 이벤트분야의 무대의상 디자인을 실습하는 교과목이다. 축제 및 페스티벌의 주제에 맞춘 창의적인 디자인 콘셉트 구축과 디자인 요소와 원리를 이용하여 무대의상의 효과적인 시각적 표현을 연구한다.

HBIP0080 아트앤코스튬(캡스톤디자인)

Art and Costume(Capstone Design)

코스튬을 무대 위의 의상만이 아닌 인간의 모든 행위 시 착용되는 넓은 의미의 의상으로 보고 의상 뿐 아니라 헤드드레스, 장신구, 신발, 소품까지도 포괄하여 예술적, 미적으로 접근하는 과목이다. 또한 코스튬 디자인 및 제작은 물론 다양한 품목의 소규모 창업까지도 할 수 있도록 경험을 하는 과목이다.

HBIP0081 무대조명마스터클래스

Stage Lighting Master Class

본 교과목은 전공심화교육과정으로서 지도교수의 개별적 지도 아래 진행되는 수업이다. 조명마스터 클래스는 조명디자이너, 조명감독, 무대감독, 기술감독이 되고자 하는 최종 수업으로 공연장, 축제현장 등의 실습등을 통해 실무를 마무리하게된다.

HBIP0082 무대미술독립과제(PBL)

Independent Scenography Project(PBL)

본 교과목은 수강생이 독립적으로 무대미술 작업 또는 무대미술 연관분야의 프로젝트를 설계하고 지도 교수의 지도를 통해 완성하는 교과과정이다.

예술학부 사진영상콘텐츠학과

※ 1학년 교육과정: 미개설

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBBK0006	조형과표현기법	3	3
1	1	전공선택	HBBK0010	아날로그와디지털프린팅	3	3
1	1	전공선택	HBBK0011	디지털영상촬영과편집(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBIB1121	사진촬영 I	3	3
1	1	전공선택	HBIB4633	사진감상및비평	2	2
1	2	전공선택	HBBK0012	사진의역사	3	3
1	2	전공선택	HBBK0013	스토리보드워크샵	3	3
1	2	전공선택	HBBK0014	모션그래픽(SW)	3	3
1	2	전공필수	HBIB1122	사진촬영 II	3	3
1	2	전공선택	HBIB4636	사진교육론	2	2
2	1	전공선택	HBBK0004	뮤직비디오	3	3
2	1	전공필수	HBBK0005	비주얼스토리텔링	3	3
2	1	전공선택	HBBK0015	중급디지털사진(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBBK0025	피플&포추레이트사진	3	3
2	1	전공선택	HBIB2151	조명실기	3	3
2	1	전공선택	HBIB4640	커뮤니케이션기법	2	2
2	2	전공선택	HBBK0008	광고콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBBK0016	다큐멘터리사진	3	3
2	2	전공선택	HBBK0017	순수사진1	3	3
2	2	전공선택	HBIB4634	창의적 방법을 통한 사진 교수법	2	2
3	1	전공선택	HBBK0001	인턴십1(사진영상콘텐츠)	2	2
3	1	전공심화	HBBK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
3	1	전공선택	HBBK0009	순수사진2	2	3
3	1	전공선택	HBBK0022	영상콘텐츠1	3	3
3	1	전공필수	HBIB3221	포토저널리즘	3	3
3	1	전공필수	HBIB3231	광고사진 I	3	3
3	1	전공선택	HBIB4637	사진교수학습방법(유아,초등,중등,일반)	2	2
3	1	전공선택	HBOA1018	1인미디어기획및제작	3	3
3	2	전공선택	HBBK0002	인턴십2(사진영상콘텐츠)	2	2
3	2	전공선택	HBBK0018	웹&모바일콘텐츠 II(캡스톤디자인)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공선택	HBBK0019	전공과창업(사진영상콘텐츠)	1	1
3	2	전공선택	HBBK0023	영상콘텐츠 II (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBIB3222	비주얼저널리즘(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIB3232	광고사진 II (PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIB4331	고급디지털사진(PBL)	2	3
3	2	전공선택	HBIB4638	사진교수학습프로그램개발	2	2
4	1	전공선택	HBBK0003	패션사진	2	3
4	1	전공선택	HBBK0020	사진영상콘텐츠실무	2	3
4	1	전공선택	HBBK0021	전공과취업(사진영상콘텐츠)	1	1
4	2	전공선택	HBBK0024	취업과포트폴리오	2	2
4	2	전공선택	HBOA1022	AR&VR콘텐츠	3	3

■ 교과목해설

HBBK0006 조형과표현기법

Basic Design & Art Expression

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성과 시지각의 기본 원리를 이해함으로써 머릿속의 생각을 구체적으로 표현하는 방법을 배우게 된다. 이를 통해 영상콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적인 아트웍 능력과 심미안을 향상시키고, 다양한 재료를 통해 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다.

HBBK0010 아날로그와디지털프린팅

Analogue and Digital Printing

사진의 현상과 인화에 관한 기본적인 기술을 실습을 통하여 습득하게 하는 것을 목적으로 한다.

HBBK0011 디지털영상촬영과편집(SW)

Digital Video Editing(SW)

디지털 영상을 제작하기 위해 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정이다. 즉, 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상을 촬영하는 실습과정과 포토샵 및 프리미어와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 실습과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높일 수 있다.

HBIB1121 사진촬영 I

Basic Photography I

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가 장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

HBIB4633 사진감상및비평

Appreciation and Criticism of Photograph

사진 감상에 관한 이해 도모와 사진 비평의 개념을 정립한다. 이것을 기반으로 사진감상 및 비평의 방법을 체계적이고 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 배양하고 개발하는 것을 목표로 한다. 다양한 사진 작품을 감상하면서 평가할 수 있는 능력을 개발하고 사진의 역사적 그리고 미적인 가치를 파악할 수 있는 능력 또한 개발한다. 이러한 능력을 바탕으로 사진작품의 사회적, 역사적 가치를 분석하고 현대사회에 적합한 교수 방법을 모색한다.

HBBK0012 사진의역사

History of Photography

사진이 발명된 이래로 사진이라는 매체가 어떻게 발전해왔고, 그 과정에 미친사회적, 문화적 영향 그리고 사진이 사회에 미친 영향 등을 세밀히 분석해서 학생들로 하여금 오늘날 한국사회에서 사진가로서 어떻게 나서야 할 것인가를 생각도록 한다.

HBBK0013 스토리보드워크샵

Storyboard Workshop

영상콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털 영상콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

HBBK0014 모션그래픽(SW)

Motion Graphics(SW)

사진이나 일러스트, 그래픽 이미지 등을 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

HBIB1122 사진촬영II

Basic Photography II

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

HBIB4636 사진교육론

Photograph Education Theory

본 교과는 사진교육을 위한 기반 이론과 실재를 학습하여 사진교육의 기반을 확립하는데 그 목적이 있다. 사진의 본질에 대한 기본 이론에서부터 사진교육을 예술적, 인문학적, 사회학적으로 접근하고 시대의 변화에 빠르게 대응할 수 있는 능동적인 교육체계에 대한 개선책을 탐색한다. 이를 통해 사진교육의 우수한 지식과 안목을 확립하고 교육법의 이해도를 넓힌다.

HBBK0004 뮤직비디오

Music Video

영상콘텐츠 제작에 필요한 아트워크 능력을 배양하기 위한 기초 과정으로서 그래픽 이미지와 사운드의 타이밍, 템포 등 시간을 디자인 하는 원리와 기초적인 영상문법 등을 연구한다. 즉, 시네마그래프(Cinemagraph), 컷 아웃 애니메이션(Cut out animation), 로토스코핑(Rotoscoping) 등의 다양한 영상기법들을 연구하고 실습함으로써 창의적인 영상디자인 능력과 예술적 감각을 함양한다.

HBBK0005 비주얼스토리텔링

Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

HBBK0015 중급디지털사진(SW)

Intermediate Digital Imaging(SW)

디지털사진에 있어 가장 보편적으로 사용되고 있는 포토샵을 기본부터 배워나가는 강의입니다. 포토샵의 기본적인 툴과 메뉴들 그리고 팔레트 등을 익히고 차후 고급디지털사진실기에서 응용할 수 있는 기초지식의 습득이 목표입니다.

HBBK0025 피플&포추레이트사진

People & portrait Photography

기존의 전형적인 포추레이트 사진 테크닉을 디지털 시대에 적합하도록 업그레이드 한 과목으로 디지털 장비를 활용하여 적합한 포추레이트를 제작할 수 있는 능력을 기른다.

HBIB2151 조명실기

Photographic Lighting

사진조명의 물리적 성질. 사진조명의 원칙. 사진조명의 광원. 사진조명의 주요기자재, 자연광과 인공광에 의한 효과 등을 다룬다. 사진조명 기법에 대한 종합적인 이해와 단계적인 실습을 통해 상급과목을 위한 기초적 작업능력을 배양한다. 특히 디지털 장비의 특성과 아날로그 장비의 특성이 많이 다르기 때문에 디지털 장비를 위한 조명방법과 조명장비를 잘 선택해야만 한다. 이 수업에서는 기본적인 조명장비의 이론뿐만 아니라, 각각의 환경에 맞는 조명의 사용법도 다루게 된다.

HBIB4640 커뮤니케이션기법

Communication Skill

사진작품의 제작에 있어 작가의 의도를 대중에게 전달하는 방법을 사회학, 인문학 그리고 심리학적으로 연구하여 상호공감대를 형성할 수 있는 효과적인 커뮤니케이션기법의 개발에 목적을 두고 있다. 사진이라는 매체의 특성상 이미지를 이용하여 비주얼로 의미를 전달해야하고 이를 효과적으로 전달할 수 있는 커뮤니케이션 방법은 추후 다양한 분야에서 응용될 수 있는 창작활동에서 매우 중요한 부분이다.

HBBK0008 광고콘텐츠

Commercial Contents

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

HBBK0016 다큐멘터리사진

Documentary Photography

다큐멘터리 사진의 이론과 실기를 익혀 졸업 후 그 지식을 활용 할 수 있도록 한다.

HBBK0017 순수사진1

Art Photography1

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이요할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

HBIB4634 창의적 방법을 통한 사진 교수법

Photograph Teaching Methodology Through Creative Method

본 교과는 창의적 사고를 바탕으로 한 사진 교수법을 개발하는 것으로 창의적 사고의 개발과 응용 그리고 교수법에 적용하는 체계적인 연구를 목표로 한다. 고정관념을 탈피하여 다양한 분야에서 창의적인 방법을 찾아내고 스스로 능동적으로 교수법에 응용할 수 있는 능력을 배양하는데 목적을 둔다. 또한 새로운 방법 뿐만 아니라 기존의 사진 교수법을 연구 분석하여 새로운 교수법에 융합할 수 있는 사례도 연구해 보도록 한다.

HBBK0001 인턴십1(사진영상콘텐츠)

Internship1

3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

HBBK0007 웹&모바일콘텐츠 I

Web & Mobile Contents I

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는

재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

HBBK0009 순수사진2

Art Photography2

순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중연구하고 주제에 관한 심도깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.

HBBK0022 영상콘텐츠1

Digital Video Contents I

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 TV 광고콘텐츠를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBIB3221 포토저널리즘

Photojournalism

포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

HBIB3231 광고사진 I

Commercial Photography I

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작,표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

HBIB4637 사진교수학습방법(유아,초등,중등,일반) Photograph Teaching and Learning Methodology(children, elementary, middle, general)

본 교과는 사진교수학습방법의 기초와 필요성을 이해하고 각각의 교육대상에 적합한 교수방법을 개발하는데 목적이 있다. 각 연령층에 적합한 난이도와 주제의 선정을 연구하고 단계적인 교육을 체계화하여 사진교육의 질을 높이는 방법을 모색한다. 또한 다양한 예술교육 프로그램의 사례를 연구하고 보완하여 이를 더욱 우수한 사진교수학습방법의 개발에 응용한다.

HBOA1018 1인미디어기획및제작

Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

HBBK0002 인턴십2(사진영상콘텐츠)

Internship2(사진영상콘텐츠)

3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

HBBK0018 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)

Web & Mobile Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일 콘텐츠 I 의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업

이다.

HBBK0023 영상콘텐츠 II(캡스톤디자인) Digital Video Contents II(Capstone Design)
웹&모바일 애플리케이션, 학습게임, e-book 등과 같은 에듀테인먼트콘텐츠의 제작 원리 및 정보설계와 재미요소설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 콘텐츠를 제작하여 그래픽디자인, 프로그래밍, 출력 및 제본까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBIB3222 비주얼저널리즘(PBL) Visual Journalism(PBL)
포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

HBIB3232 광고사진 II(PBL) Commercial Photography II(PBL)
상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러 전문 매체별로 제작, 표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

HBIB4331 고급디지털사진(PBL) Advanced Digital Imaging(PBL)
초급,중급 디지털 사진실기에서 습득한 지식을 바탕으로 하여 좀 더 수준 높은 포토샵테크닉과 함께 사진이 응용된 디지털 콘텐츠인 가상현실의 구현, 초대형 사진, 입체사진 등을 제작하는 수업이다.

HBIB4638 사진교수학습프로그램개발 Development of Photograph Teaching and Learning
사진교과가 지닌 특징과 개성을 이해하고 창의적인 교재구성 및 교육 프로그램의 개발을 목표로 한다. 사진교수학습에 적합한 프로그램을 활용함으로써 사진교과의 실습 및 이론을 효과적으로 교수할 수 있는 바탕을 마련할 뿐만 아니라 전문교과에 대한 지도력을 키우고 경쟁력을 확보한다. 이러한 과정은 사진교수학습의 효율을 높일 수 있고 문화예술교육사로서의 기본 지식과 역량을 갖추는데 반드시 필요한 과정이다.

HBBK0003 패션사진 Fashion Photograpy
의상의 아름다움을 효과적으로 표현하기 위한 방법을 직접적인 실기를 통해 익히는 과목이다

HBBK0020 사진영상콘텐츠실무 Photography & Digital Contents Production
사진영상의콘텐츠 산업의 현황에 대한 산업구조의 특징을 바탕으로 다가올 미래의 사진영상의 콘텐츠의전망과 트렌드를 예측한다.

HBBK0021 전공과취업(사진영상콘텐츠) Career-in-major
취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기위한 활동과 전공분야 취업에 필요한 전문적이고 다각적인 활동을 통하여 취업을 준비하기위한 실제적인 교육을 할 수 있도록 교육.

HBBK0024 취업과포트폴리오 Career & Portfolio
졸업과 취직을 앞둔 학생들에게 디지털의 장점을 활용하여 프로모션용 포트폴리오를 제작한다. 프린트나 인쇄가 된 포트폴리오부터 인터넷을 이용한 웹사이트 또는 시디롬을 이용한 멀티미디어 등 다양한

응용이 가능하다.

HBOA1022 AR&VR콘텐츠

AR and VR Contents

360° 영상을 활용한 Virtual Reality 콘텐츠 제작 과정을 통해 360° 카메라의 이해, 360° 콘텐츠의 이해와 360° 카메라 촬영과 편집을 통한 포트폴리오 제작을 한다. VR 콘텐츠의 이해와 현장 전문가와의 팀티칭 프로그램을 통한 콘텐츠 제작 과정의 이해를 목표로 한다.

예술학부 사진영상미디어전공

※ 2, 3, 4학년 교육과정: 미개설

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBIB1121	사진촬영 I	2	2
1	1	전공선택	HBIB2141	사진의역사	2	2
1	1	전공선택	HBIM1011	아날로그&디지털컬러프린팅	3	3
1	2	전공필수	HBIB1122	사진촬영 II	2	2
1	2	전공선택	HBIM1012	영상산업론	2	2
2	1	전공선택	HBIB2151	조명실기	3	3
2	1	전공선택	HBIB2182	중급디지털사진	3	3
2	1	전공필수	HBIB2192	영상미디어실기 I	3	3
2	1	전공선택	HBIB2201	포토저널리즘론	2	2
2	1	전공선택	HBIB4633	사진감상및비평	3	3
2	2	전공필수	HBIB2222	다큐멘터리사진	3	3
2	2	전공선택	HBIB2232	창의적사고	2	2
2	2	전공선택	HBIB4326	영상미디어실기 II	3	3
2	2	전공선택	HBIB4328	피플&포추레이트 사진	3	3
2	2	전공선택	HBIB4335	인테리어 사진	3	3
3	1	전공선택	HBIB3162	순수사진 I	3	3
3	1	전공필수	HBIB3221	포토저널리즘	3	3
3	1	전공필수	HBIB3231	광고사진 I	3	3
3	1	전공선택	HBIB3272	뉴미디어	3	3
3	1	전공선택	HBIB4635	패션사진	3	3
3	1	전공선택	HBIB4639	인턴십1(사진영상미디어)	2	2
3	2	전공선택	HBIB3222	비주얼저널리즘(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIB3232	광고사진 II (PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIB4330	사진미학	2	2
3	2	전공선택	HBIB4331	고급디지털사진(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBIB4333	인턴십2	2	2
3	2	전공선택	HBIB4337	전공과창업(사진영상미디어)	1	1
3	2	전공선택	HBIB4638	사진교수학습프로그램개발	3	3
4	1	전공선택	HBIB4142	예술경영	2	2
4	1	전공선택	HBIB4291	작품사진실기 I	2	2
4	1	전공선택	HBIB4338	전공과취업(사진영상미디어)	1	1
4	2	전공선택	HBIB4292	작품사진실기 II (PBL)	2	2
4	2	전공선택	HBIB4332	포트폴리오제작실기	2	2

■ 교과목해설

HBIB1121 사진촬영 I

Basic Photography I

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가 장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

HBIB2141 사진의역사

History of Photography

사진이 발명된 이래로 사진이라는 매체가 어떻게 발전해왔고, 그 과정에 미친사회적, 문화적 영향 그리고 사진이 사회에 미친 영향 등을 세밀히 분석해서 학생들로 하여금 오늘날 한국사회에서 사진가로서 어떻게 나서야 할 것인가를 생각도록 한다.

HBIM1011 아날로그&디지털컬러프린팅

Photography

사진의 역사적 발전과정 및 기술적, 미학적 구성에 관한 기초적 개념과 이론을 습득함으로써 사물의 시각적 표현에 대한 이해를 도모한다.

HBIB1122 사진촬영 II

Basic Photography II

사진촬영에 있어서 조명과 조명방법, 다양한 카메라의 사용방법과 효과, 그리고 디지털 카메라용 부가 장비들의 사용에 따른 효과 등 사진촬영의 기본이 되는 기술을 습득한다.

HBIM1012 영상산업론

Film Industry Theory

한 편의 영화가 만들어져 관객을 만나기까지 영화의 산업적 특성을 배우는 과목이다.

HBIB2151 조명실기

Photographic Lighting

사진조명의 물리적 성질.사진조명의 원칙.사진조명의 광원.사진조명의 주요기자재, 자연광과 인공광에 의한 효과 등을 다룬다. 사진조명 기법에 대한 종합적인 이해와 단계적인 실습을 통해 상급과목을 위한 기초적 작업능력을 배양한다. 특히 디지털 장비의 특성과 아날로그 장비의 특성이 많이 다르기 때문에 디지털 장비를 위한 조명방법과 조명장비를 잘 선택해야만 한다. 이 수업에서는 기본적인 조명장비의 이론뿐만아니라, 각각의 환경에 맞는 조명의 사용법도 다루게 된다.

HBIB2192 영상미디어실기 I

Image media Workshop I

디지털 동영상에 대한 이론과 기술습득을 통하여 새로운 영상매체의 시대와 사회에 합당한 사진가를 양성하는데 목적을 두고 있다. 예전의 아날로그 방식의 한계를 넘어서 디지털 장비의 장점을 활용.다양한 동영상 콘텐츠를 제작한다.

HBIB2201 포토저널리즘론

Photojournalism

사진이 디지털화 된 이후 야기되어온 여러가지 사회적인 논쟁과 새롭게 대두되는 사진윤리에 대한 이론을 공부한다. 인쇄출판을 주로하던 예전의 포토저널리즘과 현대의 디지털 콘텐츠를 이용한 새로운 형식의 포토저널리즘을 공부한다.

HBIB4633 사진감상및비평

Appreciation and Criticism of Photograph

사진 감상에 관한 이해 도모와 사진 비평의 개념을 정립한다. 이것을 기반으로 사진감상 및 비평의 방법을 체계적이고 효과적으로 지도할 수 있는 능력을 배양하고 개발하는 것을 목표로 한다. 다양한 사진 작품을 감상하면서 평가할 수 있는 능력을 개발하고 사진의 역사적 그리고 미적인 가치를 파악할 수

있는 능력 또한 개발한다. 이러한 능력을 바탕으로 사진작품의 사회적, 역사적 가치를 분석하고 현대사회에 적합한 교수 방법을 모색한다.

HBIB2222 다큐멘터리사진

Documentary Photography

다큐멘터리 사진의 이론과 실기를 익혀 졸업 후 그 지식을 활용 할 수 있도록 한다.

HBIB2232 창의적사고

Original Thought

사진촬영에 있어 필수요소인 창의성을 기르고, 그것을 기초로 좀 더 나은 사진을 촬영 할 수 있도록 한다.

HBIB4326 영상미디어실기 II

Image Media Workshop II

영상미디어실기 I에서 습득한 기초 동영상편집 이론과 실기를 바탕으로 After Effects 등을 이용한 고급 영상미디어를 제작하는 강의입니다.

HBIB4328 피플&포츨레이트 사진

Photo Editing

모든사진을 인화하여 벽에 붙여 사진을 편집하는 예전방식을 떠나 컴퓨터를 이용해 디지털 사진을 어떻게 효과적으로 유지.관리할 수 있는가.사진을 편집하고 정리 할 수 있는 방법은 어떤것이 있는지를 알아보고 사진의 편집이 사진자체의 질에 얼마나 큰 역할을 하는지를 공부한다.

HBIB4335 인테리어 사진

Architecture&Interior

건축과 인테리어 사진을 대형카메라를 이용하여 촬영하는 실기이며 촬영기법과 라이팅에 있어 다양한 고난이도 테크닉을 다루는 Intensive 코스입니다.

HBIB3162 순수사진 I

Mass communication Theory

매스컴의 의미와 의사의 전달방법 등 대중매체를 통한 의사소통에 관해 익히는 교과목이다.

HBIB3221 포토저널리즘

Photojournalism

포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

HBIB3231 광고사진 I

Commercial Photography I

상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작,표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

HBIB3272 뉴미디어

Study of Artists

사진의 기록된 작가의 작품을 연구하고 그의 사상을 이해하여 현대사진의 위상을 살펴본다.

HBIB4635 패션사진

People

다양한 매체에 사용되는 인물사진을 연구한다. 광고 뿐 아니라 잡지, 영화, 스타 등에 사진을 제작하면서 이미지 연출 능력을 배양한다. 창의적 아이디어 발상을 통해 세련된 사진을 만드는 것이 people 수

업의 목표이다.

HBIB4639 인턴십1(사진영상미디어) Internship1
3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

HBIB3222 비주얼저널리즘(PBL) Visual Journalism(PBL)
포토저널리즘의 다양한 촬영방법을 익히는 교과목이다. 포토저널리즘에서 필요한 필수적인 사진 테크닉을 가르치고 인터넷 전송과 포토샵과 이미지레디를 이용하여 인터넷 전송에 적합하도록 사진을 최적화할 수 있는 능력과 웹출판에 필요한 기술을 가르친다.

HBIB3232 광고사진 II(PBL) Commercial Photography II(PBL)
상업광고에 응용되는 기초 사진제작 방법을 습득시켜 광고사진 표현능력을 함양시키고 광고사진의 여러전문 매체별로 제작,표현방법을 숙지시켜 응용표현 할 수 있는 기법을 습득시킨다. 또한 디지털백과 디지털 카메라를 이용하여 인쇄출판용 사진을 촬영하는 테크닉과 온라인 서비스나 동영상제작을 위한 스틸이미지를 제작할 수 있는 능력을 강의하고 전자출판을 위한 사진을 최적화 시키는 방법을 다룬다.

HBIB4330 사진미학 Aesthetics of Photography
전공에 상관없이 모든 사진의 기본이라고 할 수 있는 수업이다. 사진의 근원과 특성을 연구하는 과정. 사진이란 매체의 특성과 이를 이용하여 예술작품을 제작할 수 있는 이론을 논한다.

HBIB4331 고급디지털사진(PBL) Advanced Digital Imaging(PBL)
초급,중급 디지털 사진실기에서 습득한 지식을 바탕으로 하여 좀 더 수준 높은 포토샵테크닉과 함께 사진이 응용된 디지털 콘텐츠인 가상현실의 구현. 초대형 사진. 입체사진 등을 제작하는 수업이다.

HBIB4333 인턴십2 Internship2
3학년 이상 학생들이 산업체에서 인턴을 함으로써 실무에 대한 경험을 습득하는 수업이다.

HBIB4337 전공과창업(사진영상미디어) Career-in-major I
- 기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업 모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

HBIB4638 사진교수학습프로그램개발 Development of Photograph Teaching and Learning
사진교과가 지닌 특징과 개성을 이해하고 창의적인 교재구성 및 교육 프로그램의 개발을 목표로 한다. 사진교수학습에 적합한 프로그램을 활용함으로써 사진교과의 실습 및 이론을 효과적으로 교수할 수 있는 바탕을 마련할 뿐만 아니라 전문교과에 대한 지도력을 키우고 경쟁력을 확보한다. 이러한 과정은 사진교수학습의 효율을 높일 수 있고 문화예술교육사로서의 기본 지식과 역량을 갖추는데 반드시 필요한 과정이다.

HBIB4142 예술경영 Art Management
예술 활동에 필요한 경영의 의미와 활용에 대한 지식을 익히는 교과목이다.

HBIB4291 작품사진실기 I Photography Seminar I
1.2.3.4학년을 총 마무리 하는 수업으로 이제까지의 작업을 정리하고 부족한 부분을 보충함과 동시에 자

신의 새로운 주제를 선정하여 집중적으로 작업을 진행함으로써 졸업전시회를 대비한다.

HBIB4338 전공과취업(사진영상미디어)

Career-in-major II

취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기위한 활동과 전공분야 취업에 필요한 전문적이고 다각적인 활동을 통하여 취업을 준비하기위한 실제적인 교육을 할 수 있도록 교육.

HBIB4292 작품사진실기 II (PBL)

Photography Seminar II (PBL)

1.2.3.4학년을 총 마무리 하는 수업으로 이제까지의 작업을 정리하고 부족한 부분을 보충함과 동시에 자신의 새로운 주제를 선정하여 집중적으로 작업을 진행함으로써 졸업전시회를 대비한다.

HBIB4332 포트폴리오제작실기

Portfolio Workshop

졸업과 취직을 앞둔 학생들에게 디지털의 장점을 활용하여 프로모션용 포트폴리오를 제작한다. 프린트나 인쇄가 된 포트폴리오부터 인터넷을 이용한 웹사이트 또는 시디롬을 이용한 멀티미디어 등 다양한 응용이 가능하다.

예술학부 디지털만화영상전공

※ 구.만화·애니메이션학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBKG0036	CG기초(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBKJ0001	만화애니메이션드로잉	3	3
1	1	전공선택	HBKJ0035	만화애니메이션기초	3	3
1	1	전공선택	HBKJ0036	만화애니메이션캐릭터워크샵	3	3
1	2	전공선택	HBKJ0003	디지털영상기초	3	3
1	2	전공선택	HBKJ0037	만화애니메이션발상	3	3
1	2	전공선택	HBKJ0038	만화애니메이션페인팅	3	3
1	2	전공선택	HBKJ0039	카툰애니메이션스토리연출	3	3
2	1	전공선택	HBKG0038	스토리텔링워크샵	3	3
2	1	전공선택	HBKG0045	만화·애니메이션교육론	2	2
2	1	전공선택	HBKJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
2	1	전공선택	HBKJ0040	실험만화애니메이션워크샵	3	3
2	1	전공선택	HBKJ0041	만화애니메이션테크닉	3	3
2	1	전공선택	HBOA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBOA1020	캐릭터코스튬제작워크샵	3	3
2	2	전공선택	HBKH0048	만화·애니메이션교수학습방법	2	2
2	2	전공선택	HBKJ0015	만화애니메이션그래픽스 II	3	3
2	2	전공선택	HBKJ0043	표현기법워크샵	3	3
2	2	전공선택	HBKJ0044	영상게임컨셉아트	3	3
2	2	전공선택	HBKJ0045	콘텐츠기획&제작	3	3
2	2	전공선택	HBOA1019	비주얼스토리텔링	3	3
3	1	전공선택	HBKH0049	만화·애니메이션교육교재교구개발및활용	2	2
3	1	전공선택	HBKJ0047	스토리제작워크샵	3	3
3	1	전공선택	HBKJ0048	일러스트레이션	2	3
3	1	전공선택	HBKJ0049	3D그래픽스	3	3
3	2	전공선택	HBKH0024	인턴십(만화애니메이션) I	2	2
3	2	전공선택	HBKH0050	만화애니메이션감상과비평	2	2
3	2	전공선택	HBKJ0019	만화애니메이션워크샵 I	2	3
3	2	전공선택	HBKJ0020	전공과창업(만화·애니메이션)	1	1
3	2	전공심화	HBKJ0050	캐릭터연출워크샵	2	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공심화	HBKJ0051	영상게임디자인	2	3
3	2	전공심화	HBKJ0052	장르만화	2	3
4	1	전공선택	HBKG0028	인턴십(만화애니메이션) II	2	2
4	1	전공선택	HBKG0046	만화·애니메이션기획제작및시연	2	2
4	1	전공심화	HBKJ0021	졸업작품 I (PBL)	2	3
4	1	전공선택	HBKJ0023	만화애니메이션워크샵 II	2	3
4	1	전공선택	HBKJ0024	전공과취업(만화·애니메이션)	1	1
4	1	전공선택	HBKJ0026	캡스톤디자인	2	3
4	1	전공심화	HBKJ0053	프로덕션	2	3
4	2	전공심화	HBKJ0025	졸업작품 II	2	2
4	2	전공선택	HBKJ0030	포트폴리오	2	2
4	2	전공선택	HBKJ0031	만화애니메이션 교육프로그램 개발	2	2
4	2	전공심화	HBKJ0054	포스트프로덕션	2	2

■ 교과목해설

HBKG0036 CG기초(SW) The Fundamental of Computer Graphics(SW)
 시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

HBKJ0001 만화애니메이션드로잉 Drawing
 만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

HBKJ0035 만화애니메이션기초 Introduction to cartoon and animation
 만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 애니메이션의 12가지 법칙, 물리적인 운동법칙, 커뮤니케이션 테크닉에 대해 2D 애니메이션 제작 프로그램인 Toonboom과 TV paint를 통한 학습을 한다.

HBKJ0036 만화애니메이션캐릭터워크샵 Character Workshop
 만화나 애니메이션에 등장하는 캐릭터를 제작하고 이를 위해 인물드로잉, 캐리 커처 등 다양한 방법을 익힌다. 인물 데생능력과 과장, 스토리에 맞는 캐릭터를 제작하는 실기수업

HBKJ0003 디지털영상기초 The Fundamental of Digital Video
 영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체제작툴을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

HBKJ0037 만화애니메이션발상 Ideation for Cartoon and Animation
이야기를 유연하게 시각화할 수 있도록 아이디어 발상 훈련을 통해 컨셉 도출 능력을 키우고, 다양한 수사법을 익힘으로써 자유롭게 표현할 수 있는 스토리 구성능력과 연출방법을 함양한다.

HBKJ0038 만화애니메이션페인팅 painting
만화창작에 필요한 인체와 배경등 묘사능력을 향상시키고, 채색 능력을 키운다. 아날로그와 디지털 채색을 익힐 수 있도록 한다.

HBKJ0039 카툰애니메이션스토리연출 Introduction to storytelling through the cartoon and the animation
풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 ‘수사법’을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다. 애니메이션의 스토리연출론의 기초교과목으로, 영화적 문법체계를 이해하고 다양한 네러티브 연출 테크닉에 대한 기본적 학습을 진행한다.

HBKG0038 스토리텔링워크샵 Storytelling Workshop
웹기반의 이야기, 하이퍼텍스트, 컴퓨터 게임 등 다양한 디지털 미디어 기반의 내러티브 구조를 대상으로 성공적인 기존의 스토리텔링과 게임의 인터랙티브 요소를 결합하기 위한 방법론을 학습한다.

HBKG0045 만화·애니메이션교육론 Theory of Cartoon & Animation Education
만화 애니메이션 교육 전반에 대한 패러다임을 이해하고, 교육의 제 원리를 파악하여 만화·애니메이션 교육의 목적과 필요성 등에 대한 안목을 형성한다. 현장의 만화·애니메이션 교육 자료를 분석하고 교육 소재로서의 가능성과 가치를 알아본다.

HBKJ0009 만화애니메이션그래픽스 I Cartoon Animation Graphics I
만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBKJ0040 실험만화애니메이션워크샵 Experimental Cartoon&Animation Workshop
다양한 재료와 테크닉을 활용하여 독특하고 창의적인 작품을 제작한다. 실험적이고 특별한 작품을 제작하는 실기 수업.

HBKJ0041 만화애니메이션테크닉 Introduction to technique of the cartoon and the animation
만화의 창의적이고 독창적인 표현을 위해 칸, 면 나누기와 단 구성 등 만화연출의 다양한 이론적 이해와 실습을 한다. 애니메이션 타이밍이란 무엇인가? 정확한 움직임 만들기 위해 알아야 될 중요한 이론과 실습을 디즈니와 픽사의 애니메이션 작품 속에 담겨있는 원리와 테크닉에 대해 알아보고 배워가는 수업이다.

HBOA1007 3D프린팅의이해(SW) Introduction to 3D Printing(SW)
3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.

HBOA1020 캐릭터코스튬제작워크숍

Character Costume Production Project

본 수업에서는 애니메이션과 게임의 다양한 캐릭터 콘셉트를 구축하고 의상을 디자인하는 과정을 경험하며, 이를 통해 계획된 캐릭터 의상 디자인을 실제로 제작해본다.

HBKH0048 만화·애니메이션교수학습방법

Teaching and Learning Methods of Cartoon & Animation

본 교과는 문화예술교육사가 학습자 연령대에 맞게 만화·애니메이션교육을 지도할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위하여 만화·애니메이션교육 내용을 각 대상별 행동, 인지, 발달 및 동기적 측면에서 구분하여 살펴보고, 교수 이론 및 학습 이론에 근거하여 동기 유발 방법, 활동 전략, 실기 지도법, 교재·교구 활용 방법, 평가 방법 등에 관해 학습한다. 그리고 이를 토대로 효과적인 교수법과 교수학습 모형의 이해와 교수학습 과정안 작성과 발표를 통해 실제적인 만화·애니메이션교육 지도 능력을 갖추도록 한다.

HBKJ0015 만화애니메이션그래픽스II

Cartoon Animation Graphics II

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작물의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBKJ0043 표현기법워크샵

Introduction to expression technique of the cartoon and the animation

실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다. 게임과 카툰애니메이션은 서로 다른 종류의 애니메이션이 아니라 타이밍과 스페이싱의 변화에 의한 애니메이션의 차이에 따른 결과물의 다른 양상이라는 것을 이해하고, 캐릭터의 연기력과 표현력이 장면연출에 미치는 영향에 대해 수업하는 교과목.

HBKJ0044 영상게임컨셉아트

Film & Game Conceptual Arts

영상과 게임 제작에 필요한 컨셉아트 과정 및 게임 기초 디자인을 학습하고, 다양한 포맷의 영상과 게임에 필요한 시각요소(캐릭터, 배경, 각종 소품)를 제작한다. 이와 함께 다양한 접근방법의 모색을 통해 학생 개인별 컨셉아트 프로세스를 구축한다.

HBKJ0045 콘텐츠기획&제작

contents design & drawing

만화의 캐릭터와 스토리텔링을 활용하여 다양한 만화콘텐츠를 제작한다. 입체적인 작품도 만들고 SNS에서 구현 할 수 있는 다양한 상품 및 작품을 생산한다.

HBOA1019 비주얼스토리텔링

Visual Storytelling

이 교과목은 내러티브와 플롯의 구조를 공부하고, 이를 토대로 새로운 형식의 이야기 구조를 창작하는 것을 목표로 한다. 동시대에 미디어 계통뿐 아니라 대다수의 비즈니스 분야에서 요구되는 창의적 사고, 창의적 이야기는 새로운 산업을 창출하고 미래의 인간의 삶의 구조를 형성할 것이다. 이 교과목은 공연, 애니메이션, 영상, 광고, 강연등의 분야와 연계된 교육 프로그램을 제공한다.

HBKH0049 만화·애니메이션교육교재교구개발

Developing and utilizing educational materials and

및 활용

instruments of cartoon-animation

본 교과는 만화·애니메이션 수업에서 학습자의 만화·애니메이션 학습을 지원하는 다양한 교재와 교구를 활용할 수 있도록 하여 학습자의 수업 만족도와 학습 효과를 높이는데 목적이 있다. 이를 위하여 기본적인 만화·애니메이션교육 관련 교재와 교구, 교육 자료 등을 연구하고 분석하여 실제로 활용해 보도록 한다. 또한 각 만화·애니메이션교육 교재와 교구에 따른 지도 및 활용법을 학습하고 새로운 교육 방법론의 관점에서 창의적이고 새로운 교재와 교구를 개발 및 제작할 수 있는 능력을 형성 한다.

HBKJ0047 스토리제작워크샵

Storymaking Workshop

이야기 구조를 갖고 있는 여러 장르의 선행연구를 학습함으로써 이야기 구성원리와 구조를 이해한다. 특히 영화, 연극 다양한 문화 분야의 선례를 학습하고 실기를 통해 이야기 구성능력을 배양한다. 만화 애니메이션의 이야기 구조를 갖고 있는 여러 장르의 선행연구를 학습시킴으로써 이야기 구성 원리와 구조를 이해시킨다. 특히 영화, 연극 다양한 문화 분야의 선례를 학습하고 실기를 통해 이야기 구성능력을 배양한다. 또한 만화와 애니메이션 스토리의 시각화의 작업에 움직임이 더해져 완성될 결과물에 가장 가까운 스토리의 흐름을 파악할 수 있는 애니메틱 스토리보드 등을 제작해 보는 수업이다.

HBKJ0048 일러스트레이션

Illustration

본 과정은 일러스트레이션 제작 심화 과정으로 고급기법과 좀 더 효과적인 장면 연출방법 등을 찾는 데 중점을 둔다.

HBKJ0049 3D그래픽스

3D Graphics

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

HBKH0024 인턴십(만화애니메이션) I

Internship I

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBKH0050 만화애니메이션감상과비평

Appreciation and Critics of Cartoon & Animation.

본 교과는 만화, 애니메이션 감상법 전반에 대한 기본 이론과 만화·애니메이션에서 사용되는 용어와 개념을 이해하여 문화예술교육사가 만화·애니메이션 감상 및 비평 활동에 대한 이해를 증진하고 교수 능력을 개발하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 현대만화·애니메이션의 흐름, 만화·애니메이션 작가론, 예술론 등 전반적인 이론을 살펴보고 감상과 비평 방법에 대한 사례를 탐색하여 만화·애니메이션 미술 감상법과 비평의 이론을 확립하도록 한다. 또한 이러한 활동을 통해 효과적인 만화·애니메이션 감상과 비평의 교수 방법을 모색하도록 한다.

HBKJ0019 만화애니메이션워크샵 I

Cartoon & Animation Workshop I

단편 만화와 실험애니메이션의 기획을 바탕으로 이야기구조와 표현에 대한 분석 및 세부적 테크닉한 부분에 대한 워크샵을 통해 창작단편을 제작하고 연구한다.

HBKJ0020 전공과창업(만화·애니메이션)

Career in Major I (Cartoon & Animation

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

- HBKJ0050 캐릭터연출워크샵 Character Production Workshop
웹툰 제작 전반을 워크샵을 통해 제작 실습한다. 단편 스토리를 만들기 위한, 만화 애니메이션에서 등장 캐릭터들의 설정방식, 캐릭터의 외적 내적 표현을 위한 스토리 연출과 감정표현 방식에 대한 수업.
- HBKJ0051 영상게임디자인 Design of Digital Video and Game
인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴 미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.
- HBKJ0052 장르만화 Genre Comics
장르만화에서부터 그래픽 노블에 이르기 까지 실제 작품을 제작한다. 기본적인 캐릭터 제작능력과 이야기 기구성능력을 필요로 하는 수업.
- HBKG0028 인턴십(만화애니메이션)II Internship I II
만화와 애니메이션, 만화콘텐츠 관련 기업체와 연계된 현장학습 방식의 수업으로 본 교과를 통하여 실무를 익히고, 희망하는 분야로의 취업 가능성을 높인다.
- HBKG0046 만화·애니메이션기획제작및시연 Demonstration of Cartoon & Animation Design
기획, 제작 및 시연은 문화예술교육에 있어 학습자의 인지적, 정서적, 사회적 발달을 돕는 효과적인 교육 기회를 제공한다. 본 교과목에서는 자신의 전공 예술분야에 맞는 일정 유형의 시연을 위해 기획 및 제작하는 데 필요한 전체 프로세스의 이해, 작성 및 발표를 통해 문화예술교육사로서의 준비과정의 하나로 이를 교육과 접목하여 실행할 수 있도록 기본 지식과 역량을 갖추어 줄 필요가 있다.
- HBKJ0021 졸업작품 I (PBL) Graduation Project I(PBL)
본 수업에서는 만화, 애니메이션 형식의 졸업작품 제작과정을 진행하고 발전시킨다.
- HBKJ0023 만화애니메이션워크샵II Cartoon & Animation Workshop II
만화 애니메이션 워크샵I의 심화과정으로 중편 만화와 단편실험 애니메이션 창작을 워크샵을 통해 제작 연구한다.
- HBKJ0024 전공과취업(만화·애니메이션) Career in Major II(Cartoon & Animation)
취직을 위한 현장정보 수집부터, 포트폴리오 작성 및 인터뷰에 이르기까지 실무적으로 준비되어야 할 내용과 형식에 대한 지도와 조언을 받게 된다.
- HBKJ0026 캡스톤디자인 Capstone Design
만화애니메이션을 기반으로 한 창의적 융합학문과 산업 현장에서 활용 가치가 있는 창의적 설계 및 작품(문화콘텐츠산업분야)을 결과물로 만들어 내는 수업으로, 기획부터 완제품의 출시까지 전 과정을 실습한다.
- HBKJ0053 프로덕션 Contents Production
게임, 애니메이션과 같은 콘텐츠의 프리프로덕션과 프로덕션 제작과정을 점검하고 진행한다.
- HBKJ0025 졸업작품II Graduation Project II

본 수업에서는 만화, 애니메이션 형식의 졸업작품 제작과정을 진행하고 발전시킨다.

HBKJ0030 포트폴리오

Portfolio

졸업 후 취업이나 진학 또는 프리랜서 작가 또는 감독으로 활동하기 위하여, 갖추어야 할 포트폴리오 제작 방법과 프리젠테이션 기법을 지도한다. 기존 제작물의 수정, 보완, 이력서, 자기소개서, 포트폴리오의 포맷과 레이아웃 개발이 주요테마 이다.

HBKJ0031 만화애니메이션 교육프로그램 개발 Cartoon&Animation Program Development

본 교과목은 다양한 만화·애니메이션 교수학습모형에 대한 이해 기반으로 만화·애니메이션교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 만화·애니메이션 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 만화·애니메이션 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제 만화·애니메이션교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 만화·애니메이션 분야 문화예술교육사로서 전문적인 만화·애니메이션 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.

HBKJ0054 포스트프로덕션

Contents Post-Production

게임 콘텐츠와 애니메이션 형식의 졸업작품의 후반작업을 진행하여 완성구조와 시각적 마감 품질을 높인다.

예술학부 문화예술경영전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공필수	HBKE0001	문화예술경영학개론	3	3
1	1	전공선택	HBKE0023	문화예술교육론	3	3
1	1	전공선택	HBKE0053	공연예술이론과역사	3	3
1	1	전공선택	HBKE0060	시각예술이론과역사	3	3
1	2	전공선택	HBKE0009	창조도시와문화재생	3	3
1	2	전공선택	HBKE0041	공연예술경영론	3	3
1	2	전공선택	HBKE0054	시각예술경영론	3	3
2	1	전공선택	HBKE0003	지역사회와축제경영	3	3
2	1	전공선택	HBKE0039	박물관미술관경영	3	3
2	1	전공필수	HBKE0040	문화예술재원조성	3	3
2	1	전공선택	HBKE0055	공연기획실습1	3	3
2	2	전공선택	HBKE0012	공연장경영	3	3
2	2	전공선택	HBKE0016	문화콘텐츠경영	3	3
2	2	전공선택	HBKE0056	전시기획실습1	3	3
2	2	전공선택	HBKE0069	문화예술비영리단체경영	3	3
3	1	전공필수	HBKE0022	문화예술정책론	3	3
3	1	전공선택	HBKE0047	문화예술기획(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBKE0062	전시기획실습2	3	3
3	1	전공선택	HBOA1018	1인미디어기획및제작	3	3
3	2	전공필수	HBKE0014	문화예술조사방법론	3	3
3	2	전공선택	HBKE0026	문화법	3	3
3	2	전공필수	HBKE0027	문화예술기획(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBKE0046	문화전략	3	3
3	2	전공선택	HBKE0049	엔터테인먼트경영	3	3
3	2	전공선택	HBKE0051	전공과창업(문화예술경영)	1	1
3	2	전공선택	HBKE0059	인턴십(문화예술경영)	2	2
3	2	전공선택	HBKE0063	공연기획실습2	3	3
4	1	전공선택	HBKE0052	전공과취업(문화예술경영)	1	1
4	1	전공선택	HBKE0058	문화예술경영현장실습(PBL)	3	3
4	2	전공선택	HBKE0050	한류문화산업	3	3
4	2	전공선택	HBOA1016	문화예술창업및경영기획	3	3

■ 교과목해설

HBKE0001 문화예술경영학개론

Arts and Cultural Management

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

HBKE0023 문화예술교육론

Theories of Public Policy for Arts and Culture

이 과목은 문화예술교육의 사회적·철학적 배경을 바탕으로 한 개념, 대상과 영역, 교육실행의 다양한 방법과 평가, 국내외 문화예술교육정책과 지원제도, 학교와 커뮤니티의 다양한 현장사례 등을 토대로 문화예술경영 현장에서 행정가 혹은 교육자로서 요구되어지는 문화예술교육의 기초적인 이해를 습득한다.

HBKE0053 공연예술이론과역사

Theory and History of Performing Arts

공연예술의 정의와 종류, 특성과 양식등을 공연예술의 장르별로 이해해보고, 고대부터 현대의 공연예술의 역사와 흐름, 세계적 동향등을 학습해 본다. 세부적으로 공연예술의 구조 및 제반상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 공연예술을 전망해본다.

HBKE0060 시각예술이론과역사

Theory and History of Visual Art

시각예술을 구성하는 여러 요소들을 이해하고, 이에 따라 시각예술의 역사와 흐름, 세계적 동향 등을 학습한다. 세부적으로는 시각예술의 구조 및 역사에서부터 실제 제반 상태와 문제점등의 분석을 통해 미래의 시각예술을 전망해본다.

HBKE0009 창조도시와문화재생

Theories of Cultural City

문화를 통해 낙후된 지역을 반전시키는 문화도시, 창조도시 개념을 이해하고 유럽, 미국, 아시아 등의 다양한 문화도시 사례를 연구한다.

HBKE0041 공연예술경영론

Theory of Performing Arts Management

공연예술경영론은 공연예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 공연예술경영의 학문적 근거를 학습함을 목적으로 한다. 또한 공연예술작품의 기획 과정을 이해함으로써 공연예술작품의 질적 경쟁력을 높이고, 공연예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영을 학습하고, 다양한 사례를 통해 공연예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 공연예술경영이 지향하는 통합적 방법론을 학습하게 된다.

HBKE0054 시각예술경영론

Theory of Visual Art Management

시각예술경영론은 시각예술경영 형성의 역사와 흐름을 이해하며, 시각예술경영의 학문적 근거연구를 통하여 시각예술작품과 작가분석을 통해 기획 과정을 학습한다. 시각예술의 기획, 홍보, 마케팅에 대한 단계별 이해와 총체적 운영, 다양한 사례를 통해 시각예술경영의 총체적 방식을 익히고, 과정별 실무를 습득한다. 이를 통해 21세기 시각예술경영이 지향하는 융합적 방법론을 학습하게 된다.

HBKE0003 지역사회와축제경영

Local Community and Festival

축제의 원형과 유형을 고찰하고 축제를 통해 공동체와 지역사회의 현대적 의미를 연구하며 문화예술 관련 지역축제를 조사함으로써 축제 기획과 제작에 필요한 이론과 실무를 배운다.

- HBKE0039 박물관미술관경영 Museum and Gallery management
뮤지올로지에 기초하여 수집, 보존, 연구, 전시, 교육, 교류 등 박물관미술관의 다양한 기능을 이해하고 박물관 미술관의 전시기획, 홍보마케팅, 재원조성, 문화상품개발 등에 필요한 이론과 실무를 배운다.
- HBKE0040 문화예술재원조성 Art and Cultural Development & Fundraising
개인기부, 기업지원, 공공지원 등을 통해 문화예술단체가 문화예술활동에 필요한 재원을 조성하는 사례를 조사하고 효과적인 재원조성 전략과 방법론을 연구한다.
- HBKE0055 공연기획실습1 Practical Training in Arts and Cultural Management
1
공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.
- HBKE0012 공연장경영 Management of Performing Arts Organization
공연예술기관 경영에 관한 이론 및 실무 지식의 습득을 기반으로 공연장 경영과 관련된 다양한 이슈들을 분석하고 탐구한다.
- HBKE0016 문화콘텐츠경영 Cultural Contents Management
방송, 영화, 만화, 대중음악, 게임 등 문화콘텐츠 시장에서 성공한 기업들을 살펴보고 이들이 국내외 시장에서 성공하기 위한 비즈니스 전략을 배운다.
- HBKE0056 전시기획실습1 Practical Training in Arts and Cultural Management
2
전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
- HBKE0069 문화예술비영리단체경영 Art and Cultural NPO Management
문화예술분야 비영리 단체(지역문화재단, 사회적기업, 협동조합 등)에 대해 이해하고, 다양한 사례분석을 통해 경영에 대한 체계적 연구를 수행하고자 한다.
- HBKE0022 문화예술정책론 Capstone Design Arts and Cultural Planning I
문학, 시각예술, 공연예술 등의 창작, 보급, 향유를 확대하기 위한 정부의 문화예술정책을 분석하고, 외국의 문화예술 정책 사례와 비교 연구함으로써 문화예술진흥 정책의 대안을 모색한다.
- HBKE0047 문화예술기획(PBL) Arts and Cultural Planning(PBL)
어린이, 학생, 노인, 장애인 등 다양한 계층을 대상으로 시각예술, 공연예술, 문화산업 관련 프로그램을 기획해 본다.
- HBKE0062 전시기획실습2 Practical Training in Arts and Cultural Management
2
전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.
- HBOA1018 1인미디어기획및제작 Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

HBKE0014 문화예술조사방법론 Art and Cultural Research Theories and Methods
문화예술경영에 필요한 각종 조사를 능숙하게 수행할 수 있도록 질적 조사와 양적 조사에 필요한 이론과 설문조사 및 통계 작성 방법을 배운다.

HBKE0026 문화법 Culture Law and Copyright
문화예술의 창작, 유통, 소비와 관련된 다양한 문화법에 대해 이해하고 문화법 중에서 날로 중요성을 더해가는 저작권에 대한 이해를 바탕으로 분야별 저작권 적용 사례를 배운다.

HBKE0027 문화예술기획(캡스톤디자인) Capstone Design Arts and Cultural Planning(Capstone Design)
팀을 구성하여 주어진 주제를 중심으로 계획, 실행, 평가에 이르기까지 팀 스스로 수행해내는 과제로 기초적인 수준의 마케팅 기획, 전시/공연 제작 등을 수행할 수 있다.

HBKE0046 문화전략 Cultural Strategy
지역사회에 필요한 신규 문화시설이나 단체의 설립계획 수립, 새로운 환경에 처한 기존 문화시설 및 단체의 경영전략 수정, 효과적인 장단기 발전전략의 수립과 실행관리 방법을 배운다.

HBKE0049 엔터테인먼트경영 Entertainment Management
미술가, 배우, 가수 등 문화예술가의 전시 및 공연섭외, 계약, 저작권 관리, 후원인 관리 등 예술가와 엔터테인먼트 매니지먼트 업무를 배운다.

HBKE0051 전공과창업(문화예술경영) Career Planning and Major Exploration 1
기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

HBKE0059 인턴십(문화예술경영) Internship
사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBKE0063 공연기획실습2 Practical Training in Arts and Cultural Management
2
공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

HBKE0052 전공과취업(문화예술경영) Career Planning and Major Exploration 2
취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야 탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획을 할 수 있도록 교육함

HBKE0058 문화예술경영현장실습(PBL)

Arts and Cultural Management Workshop(PBL)

이 과목은 다양한 문화예술산업 현장의 사례 공유, 문화예술산업 현장의 이해, 현장 전문가의 멘토링을 토대로 산업 현장을 관찰, 분석하여 행정과 기획가의 관점에서 창의적인 문화예술경영의 방향성을 모색하는 방식으로 실습을 수행한다.

HBKE0050 한류문화산업

K-culture and Cultural Industry

한류문화산업을 이끄는 주요 문화콘텐츠에 대해 분석하고 새로운 한류 콘텐츠 기획방안을 모색하여 한류에 대한 이론적인 기반을 습득한다.

HBOA1016 문화예술창업및경영기획

Arts&Culture Business Start-up and Management
Planning

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

예술학부 디지털콘텐츠전공

※ 2, 3, 4학년 교육과정: 미개설

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBKF0003	2D컴퓨터그래픽 I (SW)	2	2
1	1	전공선택	HBKI0031	조형과표현기법	3	3
1	1	전공선택	HBKI0032	디지털영상촬영과편집(SW)	2	2
1	1	전공필수	HBKI0042	드로잉과해부학	3	3
1	2	전공선택	HBKF0008	2D컴퓨터그래픽 II (SW)	2	2
1	2	전공선택	HBKI0008	캐릭터콘텐츠디자인	3	3
1	2	전공필수	HBKI0034	스토리보드워크샵	3	3
1	2	전공선택	HBKI0038	모션그래픽(SW)	2	2
2	1	전공필수	HBKI0001	비주얼스토리텔링	3	3
2	1	전공선택	HBKI0003	뮤직비디오	3	3
2	1	전공선택	HBKI0004	3D컴퓨터그래픽 I	3	3
2	1	전공선택	HBKI0043	게임컨셉아트	3	3
2	2	전공선택	HBKI0009	출판콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBKI0010	3D컴퓨터그래픽 II	3	3
2	2	전공필수	HBKI0011	영상콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBKI0046	게임디자인	3	3
3	1	전공선택	HBKI0012	게임콘텐츠	3	3
3	1	전공선택	HBKI0013	에듀테인먼트콘텐츠	3	3
3	1	전공선택	HBKI0015	광고콘텐츠	3	3
3	1	전공선택	HBKI0035	3D애니메이션	2	2
3	1	전공선택	HBKI0052	인턴쉽1(디지털콘텐츠)	2	2
3	2	전공선택	HBKI0017	가상&증강현실콘텐츠(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBKI0018	웹&모바일콘텐츠(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBKI0020	방송영상콘텐츠(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBKI0023	인턴쉽2(디지털콘텐츠)	2	2
3	2	전공선택	HBKI0029	전공과창업(디지털콘텐츠)	1	1
3	2	전공선택	HBKI0051	게임그래픽(PBL)	3	3
4	1	전공선택	HBKI0021	게임프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBKI0022	에듀테인먼트프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBKI0024	영상프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBKI0030	전공과취업(디지털콘텐츠)	1	1
4	2	전공선택	HBKI0048	디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBKI0049	영상이펙트디자인	2	2

■ 교과목해설

HBKF0003 2D컴퓨터그래픽 I (SW)

2D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 포토샵, 페인터와 같은 비트맵 방식의 디지털 툴에 대한 이해와 활용기법을 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양한다.

HBKI0031 조형과표현기법

Basic Design & Art

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

HBKI0032 디지털영상촬영과편집(SW)

Digital Video Editing

디지털 영상을 제작하는 데 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정이다. 즉, 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상을 촬영하는 실습과정과 포토샵 및 프리미어와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 실습과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높일 수 있다.

HBKI0042 드로잉과해부학

Drawing & Anatomy

인체 및 동물의 몸을 이루고 있는 뼈의 구조, 근육의 모양과 움직임 등 해부학적인 지식과 기본원리를 습득하여 이를 다양한 재료를 통해 묘사하고 표현하는 드로잉 능력을 기르는 과정이다.

HBKF0008 2D컴퓨터그래픽 II (SW)

2D Computer Graphics II

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 일러스트레이터와 같은 벡터 방식 툴의 원리를 이해하고, 그 활용기법을 단계적으로 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양함은 물론, 폭넓은 디지털 제작영역에 접근할 수 있는 기초과정이 완성된다.

HBKI0008 캐릭터콘텐츠디자인

Character Contents Design II

스토리텔링 기반의 콘텐츠인 만화, 애니메이션, 게임, 영상, 에듀테인먼트 등의 제작에 필요한 캐릭터 개발을 목표로 하며, 인물형, 동물형, 몬스터형, 기계형 등 다양한 유형의 캐릭터 특성과 표현을 실습함으로써 관련 아트웍 능력을 높이고, 원소스 멀티유즈(one source multi use)를 염두에 둔 캐릭터 개발 전략을 배운다.

HBKI0034 스토리보드워크샵

Basic Design & Art

영상콘텐츠, 에듀테인먼트콘텐츠, 게임콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

HBKI0038 모션그래픽(SW)

Motion Graphics

사진, 일러스트, 그래픽 이미지를 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터

이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

HBKI0001 비주얼스토리텔링

Storytelling I

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 디지털콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

HBKI0003 뮤직비디오

Digital Contents I

영상콘텐츠 제작에 필요한 아트웍 능력을 배양하기 위한 기초과정으로 그래픽 이미지와 사운드의 타이밍, 템포 등 시간을 디자인하는 원리와 기초적인 영상 문법 등을 연구한다. 즉, 시네마그래프(Cinema-graph), 컷아웃 애니메이션(Cut out animation), 로토스코핑(Rotoscoping) 등의 다양한 영상기법들을 연구하고 실습함으로써 창의적인 영상디자인 능력과 예술적 감각을 함양한다.

HBKI0004 3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 그래픽리소스인 3D 캐릭터 및 배경 제작을 목표로 3DMAX와 같은 툴을 활용하여 모델링하고 맵핑하는 과정이다. 즉, 3D 캐릭터 및 배경 모델링에 필요한 3차원적 구조와 뼈대, 양감 등을 이해하고, 3D 캐릭터 및 배경의 실재감을 구현하기 위한 다양한 텍스처와 맵핑 방식을 습득한다.

HBKI0043 게임컨셉아트

Game Concept Art

게임의 다양한 장르에 따른 세계관을 설정하고, 그 속에 등장하는 캐릭터, 배경, 소품 등을 구체적으로 시각화시키는 컨셉 아트 과정을 통해 게임의 정체성을 확보할 수 있도록 표현하는 작업을 다양하게 실습하는 과정이다.

HBKI0009 출판콘텐츠

Digital Contents II

그림책, 학습만화, 팝업북 등과 같은 출판인쇄 매체형식의 에듀테인먼트콘텐츠 제작 원리 및 학습설계 이론, 재미요소 및 정보설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 작품을 제작하여 출력 및 제본까지 실습함으로써 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 한다.

HBKI0010 3D컴퓨터그래픽 II

3D Computer Graphics II

3D컴퓨터그래픽 I 에서 심화된 연계과정의 수업으로 3D캐릭터 모델링에 리깅 작업을 거쳐 디지털애니메이션에서 배운 캐릭터 애니메이션의 원리를 적용하는 방법을 통해 3D캐릭터 애니메이션을 제작한다. 또한 3D 애니메이션 작업의 완성도를 높여주는 라이팅 및 특수효과 제작 능력을 배양한다.

HBKI0011 영상콘텐츠

Culture Contents Planning

비주얼스토리텔링 및 영상 문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털 영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화 과정으로 뉴미디어 광고, 웹&모바일 광고 등 인터랙션과 신기술이 가미된 새로운 형식의 광고 영상콘텐츠 제작을 목표로 한다.

HBKI0046 게임디자인

Game Design

실제로 구현 가능한 창의적인 게임콘텐츠 개발을 위해 체계적인 게임시스템 설계방식과 이를 그래픽으로 표현하는 능력을 익힌다. 즉, 게임의 장르 및 목적과 방향성을 설정하고, 이를 토대로 시스템 설

계, 밸런스 및 레벨 디자인, 게임 엔진의 이해를 통해 인터페이스 디자인으로 구체화시키는 과정을 습득한다.

HBKI0012 게임콘텐츠

Game Contents I

장르별 게임 사례분석을 통해 게임의 구성 원리를 이해하고, 체계적인 게임기획 방법론에 대해 배운다. 이를 바탕으로 새로운 게임 방식을 제안하는 독창성 있는 엔터테인먼트 게임콘텐츠를 기획하고, 이에 필요한 게임설계도, 캐릭터 및 그래픽, 임무, 세계관을 포함하는 게임 개발 기획서를 작성한다.

HBKI0013 에듀테인먼트콘텐츠

Edutainment Contents I

학습게임, e-book 등과 같은 디스플레이 매체형식의 디지털 에듀테인먼트콘텐츠를 개발하는 과정으로 독창적인 콘텐츠를 기획하고, 이를 실제로 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽 디자인, 프로그래밍까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBKI0015 광고콘텐츠

Advertisement Contents

마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 TV 광고콘텐츠를 제작하는 실무과정으로써 광고 전략을 바탕으로 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고 영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBKI0035 3D애니메이션

Digital Animation

3D컴퓨터 그래픽에서 개발한 캐릭터 모델링에 생명력을 불어넣기 위한 캐릭터 애니메이션을 이해하고 실습하는 과정이다. 즉, 인체구조와 표정, 움직임의 체계를 이해하고 걷기, 달리기와 같은 기본 움직임 및 다양한 응용동작을 실제 캐릭터에 적용해보고 애니메이팅 함으로써 캐릭터 애니메이션의 기본원리와 이를 표현하는 기법들을 습득한다.

HBKI0052 인턴쉽I(디지털콘텐츠)

Business Practice I

디지털콘텐츠 산업현장과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 인턴쉽 과정을 통하여 실무를 익힌다.

HBKI0017 가상&증강현실콘텐츠(PBL)

Game Contents II

4차 산업혁명의 핵심기술인 가상현실, 증강현실을 적용한 영상, 에듀테인먼트, 게임콘텐츠 등을 기획 제작하는 심화 과정이다. 가상현실, 증강현실 콘텐츠를 제작하기 위한 Unity 3D 등과 같은 엔진과 UI/UX 설계 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBKI0018 웹&모바일콘텐츠(PBL)

Edutainment Contents II

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 애플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보 구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

HBKI0020 방송영상콘텐츠(PBL)

Digital Video Contents II

영상콘텐츠의 심화 과정으로 1인 미디어 방송과 상호작용이 있는 인터랙티브 미디어 방송 등 다양하고 새로운 형식의 뉴미디어를 기획, 개발하는 ‘문제 해결 중심 수업’, ‘프로젝트 중심 수업’으로 현업의 실무를 체계적으로 체험한다.

HBKI0023 인턴십2(디지털콘텐츠)

Business Practice II

디지털콘텐츠 산업현장과 연계된 현장학습 방식의 수업으로 인턴십 과정을 통하여 실무를 익힌다.

HBKI0029 전공과창업(디지털콘텐츠)

Major & Business I

디지털콘텐츠 산업 전반에 대한 트렌드와 전망, 취업 가능 분야 등에 대한 다양한 정보를 찾아 분석한 후, 자신에게 맞는 기업을 선택하여 이력서 및 자기소개서를 작성하고, 포트폴리오 구성을 통한 면접 준비, 각종 취업특강 등 전공 관련 취업과 연계된 다양한 활동을 한다.

HBKI0051 게임그래픽(PBL)

Game Graphics

게임원화, 게임UI, 3D모델링, 게임이펙트, 게임애니메이션 등 게임 산업현장에서 요구하는 실무중심의 게임그래픽 세부 전문가 양성을 위한 전공심화 과정이다. 즉, 게임시스템에 적합한 게임 그래픽 실무를 익히고 실습하는 과정으로 감각 있고 마무리가 탄탄하며 손이 빠른 작업 완성도를 목표로 한다.

HBKI0021 게임프로젝트(캡스톤디자인)

Game ContentsIII(Capstone Design)

게임콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정 관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

HBKI0022 에듀테인먼트프로젝트(캡스톤디자인)

Edutainment Contents II

에듀테인먼트콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

HBKI0024 영상프로젝트(캡스톤디자인)

Digital Video Contents II

영상콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정 관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

HBKI0030 전공과취업(디지털콘텐츠)

Major & Business II

디지털콘텐츠산업 전반에 대한 트렌드와 전망, 취업 가능 분야 등에 대한 다양한 정보를 찾아 분석한 후, 자신에게 맞는 기업을 선택하여 이력서 및 자기소개서를 작성하고, 포트폴리오 구성을 통한 면접 준비, 각종 취업특강 등 전공 관련 취업과 연계된 다양한 활동을 한다.

HBKI0048 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인)

Portfolio

졸업 작품을 마무리 하여 전시하는 과정과 산업현장에 필요한 전문 인력으로서 자신을 드러내기 위한 취업활동을 하는 과목이다. CDR을 바탕으로 자신만의 독창적인 이력서, 자기소개서, 입사지원서 및 포트폴리오 제작의 통합적인 관리를 통해 산업체로 진출할 수 있도록 한다.

HBKI0049 영상이펙트디자인

Visual Effect Design

게임, 영화, 드라마, 광고 등에서 활용되고 있는 영상의 특수효과와 기법들을 이해하고 전문적으로 표현할 수 있도록 능력을 배양하는 실무중심의 실습과목이다. 졸업 후 산업현장에 바로 적용 가능한 현장실무형 프로젝트로 진행되는 영상 트랙의 전공심화 과정이다.

스토리텔링연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBCF0001	디지털스토리텔링 I	3	3
전체	1	전공심화	HBHA2131	한국문학사	3	3
전체	1	전공선택	HBHA2182	고전명작읽기와감상	2	2
전체	1	전공선택	HBHA2202	한국민속학	3	3
전체	1	전공선택	HBHA3211	한국현대문화비평	3	3
전체	1	전공선택	HBHA4321	현대한국사회	3	3
전체	1	전공선택	HBHA4373	한국문학의이해	3	3
전체	1	전공선택	HBHA4376	한국현대시와사회	3	3
전체	1	전공선택	HBHA4377	한국고전문학스토리텔링(PBL)	2	2
전체	1	전공필수	HBIH4522	서양연극사 I	3	3
전체	1	전공필수	HBIH4526	한국연극사	3	3
전체	1	전공선택	HBIH4554	극작 I	3	3
전체	1	전공선택	HBIH4582	장면창작실습	3	3
전체	2	전공선택	HBCF0002	디지털스토리텔링 II	3	3
전체	2	전공선택	HBHA1021	한국의전통문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHA2192	한국현대시의이해	3	3
전체	2	전공선택	HBHA3011	한국현대소설의이해	3	3
전체	2	전공선택	HBHA3241	한국고전서사와문화콘텐츠	3	3
전체	2	전공선택	HBHA3272	한국문학과세계문학	3	3
전체	2	전공선택	HBHA4375	응용언어학	3	3
전체	2	전공선택	HBHA4382	문예창작실습	2	2
전체	2	전공선택	HBIH2072	희곡분석	3	3
전체	2	전공선택	HBIH4524	단막극제작실습	3	3
전체	2	전공필수	HBIH4530	서양연극사 II	3	3
전체	2	전공선택	HBIH4561	극작 II	3	3

■ 교과목해설

HBCF0001 디지털스토리텔링 I

Digital Storytelling I

창작산업의 기반이 되는 스토리텔링의 개념과 창작기법을 연구하고 훈련하는 가운데, 발표 및 전달매체로서의 디지털 매체의 특성을 연구한다.

HBHA2131 한국문학사

History of Korean Literature

이 교과목은 한국문학의 거시적 흐름을 통시적으로 파악하여 한국문학에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하는 데 목적이 있다. 나아가 이 교과목은 세계문학 속에서 한국문학이 차지하는 위상을 재확인하는 계기를 마련해 줌은 물론 고전문학과 현대문학의 연속성을 문학사적 흐름을 통해 재인식하게 하는 데도 목적을 둔다.

HBHA2182 고전명작읽기와감상

Reading & Practice in Korean Classical Literature

이 교과목은 고전문학 작품 중 각 시대별 대표작들을 엄선하여 실제로 읽고 그 당대적 의미를 구명하는 데 목적을 둔다. 작품의 원전, 또는 번역본을 읽고 당대인들의 삶과 문학의 관계, 당대 문화의 한 영역으로서의 문학이 가지는 의미를 파악해 본다. 가능한 한 많은 작품을 접하고 서로 토론해 봄으로써 학부생들의 고전문학에 대한 친밀감을 높여주고 고전문학 작품을 스스로 읽고 해독할 수 있는 능력을 길러주며, 나아가 고전문학의 당대적 의미를 토대로 그 현대적 의미를 파악할 수 있는 안목을 가지는 단계까지 나아가게 한다.

HBHA2202 한국민속학

Korean Folklore Study

한국 민속의 성격과 특징에 대해 학습하는 교과목이다. 민속은 역사적 발전과정에서 형성되고 축적된 정신이나 문화의 한 유산이다. 따라서 민속은 인간이 사회 구성원으로서 함께 만들고 생활한 삶의 흔적이라 할 수 있다. 민속에는 구비문학을 비롯하여 세시풍속, 민속놀이, 민간신앙 등이 포함된다. 이 교과목은 역사적으로 존재했거나 현재까지 전해지는 민속의 당대적 의미를 밝히고 우리 민족정신의 원류를 찾는 데 목적을 둔다.

HBHA3211 한국현대문화비평

Contemporary Korean Literary Criticism

문화학비평의 개념을 이해하고 다양한 비평방법들을 개관한 후 각각의 비평방법에 대해 구체적으로 학습한다. 학습한 비평 방법으로 통해 구체적인 한국의 문화 현상을 탐구하는 활동을 한다. 이를 통해 문화를 비평하는 능력을 갖추도록 한다.

HBHA4321 현대한국사회

Special Lecture in Contemporary Literature

현대문학 전반에 대한 내용 중 특히 중요한 시기의 작가나 작품 및 문학이론을 중점적으로 살펴보고 현대문학 분야 중 미진한 부분을 보충, 점진함으로써 현대 문학의 작가, 작품, 이론들을 종합 마무리한다.

HBHA4373 한국문학의이해

Introduction to Korean Literature

한국문학에 대한 기초적인 지식과 안목을 쌓는 과목이다. 문학의 성격과 기능과 효용을 공부하고, 시와 소설의 구성 원리와 미적 구조를 터득한다. 이를 바탕으로 여러 종류의 문학 작품을 감상함으로써 한국문학을 수용하는 안목을 기르는 것이 이 과목의 목적이다.

HBHA4376 한국현대시와사회

Korean Poetry and Society

이 과목은 한국 현대시와 한국 현대 사회의 관계에 대해 이해하는 데 목적이 있다. 한국 현대 사회에서 미적 영역 바깥의 개념들이 어떻게 예술의 세계에 진입하여 가치를 가지게 되는지, 공동체의 문제에서 미적 문제가 어떻게 전유되는지 여러 텍스트를 통해 살펴본다. 예술이 공동체의 시대정신을 구현하고 공동체가 예술의 모태가 되는 여러 예를 제시하여 학습자에게 시민의식과 작가의식의 상관성을 체험하고 신장시키고자 한다.

HBHA4377 한국고전문학스토리텔링(PBL)

Korean Classical Literature and Storytelling(PBL)

이 교과목은 한국의 고전문학 자료를 활용하여 재창작을 체험하는 실습 교과목이다. 학생들이 고전문학 자료에 나타나 있는 주제와 소재를 계승하고 변형하여 현대인들의 공감대를 높일 수 있는 콘텐츠로 스토리텔링하는 방법을 체득할 수 있게 하는 것을 목표로 한다. 이 목표에 효과적으로 접근할 수 있도록 하기 위하여 기왕의 재창작 작품을 원전 자료와 비교·분석하는 사례연구를 선행한다.

HBIH4522 서양연극사 I

History of Western Theatre I

고대부터 17세기 신고전주의 시대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

HBIH4526 한국연극사

The History of Korean Theatre

한국연극사는 고전연극사와 현대연극사로 대별되는데 이강의는 고대 연희의 시발점에서부터 신극의 유입 시기까지 흐름을 시대별, 형태별로 파악하여 우리 고유의 연극미학을 바로보는 시각을 정립한다.

HBIH4554 극작 I

Playwriting I

희곡의 기본적인 구성과 극작의 원리를 배우기 위한 교과목이다. 극작에 필요한 캐릭터, 플롯, 대사 등의 기본 요소들을 습득 후 실제 장면을 구성해본다.

HBIH4582 장면창작실습

Scene Making Practice

장면창작실습은 2학년 과목으로 팀을 구성하여 장막희곡의 한 장면, 혹은 단막극을 선택하여 작가 및 작품분석, 장면분석, 인물분석, 대사분석 등을 경험하고 구체적인 방법론을 모색하는 과목이다. 연극의 시작부터 완성까지 전 과정을 워크북으로 작성 제출한다.

HBCF0002 디지털스토리텔링 II

Digital Storytelling II

디지털 스토리텔링 I의 연속된 코스로 매체의 특성에 맞는 스토리텔링 기법을 연구하고 창작한다.

HBHA1021 한국의전통문화

Traditional Korean Culture

이 과목은 문화의 의미와 역할 등 문화의 기초 개념들을 이해하고 한국의 전통문화와 관련된 광범위한 지식을 배우는 교과목이다. 한국의 문학, 역사, 사상, 종교 등을 통해 한국인의 가치관을 배운다.

HBHA2192 한국현대시의이해

Contemporary Korean Poetry

한국 현대시의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 시와 언어와의 관계를 파악하고 언어예술로서의 시의 아름다움을 터득하는 과목이다. 현대시의 구성원리를 이해하여 현대시를 분석하는 안목을 높이고 현대시사에 뛰어난 성취를 거둔 시인들의 작품세계도 살펴본다.

HBHA3011 한국현대소설의이해

Contemporary Korean Novels

한국 현대소설의 미적 구조와 특성을 이해하는 과목이다. 소설의 유래와 본질을 이해하고, 소설의 구성 원리를 터득하여 현대소설을 분석하는 안목을 높이고, 현대소설사에서 뛰어난 성취를 거둔 작가들의 작품세계도 살펴본다.

HBHA3241 한국고전서사와문화콘텐츠 Korean Classical Literature and Cultural Contents
문화콘텐츠 산업은 완전히 새로운 산업이나 학문 분야가 아니라 기존의 학문 영역들을 유기적으로 엮어주는 연결 시스템으로서 새롭게 대두된 개념이다. 문학의 분야에서도 기존에 연구해 왔던 작품의 인물·공간·소재·서사구조 등이 모두 콘텐츠 개발에 필요한 원천소스로서 그대로 활용이 가능하다. 이 교과목은 우리 고전서사문학과 전통문화 속에서 현대의 문화콘텐츠 개발 소스로 활용할 만한 내용들을 추출하는 능력을 기르는 데 그 목적을 둔다.

HBHA3272 한국문학과세계문학 Korean Literature and World Literature
한국문학은 세계문학과 연관되어 생성하고 발전하여 왔다. 고대에서 현재에 이르기까지 이러한 상황은 달라진 적이 없다. 따라서 한국문학을 이해하기 위해서는 다른 지역의 문학을 이해하는 일이 매우 중요하다. 이 교과에서는 다양한 세계문학을 살펴봄으로서 우리 문학의 현재를 이해하는 기회를 갖는다. 또 다른 나라의 문학과 문화를 이해함으로써 세계화 시대에 어울리는 세계 인식을 갖도록 한다.

HBHA4375 응용언어학 Applied Linguistics
이 강좌에서는 이론 언어학에서 정립한 추상적인 이론을 언어 사용으로 발생하는 실제적 문제에 적용하여, 다양한 언어 현상에 대해 폭넓게 이해하는 학습을 한다. 응용언어학의 개방성에 초점을 맞추어 언어학의 여러 영역 및 인접 학문과의 관련성을 토대로 언어현상을 구체적으로 살펴볼 수 있게 한다. 이 교과목을 통해 끊임없이 변화해 가는 언어의 특성을 좀 더 이해할 수 있는 안목을 높인다.

HBHA4382 문예창작실습 Practice in Creative Writings
글쓰기 연습을 하는 과목이다. 문장의 종류와 다양한 수사의 기법을 터득하고 글의 원천인 상상력의 능력을 높이도록 한다. 좋은 글과 문학작품에서 문장력과 상상력을 배우면서 다양한 글쓰기 능력과 창작 능력을 기르도록 한다.

HBIH2072 희곡분석 Play Analysis
연극을 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나의 희곡에 대한 본질적이고도 구조적인 이해를 도모하며 사조 별, 장르 별 대표 희곡들을 분석해 본다.

HBIH4524 단막극제작실습 One Act Play Production
단막연극공연의 실제 제작과정을 경험함으로써 리허설에서 공연까지의 과정을 훈련하고 제작전반에 걸친 다양한 이슈들에 대해 연구한다.

HBIH4530 서양연극사Ⅱ History of Western Theatre II
18세기에서 현대에 이르는 서양 연극의 흐름을 각 시대별, 사조별 그리고 대표적 작가의 작품의 실례를 통하여 입체적으로 파악한다.

HBIH4561 극작Ⅱ Playwriting II
극작의 기본요소를 바탕으로 장면을 구성하고, 습작을 통해 하나의 작품을 완성한다.

VFX융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HB JW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	1	전공선택	HB KG0036	CG기초(SW)	3	3
1	1	전공선택	HB KJ0001	만화애니메이션드로잉	3	3
1	1	전공선택	HB KJ0035	만화애니메이션기초	3	3
1	2	전공선택	HB IP0024	공간과드래프팅	3	3
1	2	전공선택	HB JW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
1	2	전공선택	HB KJ0003	디지털영상기초	3	3
2	1	전공선택	HB IA2142	모션그래픽스 I	2	2
2	1	전공선택	HB IA3151	일러스트레이션기초 I	3	3
2	1	전공선택	HB IV0001	2D Compositing	2	3
2	1	전공선택	HB KJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
2	1	전공선택	HB OA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3
2	2	전공선택	HB IA3152	일러스트레이션기초 II	3	3
2	2	전공선택	HB IV0003	크리쳐애니메이션	2	3
2	2	전공선택	HB IV0004	Matchmoving 3D	2	3
2	2	전공선택	HB JO2179	알고리즘(PBL)	6	6
2	2	전공선택	HB JW0010	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HB JW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HB KJ0015	만화애니메이션그래픽스 II	3	3
3	1	전공선택	HB IA4334	패키지디자인기초 I	3	3
3	1	전공선택	HB IV0002	크리쳐피규어	2	3
3	1	전공필수	HB JO2174	운영체제(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HB KJ0049	3D그래픽스	3	3
3	2	전공선택	HB IA3302	패키지디자인기초 II	3	3
3	2	전공심화	HB KJ0051	영상게임디자인	2	3
4	1	전공선택	HB JW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3
4	2	전공심화	HB KJ0054	포스트프로덕션	2	2

■ 교과목해설

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBKG0036 CG기초(SW)

The Fundamental of Computer Graphics(SW)

시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

HBKJ0001 만화애니메이션드로잉

Drawing

만화와 애니메이션에 내재된 회화적 요소를 파악하고 회화의 조형성과 방법적 접근을 통하여 시지각의 능력을 확장하고 독창적이고도 안정적인 시각예술 활동을 할 수 있는 능력의 기초를 연마한다.

HBKJ0035 만화애니메이션기초

Introduction to cartoon and animation

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 애니메이션의 12가지 법칙, 물리적인 운동법칙, 커뮤니케이션 테크닉에 대해 2D 애니메이션 제작 프로그램인 Toonboom과 TV paint를 통한 학습을 한다.

HBIP0024 공간과드래프팅

Stage Drafting Techniques

무대디자인을 통해 작성되어야 할 각종 무대도면의 제작실습이 진행되며 공간을 도면으로 해석하는 학습이다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBKJ0003 디지털영상기초

The Fundamental of Digital Video

영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체제작툴을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

HBIA2142 모션그래픽스 I

Motion Graphics I

본 교과목은 디지털 미디어디자인을 이해하는 기초과목으로서 영상제작 실습을 통해 과거 모션그래픽/컴퓨터 애니메이션 작품 사례들을 자기만의 시각으로 재해석하고 본인만의 애니메이션 언어와 원리를 파악하며, 공감각적 경험의 디자인 능력을 기른다.

HBIA3151 일러스트레이션기초 I

Basic Illustration I

단행본 서적에 관여되는 일러스트레이션으로, 일러스트레이션의 분석적 사고와 합리적 해결을 시도한

Nuke 툴의 전반적이 이해와 활용을 통하여 2D 합성 기법을 습득한다.

HBOA1007	3D프린팅의이해(SW)	Introduction to 3D Printing(SW)
3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.		

HBIV0003 크리쳐애니메이션 Creature Animation

전설이나 신화속의 가상 생명체들의 움직임을 실재화하고, 드라마틱한 액션의 표현기법을 습득한다.

HBJO2179 알고리즘(PBL) Algorithm(PBL)
 컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

HBJW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) Open Source Linux Programming(PBL)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

HBKJ0015 만화애니메이션그래픽스II

Cartoon Animation Graphics II

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작물의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBIA4334 패키지디자인기초 I

Basic Package Design I

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBIV0002 크리쳐피규어

Creature Sculpting

본 수업의 목표는 평면으로 표현된 크리쳐 디자인을 소조기법을 통해 입체로 구현해 봄으로써 입체적 사고능력을 증진시키고 평면 디자인 상의 문제점을 알아보는데 있다.

HBJO2174 운영체제(PBL)

Operating System(PBL)

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

HBKJ0049 3D그래픽스

3D Graphics

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

HBIA3302 패키지디자인기초II

Basic Package Design II

과거의 패키지디자인의 개념은 상품을 보호하는데 중점을 두었다면 오늘날의 패키지디자인은 제품과 브랜드의 정체성을 분명히 하고, 상품의 가치를 높이며, 소비자 관심과 구매욕구를 높이는데 주안점을 두고 있으며, 패키지디자인은 마케팅수단으로 사용되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있는 가운데, 본 과목은 브랜드와 상품의 목적에 맞는 캐피지 디자인을 개발하기 위한 기획, 디자인, 시작품 제작에 이르기까지의 전 과정을 실습한다.

HBKJ0051 영상게임디자인

Design of Digital Video and Game

인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.

HBJW0021 인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사

용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

HBKJ0054 포스트프로덕션

Contents Post-Production

게임 콘텐츠와 애니메이션 형식의 졸업작품의 후반작업을 진행하여 완성구조와 시각적 마감 품질을 높인다.

콘텐츠제작연계전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	HBKE0001	문화예술경영학개론	3	3
전체	1	전공선택	HBKE0055	공연기획실습1	3	3
전체	1	전공선택	HBKJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
전체	1	전공선택	HBKJ0035	만화애니메이션기초	3	3
전체	2	전공선택	HBKE0050	한류문화산업	3	3
전체	2	전공선택	HBKE0056	전시기획실습1	3	3
전체	2	전공선택	HBKE0063	공연기획실습2	3	3
전체	2	전공선택	HBKJ0039	카툰애니메이션스토리연출	3	3
전체	2	전공선택	HBKJ0043	표현기법워크샵	3	3

교과목해설

HBKE0001 문화예술경영학개론

Arts and Cultural Management

예술경영에 필요한 문화경제이론과 경영이론, 마케팅에 대해 연구하고 예술경영의 사례연구를 통해 예술경영의 문제점과 대안을 제시한다.

HBKE0055 공연기획실습1

Practical Training in Arts and Cultural Management

1

공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

HBKJ0009 만화애니메이션그래픽스 I

Cartoon Animation Graphics I

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초틀의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBKJ0035 만화애니메이션기초

Introduction to cartoon and animation

만화의 기본이 되는 칸 나누기, 면 나누기를 이해하고, 이야기의 구성방식 등을 익힌다. 한칸, 네칸만화를 중심으로 기본적인 만화의 수사법을 익혀 발상에서 만화의 완성까지의 제작방식을 습득한다. 애니메이션의 12가지 법칙, 물리적인 운동법칙, 커뮤니케이션 테크닉에 대해 2D 애니메이션 제작 프로그램인 Toonboom과 TV paint를 통한 학습을 한다.

HBKE0050 한류문화산업

K-culture and Cultural Industry

한류문화산업을 이끄는 주요 문화콘텐츠에 대해 분석하고 새로운 한류 콘텐츠 기획방안을 모색하여 한류에 대한 이론적인 기반을 습득한다.

HBKE0056 전시기획실습1 Practical Training in Arts and Cultural Management
2
전시를 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 심화한다.

HBKE0063 공연기획실습2 Practical Training in Arts and Cultural Management
2
공연을 실제로 기획, 실행, 평가해봄으로써 문화예술기획경영에 필요한 실무역량과 현장 적응력을 바탕으로 활용할 수 있게 한다.

HBKJ0039 카툰애니메이션스토리연출 Introduction to storytelling through the cartoon and the animation
풍자, 유머, 카툰을 중심으로 비유, 대조, 은유, 환원 등 다양한 만화적 ‘수사법’을 익힌다. 또한 다양한 재료를 이용하여 독자적인 자신의 카툰세계를 개척해 갈 수 있는 작화능력과 아이디어 발상력을 높인다. 애니메이션의 스토리연출론의 기초교과목으로, 영화적 문법체계를 이해하고 다양한 네러티브 연출 테크닉에 대한 기본적 학습을 진행한다.

HBKJ0043 표현기법워크샵 Introduction to expression technique of the cartoon and the animation
실생활에 응용할 수 있는 정보와 지식, 홍보 등을 쉽고 재미있게 담은 만화 영역으로 기획에서 취재, 자료수집, 스토리텔링, 작화에 이르기까지 이론적 이해와 실습을 한다. 게임과 카툰애니메이션은 서로 다른 종류의 애니메이션이 아니라 타이밍과 스페이싱의 변화에 의한 애니메이팅의 차이에 따른 결과물의 다른 양상이라는 것을 이해하고, 캐릭터의 연기력과 표현력이 장면연출에 미치는 영향에 대해 수업하는 교과목.

스마트게임&콘텐츠융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBEB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
1	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	2	전공선택	HBEB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
1	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
1	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
2	1	전공필수	HBBK0005	비주얼스토리텔링	3	3
2	1	전공선택	HBEA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBEB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2144	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJN2134	자료구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2122	컴퓨터구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0012	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0045	C프로젝트설계	6	6
2	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJW0037	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공필수	HBSC0005	3D컴퓨터그래픽 I	3	3
2	2	전공선택	HBBK0008	광고콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBEA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3
2	2	전공선택	HBEB0018	기계학습	3	3
2	2	전공선택	HBJN2158	창의공학설계	3	3
2	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
2	2	전공선택	HBJO2209	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJQ0041	자료구조설계	6	6
2	2	전공필수	HBJW0007	컴퓨터구조	3	3
2	2	전공선택	HBJW0010	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공필수	HBSC0006	3D컴퓨터그래픽 II	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공심화	HBBK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
3	1	전공선택	HBBK0022	영상콘텐츠1	3	3
3	1	전공선택	HBEB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	HBJM2092	네트워크설계	3	3
3	1	전공심화	HBJM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBJM2143	데이터베이스설계	6	6
3	1	전공선택	HBJN2160	마이크로프로세서	3	3
3	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0019	데이터베이스실습	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
3	1	전공선택	HBSC0002	게임콘텐츠 I	3	3
3	2	전공선택	HBBK0018	웹&모바일콘텐츠 II(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBBK0023	영상콘텐츠 II(캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBEA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
3	2	전공선택	HBJM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2133	자료구조설계(SW)	6	6
3	2	전공선택	HBJO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0015	운영체제	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
3	2	전공선택	HBSC0003	게임엔진 I	3	3
3	2	전공선택	HBSC0004	게임콘텐츠 II(캡스톤디자인)	3	3
4	1	전공선택	HBEA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJM2137	웹프레임워크설계	3	3
4	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HB JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
4	1	전공선택	HB JW0024	인턴십 II(전자공학)	2	2
4	1	전공선택	HB SC0001	게임엔진 II	3	3
4	2	전공선택	HB EA0022	디지털영상처리	3	3
4	2	전공선택	HB EA0029	전공실무특강(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HB EA0030	디스플레이공학	3	3
4	2	전공선택	HB EB0013	인공지능프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HB EB0023	캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HB JM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HB JW0031	전공세미나	3	3
전체	1	전공선택	HB KI0021	게임프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
전체	1	전공선택	HB KI0031	조형과표현기법	3	3
전체	1	전공선택	HB KI0032	디지털영상촬영과편집(SW)	2	2
전체	1	전공선택	HB OA1018	1인미디어기획및제작	3	3
전체	2	전공선택	HB JM2089	마이크로프로세서및설계	3	3
전체	2	전공선택	HB KF0008	2D컴퓨터그래픽 II (SW)	2	2
전체	2	전공선택	HB KI0038	모션그래픽(SW)	2	2
전체	2	전공선택	HB KI0048	디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HB OA1022	AR&VR콘텐츠	3	3

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HB JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어

면 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBBK0005 비주얼스토리텔링

Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

HBEA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW)

Windows Programing(SW)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

HBEB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

HBJM2138 GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

HBJM2144 웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

HBJN2134 자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배

열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJO2122 컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성요소 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJO0012 웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

HBJO0045 C프로젝트설계

C-Project Design

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

HBJO0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJO0008 웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HBJO0037 객체지향프로그래밍

Object Oriented Programming

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야 할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

HBSC0005 3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

3D 컴퓨터 그래픽에서 개발한 캐릭터 모델링에 생명력을 불어넣기 위한 캐릭터 애니메이션을 이해하고 실습하는 과정이다. 즉, 인체구조와 표정, 움직임의 체계를 이해하고 걷기, 달리기와 같은 기본 움직임 및 다양한 응용 동작을 실제 캐릭터에 적용해보고 애니메이션 함으로써 캐릭터 애니메이션의 기본원리

와 이를 표현하는 기법들을 습득한다.

HBBK0008 광고콘텐츠

Commercial Contents

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

HBEA0015

uController을이용한센서시스템설계
및실습

uController Based Sensor System Design and
Practice

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

HBEB0018 기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

HBJN2158 창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2209 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBJQ0041 자료구조설계

Data Structure Design

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

HBJW0007 컴퓨터구조

Computer Architecture Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리방법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

HBJW0010 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBSC0006 3D컴퓨터그래픽 II

3D Computer Graphics II

3D 컴퓨터그래픽 I 의 심화연계과정 수업으로 3D 캐릭터 모델링에 리깅 작업을 거쳐 디지털 애니메이션에서 배운 캐릭터 애니메이션의 원리를 적용하는 방법을 통해 3D 캐릭터 애니메이션을 제작한다. 또한, 3D 애니메이션 작업의 완성도를 높여주는 라이팅 및 특수효과 제작 능력을 배양한다.

HB BK0007 웹&모바일콘텐츠 I

Web & Mobile Contents I

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

HB BK0022 영상콘텐츠1

Digital Video Contents I

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 TV 광고콘텐츠를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBEB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇)

Microprocessor(HIR)

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

HB JM2092 네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

HB JM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL)

Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HB JM2143 데이터베이스설계

Database Design

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

HB JN2160 마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어

어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

HBJO2178 네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJO2217 스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

HBJQ0019 데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

HBJQ0025 모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

HBJQ0040 컴퓨터아키텍처설계

Computer Architecture Design

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

HBSC0002 게임콘텐츠 I

Game Contents I

장르별 게임 사례분석을 통해 게임의 구성 원리를 이해하고, 체계적인 게임기획 방법론에 대해 배운다. 이를 바탕으로 새로운 게임 방식을 제안하는 독창성 있는 엔터테인먼트 게임콘텐츠를 기획하고, 이에 필요한 게임설계도, 캐릭터 및 그래픽, 임무, 세계관을 포함하는 게임 개발 기획서를 작성한다.

HBBK0018 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)

Web & Mobile Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일 콘텐츠 I 의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBBK0023 영상콘텐츠II(캡스톤디자인)

Digital Video Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 애플리케이션, 학습게임, e-book 등과 같은 에듀테인먼트콘텐츠의 제작 원리 및 정보설계와 재미요소설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 콘텐츠를 제작하여 그래픽디자인, 프로그래밍, 출력 및 제본까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBEA0004 인턴십I(시스템반도체공학)

InternshipI

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

- HBEB0014 인공지능및설계(PBL) Artificial Intelligence and Design(PBL)
본교과목에서는 학생들은 인공지능망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.
- HBJM2115 인턴십I(스마트정보통신공학) Internship I
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.
- HBJM2133 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)
본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.
- HBJO2215 인턴십I(소프트웨어) Internship1
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
- HBJQ0015 운영체제 Operating Systems
운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.
- HBJQ0028 캡스톤디자인I(정보보안공학) Capstone Design1
학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.
- HBJQ0033 인턴십I(정보보안공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.
- HBJW0026 인턴십 I (전자공학) Internship I
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.
- HBSC0003 게임엔진 I Game Engine I
국내의 대표적인 게임제작 엔진인 유니티3D 소프트웨어의 기본 기능 및 응용된 고급 기능들을 이해하고 실습하여 게임제작의 직무 능력을 향상한다.
- HBSC0004 게임콘텐츠 II(캡스톤디자인) Game Contents II(Capstone Design)

게임콘텐츠 I 의 심화된 과정으로 게임 산업에 대한 전반적인 이해와 다양한 기술 및 트렌드 등을 분석하고, 실무에 적용 가능한 웹 & 모바일 애플리케이션 제작기술에 대해 학습하며, 네트워크 게임 및 기능성 게임콘텐츠 등으로 개발하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBEA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) Capstone Design1
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) Internship2(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에 서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) Capstone Design I (HIR)
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) Capstone Design
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2136 인턴십2(정보통신공학) Internship II
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정 기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

HBJM2137 웹프레임워크설계 Web Framework Design
본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어) Internship2
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) Capstone Design2
학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운

지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HB JW0011 캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

HB JW0024 인턴십Ⅱ(전자공학)

Internship II

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HB SC0001 게임엔진Ⅱ

Game Engine II

게임엔진Ⅰ의 심화 과정으로 Unity 3D Engine을 이용하여 각자 개발한 게임콘텐츠를 웹&모바일 플랫폼에 구현할 수 있도록 하는 수업이다.

HB EA0022 디지털영상처리

Fabrication Equipment Programing

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HB EA0029 전공실무특강(캡스톤디자인)

Capstone Design2

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

HB EA0030 디스플레이공학

Display Engineering

현재 정보통신 분야에서 널리 사용되고 있는 디스플레이에는 Liquid Crystal Display(LCD), PDP(Plasma Display Panel), OLED(Organic Light Emitting Diode), Flexible Display 등이 있다. 본 강의에서는 주요 디스플레이의 기본 원리, 각 기술의 고유한 장단점, 제품의 설계, 현재 수준에서 안고 있는 문제점의 해결을 위한 접근 방법을 강의한다.

HB EB0013 인공지능프로젝트

Artificial Intelligence Project

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅 데이터 및 이에 필요한 수학기법, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

HB EB0023 캡스톤디자인Ⅱ(휴먼지능로봇)

Capstone Design II(HIR)

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

HB JM2139 정보통신응용SW프로젝트

ICT Application Software Project(SW)

본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

HBKI0021 게임프로젝트(캡스톤디자인)

Game ContentsIII(Capstone Design)

게임콘텐츠 트랙에서 배운 지식을 바탕으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정 관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 전시 프로젝트를 완료한다.

HBKI0031 조형과표현기법

Basic Design & Art

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

HBKI0032 디지털영상촬영과편집(SW)

Digital Video Editing

디지털 영상을 제작하는 데 필요한 기초적인 관련 지식과 툴을 습득하는 과정이다. 즉, 디지털 비디오 캠코더 및 카메라를 사용하여 동영상을 촬영하는 실습과정과 포토샵 및 프리미어와 같은 디지털 편집 프로그램을 사용해 촬영한 영상물을 편집하는 실습과정을 통해 영상콘텐츠 제작에 대한 전반적인 이해도를 높일 수 있다.

HB0A1018 1인미디어기획및제작

Digital Contents Creation

다큐, 광고, 실험영화, 공연용 영상, 뮤직비디오, 홍보물, 웹 콘텐츠 등 디지털 영상을 기반으로 하는 다양한 콘텐츠를 실제로 제작해본다. 각 콘텐츠의 차이와 공통점을 통해 디지털콘텐츠창작의 실재를 경험하고 학습한다.

HBJM2089 마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

HBKF0008 2D컴퓨터그래픽II(SW)

2D Computer Graphics II

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 일러스트레이터와 같은 벡터 방식 툴의 원리를 이해하고, 그 활용기법을 단계적으로 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양함은 물론, 폭넓은 디지털 제작영역에 접근할 수 있는 기초과정이 완성된다.

HBKI0038 모션그래픽(SW)

Motion Graphics

사진, 일러스트, 그래픽 이미지를 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터

HBK10048 디지털콘텐츠 포트폴리오(캡스톤디자인) Portfolio

HBOA1022 AR&VR콘텐츠 AR and VR Contents

- 169 -

융합기술대학

글로벌금융경영학부

※ 구.글로벌금융경영학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJE1011	경영학원론	3	3
1	1	전공선택	HBJE4474	경제학원론	3	3
1	2	전공선택	HBJE1112	위험관리론	3	3
1	2	전공선택	HBJE4475	회계원리	3	3
2	1	전공선택	HBJE2192	재무관리	3	3
2	1	전공선택	HBJE4358	마케팅	3	3
2	1	전공선택	HBJE4486	보험계약법	3	3
2	1	전공선택	HBJE4491	비즈니스실무영어	3	3
2	2	전공선택	HBJE2161	경영통계학	3	3
2	2	전공선택	HBJE3282	투자론	3	3
2	2	전공선택	HBOA1003	건강보험론	3	3
2	2	전공선택	HBOA1015	중국경영철학론	3	3
3	1	전공선택	HBJE3231	손해보험론	3	3
3	1	전공선택	HBJE4311	증권분석론	3	3
3	1	전공심화	HBJE4357	원가회계	3	3
3	1	전공선택	HBJE4481	재무설계Ⅰ	3	3
3	2	전공심화	HBJE3022	손해사정이론	3	3
3	2	전공선택	HBJE4301	금융시장론(금융상품론)	3	3
3	2	전공선택	HBJE4355	관리회계	3	3
3	2	전공선택	HBJE4360	연금론	3	3
3	2	전공심화	HBJE4482	재무설계Ⅱ	3	3
3	2	전공선택	HBJE4494	전공과창업(글로벌금융경영)	1	1
3	2	전공선택	HBJE4497	인턴십 I(글로벌금융경영)	2	2
4	1	전공선택	HBJE2182	금융기관경영론(파생상품및금융공학)	3	3
4	1	전공심화	HBJE3011	사회보험론	3	3
4	1	전공선택	HBJE4480	자연재해보험실무	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBJE4495	전공과취업(글로벌금융경영)	1	1
4	1	전공선택	HBJE4496	인턴십 II(글로벌금융경영)	2	2
4	2	전공선택	HBJE2141	증권시장론(자본시장론)	3	3
4	2	전공선택	HBJE3032	경영프로젝트(캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBJE4011	손해보험세미나(PBL)	3	3
4	2	전공선택	HBJE4032	금융경영세미나(캡스톤디자인)	3	3

■ 교과목해설

HBJE1011 경영학원론

Introduction to Business Principles

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

HBJE4474 경제학원론

Introduction to Economics Principles

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

HBJE1112 위험관리론

Risk Management

개인의 일상과 기업경영 및 국가경영에서 직면할수 있는 각종 위험 및 유사개념에 대하여 여러 학문분야의 측면에서 분석, 확인, 측정할 수 있는 이론적인 근거를 제공하고, 이에 대한 대처관리방법을 연구, 제시한다.

HBJE4475 회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

HBJE2192 재무관리

Financial Management

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정론에 대한 배경과 운영자금의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

HBJE4358 마케팅

Marketing

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실제를 학습한다.

HBJE4486 보험계약법

insurance contracts law

자본주의 발달에 따른 기업을 중심으로 한 생활관계를 중심으로 다룬다. 우선 사인의 개념을 파악하고 주식회사의 개요와 회사설립과정을 정리한다. 회사의 기관 및 계산, 그리고 주식 및 사채 등 금융보험학과와 유기적인 관련을 맺고 있는 내용을 중심으로 학습한다. 상행위와 회사제도에 대한 개괄적인 이해를 바탕으로 보험업법, 보험계약법, 증권거래법 등 관련분야에 응용할 수 있는 기초적 개념을 정리한다.

HBJE4491 비즈니스실무영어

Practical Business English

이 과목은 졸업생이 현장에서 사용할 수 있는 기초적인 영어 구사 능력과 비즈니스 관련 영어능력을 배양함을 목적으로 한다. 학생들은 실제 업무에 사용할 수 있는 일반적인 영어 표현과 비즈니스 관련 분야 영어를 집중적으로 학습한다. 이 강좌에서는 졸업 후 바로 사용할 수 있는 비즈니스 기본개념, 투자분석, 마케팅 등과 관련된 내용을 사례 중심으로 학습한다.

HBJE2161 경영통계학

Managerial Statistics

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리, 분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통화량을 기초로 해서 모집단의 특가설검정, 회귀분석이론들을 학습한다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영, 경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용, 적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

HBJE3282 투자론

Investment

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및 투자전략, 옵션, 선물거래 국제분산투자 등을 학습한다.

HBOA1003 건강보험론

Health Insurance Theory

보험업의 겸업화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 겸영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한 리스크관리 보험학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합특성화 과목으로 운영한다.

HBOA1015 중국경영철학론

The management philosophy of China

중국은 상인문화의 긴 역사를 지니고 있으며, 최근에는 급속한 경제성장을 바탕으로 세계 경제의 주축으로 다가서는 중이다. 본 과목에서는 과거와 현재의 중국의 상인들이나 기업인들은 어떤 경영철학을 지녔고 지니고 있는지를 소개하고자 한다.

HBJE3231 손해보험론

Property and Liability Insurance

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 우리나라 손해보험 사업의 전반적인 이해와 발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 관련 법률 및 일반이론의 숙지

가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다.

HBJE4311 증권분석론

Securities Analysis Theory

투자종목, 투자시기선택을 효율적으로 하기 위하여 필요한 일체의 유용한 자료와 정보를 수집, 분석하는 데 목적이 있으며 경제환경분석, 산업분석, 기업분석을 하며 기술적 분석으로 추세분석, 패턴분석 등을 하며 포트폴리오 선택과 투자성과 분석기법을 터득하고 연구한다.

HBJE4357 원가회계

Cost Accounting

회계원리의 후속과목으로 원가개념과 원가계산에 대한 기초를 제공한다. 원가 자료의 수집과 원가계산 과정을 통해 생성된 각종 데이터를 바탕으로 원가형태, 개별원가계산, 종합원가계산, 원가조업도분석, 예산, 차이분석 등에 유용하게 활용될 수 있는 의사결정 기법을 함양한다.

HBJE4481 재무설계I

Financial Planning I

이 과목은 증권, 보험, 은행, 금융자문 등 금융서비스 지식을 갖춘 재무설계 전문가(AFPK: Associated Financial Planner of Korea) 양성을 목표로 한다. 글로벌 스탠다드에 부합하는 전문가 양성을 위해 위험관리와 보험설계, 투자설계, 세금설계에 대해 심도 있는 공부를 한다.

HBJE3022 손해사정이론

Loss Claim Adjustment Practice

이 과정의 목표는 학생들로 하여금 자동차보험 손해사정의 기초적인 실무 내용을 이해하는 것이다. 학생들에게 자동차보험 손해사정 실무를 소개하고, 자동차보험 손해사정 실무 사례를 제시하고 같이 토론한다. 손해사정 실무는 손해사정사(3종 대인, 대물) 2차 시험 필수 과목이다.

HBJE4301 금융시장론(금융상품론)

Financial Instruments Theory

금융상품론을 이해하기 위해서 재무관리 및 투자론 수업 등의 기본이론들을 바탕으로 자본시장 통합 과정 및 다양한 금융상품들 속에서 금융상품을 체계적으로 이해하고 합리적인 포트폴리오를 설계해봄으로써 학생들의 맞춤형 재무 설계를 위한 기초를 학습한다.

HBJE4355 관리회계

Managerial Accounting

기업 경영을 위한 의사결정 문제의 유형을 살펴보고 원가회계를 기초로 산출된 원가정보를 바탕으로 최적의 의사결정을 할 수 있는 응용 기법을 탐구한다. 이 과목에서는 경영자가 대안 탐색, 분석, 효과 비교 등을 통해 올바른 의사결정을 할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.

HBJE4360 연금론

Pension Economics

연금제도의 기원과 진화를 살펴보고 공적연금과 사적연금으로 구성된 연금제도의 유형 및 향후 발전을 조망하고, 또한 연금제리의 기본을 학습하며, 개인과 기업의 연금제도의 설계를 개략적으로 학습할 수 있다.

HBJE4482 재무설계II

Financial Planning II

이 과목은 금융환경 변화에 능동적으로 대응하여 전문적인 지식과 높은 윤리의식을 갖춘 금융인 양성을 목적으로 한다. AFPK(Associated Financial Planner of Korea) 자격인증자를 양성 하기 위해 재무설계개론, 재무설계 직업윤리, 은퇴설계, 상속설계, 부동산설계를 공부한다.

HBJE4494 전공과창업(글로벌금융경영) Establishment-in-major
기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 창업팀 구성하여 창업모델
발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

HBJE4497 인턴십 I(글로벌금융경영) Internship I
학과과정에서 이수한 수업과정을 금융현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을
향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는 데
도움이 될 것이다.

HBJE2182 금융기관경영론(파생상품및금융공 Derivatives and Financial Engineering
학)
파생금융및금융공학은 경제적 환경에 민감하게 반응하는 금리, 환율, 주가지수 및 석유 등의 미래가격
을 예상하여 만든 상품으로서 선도, 선물, 옵션 및 스왑으로 구성된 파생상품의 기초를 배움과 동시에
금융공학적인 부분을 응용해서 학습하고, 파생금융상품을 이용한 제반 투자이론 및 위험관리에 관한
파생상품전문가를 양성하고자 한다.

HBJE3011 사회보험론 Life Insurance
국가의 경제가 성장하고 사회가 발전함에 따라 복지국가를 건설하는데 있어서 사회보험은 절대적인
역할을 수행하고 있다. 어떤 종류의 사회보험을 시행할 것이며 어느 정도의 보험급여를 제공하여 사회
발전과 국민복지의 향상을 동시에 조화롭게 도모할 것인가를 결정하는 것은 국가 경영에 있어서 매우
중요한 일이다. 따라서 본 과목에서는 사회보험의 종류와 특성에 관한 일반적인 지식을 토대로 각 국
의 사회보험제도를 연구, 분석하여 우리나라의 실정에 적합한 사회보험제도를 수립하는데 필요한 기본
적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.

HBJE4480 자연재해보험실무 Practical Affairs of Natural Hazard Insurance
소방방재청과 상명대학교가 대한민국 최초로 자연재해보험실무과목을 공동으로 교육한다. 소방방재청
이 운영하는 정책보험인 자연재해보험의 이론 및 실무지식을 습득하며 후반부에는 현장실습을 실시
한다. 일정 수준을 통과한 학생에게는 소방방재청장 명의의 ‘자연재해보험 손해사정평가인’ 자격증을
발급한다

HBJE4495 전공과취업(글로벌금융경영) Career-in-major
고학년 학생을 중심으로 전공과 연계된 직장이나 직업을 모색하고 여기에 취업할 수 있도록 구체적인
취업전략을 지도한다

HBJE4496 인턴십 II(글로벌금융경영) Internship II
학과과정에서 이수한 수업과정을 보험현장에 적용함으로써 이론과 실무를 병행하게 되어 실무능력을
향상시키는데 도움이 된다. 이는 취업 시 기업이 원하는 이론과 실무를 겸비한 맞춤형 인재가 되는데
도움이 될 것이다.

HBJE2141 증권시장론(자본시장론) Capital Market Theory
자본시장의 경제적 역할과 기능, 발행시장, 유통시장의 구조와 기능, 관계기관의 기능, 자본시장의 국
제화 및 자본시장의 통합과정 등을 배움으로써 자본시장의 전반적인 발전과정과 개선방향을 배우면서
자본시장을 통한 다양한 금융상품들을 배우는 기초를 학습한다.

HBJE3032 경영프로젝트(캡스톤디자인)

Management Project(Capstone Design)

리스크관리에 필요한 통계 등 계량기법을 배우고, 이를 활용하여 기업이나 금융기관에서 사용하는 기초적인 리스크관리기법을 학습함으로써 리스크관리전공자로서의 기본적인 지식을 갖추도록 한다.

HBJE4011 손해보험세미나(PBL)

Seminar in Indemnity Insurance(PBL)

보험과 기타 금융과 관련된 여러 가지 문제들을 종합적으로 검토하여 이제까지 습득한 지식을 체계화하는 과정이다. 또한 학생들이 미래에 직면하게 될 문제를 스스로 연구하여 해결할 수 있는 능력을 개발하는 것을 학습목표로 하고 있다. 따라서 본 과목에서는 보험과 관련된 여러 가지 문제를 다양한 측면에서 과학적인 접근방법을 통하여 지식의 범위를 넓히고 깊이를 더 할 수 있는 기회를 제공한다. 이와 동시에 다양한 교재를 이용하여 새로운 이론을 습득할 수 있도록 한다. 또한 문제의 해결방안을 모색하는데 도움을 줄 수 있는 조사방법론에 대한 연구도 동시에 이루어 진다.

HBJE4032 금융경영세미나(캡스톤디자인)

Seminar in Securities Finance(Capstone Design)

금융, 경영 분야에서 학습한 내용을 특정의 주제별로 토론함으로써 금융경영 분야의 이론, 실무와 사례에 대한 이해도를 높인다. 또한 이 과목은 금융경영분양를 통합 학습함으로써 사회진출 등에 필요한 비즈니스 실무지식을 제공한다. 세미나과정에서 선택도니 주제를 전체적 측면에서 정리함으로써 금융경영 분야의 실무적인 감각을 배양함을 학습 목표로 한다.

식물식품공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJA4421	일반화학	3	3
1	2	전공선택	HBJA4439	일반생물학	3	3
2	1	전공선택	HBJA4393	천연식품학	3	3
2	1	전공선택	HBJA4409	식물생리학및실험	3	4
2	1	전공선택	HBJA4423	생화학	3	3
2	1	전공선택	HBJA4425	식물영양학	3	3
2	1	전공선택	HBJA4428	식품공학개론	3	3
2	2	전공필수	HBJA4401	식물조직배양및실험	3	4
2	2	전공필수	HBJA4406	저장유통생리학및실험	3	4
2	2	전공선택	HBJA4422	분석화학	3	3
2	2	전공필수	HBJA4434	식품화학(I)및실험	3	4
3	1	전공선택	HBJA4398	저장유통공학및실험	3	4
3	1	전공선택	HBJA4410	분자생물학	3	3
3	1	전공필수	HBJA4426	생산시설운영	3	3
3	1	전공선택	HBJA4429	식품미생물학및실험(PBL)	3	4
3	1	전공선택	HBJA4435	웰빙식품영양학	3	3
3	2	전공선택	HBJA4397	유전육종학	3	3
3	2	전공선택	HBJA4404	식물환경조절	3	3
3	2	전공선택	HBJA4411	신선식품	3	3
3	2	전공선택	HBJA4430	전공과창업(식물식품공학)	1	1
3	2	전공선택	HBJA4431	식품화학(II)	3	3
3	2	전공선택	HBJA4432	식품가공학	3	3
3	2	전공선택	HBJA4437	캡스톤디자인	2	2
4	1	전공선택	HBJA4405	생명공학	3	3
4	1	전공선택	HBJA4415	식품품질관리	3	3
4	1	전공선택	HBJA4433	전공과취업(식물식품공학)	1	1
4	1	전공선택	HBJA4436	인턴십(식물식품공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJA4440	식품포장학	3	3
4	1	전공선택	HBJA4441	산업기술및세미나	3	3
4	2	전공선택	HBJA4442	식품안전위생학	3	3

■ 교과목해설

HBJA4421 일반화학

General Chemistry

화학의 기초적이고 기본적인 개념들을 이해하고, 물질의 구성과 물질의 변화에 대한 화학적인 고찰을 통한 여러 가지의 이론과 설명을 한다. 그리고 이러한 여러 가지의 화학적 개념을 기초과학의 다른 분야와의 연관성에 응용할 수 있도록 다양한 문제의 풀이와 접근방법에 대하여 설명한다.

HBJA4439 일반생물학

General Biology

일반생물학을 통하여 학생들은 생물이 가지고 있는 생명의 기본 원리와 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 생물과 환경의 상호관계를 파악한다. 또한 생물의 기초단위인 세포의 구조와 물질대사, 생체가 나타내는 기능, 그리고 유전과 진화 등을 다루어 생물에 대한 기초 지식을 습득하여 생물체에 공통적으로 존재하는 현상들을 이해할 수 있게 된다.

HBJA4393 천연식품학

natural foods

자연계에서 식용되는 식물 중 특히 산업적으로 비중이 높은 채소, 과일, 화훼 식물의 영양학적 가치와 기능적 측면을 공부한다.

HBJA4409 식물생리학및실험

Plant Physiology and Laboratory

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 관한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조 - 기관에 관계, 효소작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사 그리고 분자생물학에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

HBJA4423 생화학

Biochemistry

생물학적으로 중요한 분자들의 구조, 기능 그리고 대사에 대한 연구를 기반으로 생물의 화학과 분자생물학에 대한 소개를 한다. 식물에 있어서 구조-기관의 관계, 효소 작용, 조절, 생체에너지학, 매개 대사, 그리고 분자생물학 등에 대한 일반적인 시각을 소개하여 식물 세포내에서 일어나는 전반적인 반응을 이해하도록 한다.

HBJA4425 식물영양학

Plant Nutrition

식물에 필요한 필수영양소 및 독성물질의 흡수, 체내이동 및 생합성 기작을 이해한다. 영양소와 물과의 관계 및 영양소 상호간의 관련을 학습하고, 영양에 관한 지식을 기초로 식물의 영양을 조절하는 방법을 습득한다. 식물생육에 필요한 비료의 종류, 특성, 사용방법 등에 대하여 학습한다.

HBJA4428 식품공학개론

Introduction to food science

식품 성분 및 영양소와 그 기능성, 식품 미생물 및 식품위해 요소, 다양한 식품 저장 및 가공법 등 식품과학 및 산업의 이해에 필수적인 내용을 다루는 과목이다.

HBJA4401 식물조직배양및실험

Plant Tissue Culture and Laboratory

식물의 세포, 조직, 기관배양을 통하여 세포 성장, 분화 및 발달을 다루는 연구 분야와 함께 기내 급속 대량증식, 바이러스 무병주 생산, 신품종 육성 등을 다루는 응용 분야에 대한 기본적 원리와 응용의 관점에서 다루어 본다. 또한, 이론 강의와 연관된 실험을 통하여 식물조직배양 방법론에 대한 경험을 얻고 이를 통하여 강의의 이해도 및 산업 현장에서의 적응력을 높인다.

HBJA4406 저장유통생리학및실험 Postharvest Physiology and Experiment
식물의 수확 후에 급속히 변화하는 생리, 화학적 변화를 품질유지와 관련하여 이론적 배경과 그 조절 방법에 관하여 공부한다.

HBJA4422 분석화학 Analytical Chemistry
화학분석의 기초 원리를 이해하고, 첨단 분석장비를 이용한 분석까지 이론을 통해 학습하며, 실험으로 분석방법을 숙달하여 분석연구자로서의 역량을 기른다.

HBJA4434 식품화학(I)및실험 Food Chemistry(I) and Laboratory
유기화학의 기본개념, 명명법, 반응메카니즘 등을 식품과 연관지어 식품화학의 기본적인 지식을 배양한다.

HBJA4398 저장유통공학및실험 Postharvest Technology and Laboratory
저장, 유통, 가공 중에 발생하는 품질저하를 억제하기 위한 여러 기술 (온도, 습도, MA, CA의 응용 방법)을 이해하고 산업적 이용실태를 파악한다.

HBJA4410 분자생물학 Molecular Biology
유전물질인 DNA, RNA, 그리고 단백질의 생합성과 조절을 다루게 된다. 세부적으로 유전자와 염색체의 분자 구조, DNA 보수와 재조합, 세포 주기에서 유전자의 조절, RNA 조작과 스플라이싱, 단백질 targeting 등을 이해하도록 한다.

HBJA4426 생산시설운영 Greenhouse Management
식물을 생산하는 시설에 관련된 구조물과 부속장치 등에 대한 이해를 바탕으로 식물생산시설의 운영 방법을 학습한다.

HBJA4429 식품미생물학및실험(PBL) Food Microbiology and Laboratory(PBL)
식품가공 및 위생에 중요한 세균, 효모, 곰팡이에 대한 전반적인 이해와 기초 미생물 실험을 위한 과목. 강의는 식품 미생물의 종류와 역할, 식품저장 중 발생하는 부패와 식중독에 관여하는 미생물의 억제, 발효 미생물의 특성과 이용에 대한 고찰에 중점을 둬. 식품 미생물 연구, 품질, 위생에 필수적인 기본 원리와 응용을 위한 실습 및 실험도 포함됨.

HBJA4435 웰빙식품영양학 Food Nutrition
식품 내 존재하는 각 영양소가 우리 몸에 미치는 영향을 이해하는 기초 영양학으로, 주요 영양소의 화학적 구조, 인체 내에서의 대사, 기능 및 중요성 등에 대해 공부하며, 특히 식품섭취에 따른 건강과 질병에 대한 정보제공 및 관계 고찰에 중점을 둔다.

HBJA4397 유전육종학 Plant Genetics and Breeding
식물 육종은 식물생식생리학과 유전학적 기초 지식을 기반으로 형질을 개선하는 과정이다. 오늘날 유전자에 대한 이해와 진화론에 대한 재인식으로 인하여 종 다양성과 유전자원의 중요성이 점점 커지고 있다. 육종 과정은 변이의 탐색과 작성, 변이의 선발과 고정, 신품종의 증식과 보급 등을 포함한다. 변이 작성 방법과 선발 방법에 따라 구분되는 다양한 육종 방법을 소개하고 특히 최근 급성장하고 있는 생명공학을 이용한 방법들에 대해서도 알아보고자 한다.

HBJA4404 식물환경조절

Plant Environment Control

식물의 생장 및 생산과 관계가 있는 환경인자(온도, 광, 습도, 바람, 음향, 스트레스 등)에 대하여 이해한다. 시설내 특유의 환경과 식물생산과의 상호관련성에 대한 이해를 높이고, 생육과 환경인자와의 관계를 근거로 최적환경조건을 도출 및 조절하는 역량을 기른다.

HBJA4411 신선식품

fresh cut product

자연계에 존재하는 식용이 가능한 식물 중 채소, 과일 등이 산업적으로 차지하는 비중이 매우 높다. 이들 식물들의 영양학적인 가치와 기능적인 측면을 공부하도록 한다.

HBJA4431 식품화학(II)

Food Chemistry(II)

식품을 구성하는 주요성분의 특성 및 식품 내에서 발생하는 물리 화학적 반응에 따른 식품 품질의 변화에 대한 개괄적인 과목임. 강의 내용에는 수분 및 탄수화물, 지질, 단백질을 포함한 주요 구성성분의 특성과 식품내에서의 기능성을 포함함. 또한 수확 후 가공 및 저장 시 발생하는 식품 품질의 변화 등도 포함됨.

HBJA4432 식품가공학

Food Processing

식품화학 및 미생물학을 바탕으로 하여, 식품의 가공처리 시 요구되는 가공기술의 원리 및 그 응용을 다루는 과목임. 강의 내용으로는 기본 단위, 식품의 저장기술, 단위조작, 열처리 가공, 냉장 및 냉동처리 가공, 건조를 통한 가공, 방사선 처리 가공, 발효를 이용한 가공 등에 관한 물리적 원리 및 응용을 다루며 구체적으로 유가공법, 육가공법, 야채 및 과일 가공공정법, 곡류가공 공정법, 지방식품의 가공 공정법 등 각 식품의 가공기술 등을 포함한 식품가공의 최신기술 및 동향에 대한 정보를 제공하고, 현장실습을 행하는 과목임.

HBJA4437 캡스톤디자인

capstone design

식물 및 식품공학 분야 전반에 걸친 종합설계과정으로 전공분야에 대해 다양하고도 포괄적인 문제를 제시하고 그 문제의 해결을 위한 집중 과제를 팀별로 진행하여 수행한다.

HBJA4405 생명공학

Plant Biotechnology

계놈의 변형에 대한 현대 기술인 생명공학에서는 핵산 클로닝과 시퀀싱, 조직배양을 이용한 형질전환, 유전자 지도 작성 그리고 유전자원 수집에 대한 내용을 이해하도록 한다. 또한 생명공학의 역사 및 경제, 농업, 영양, 의학, 사회적 관련성을 다루어보고 이에 대한 규제 문제를 알아본다.

HBJA4415 식품품질관리

Quality Management of Agro-Food

신선한 과일과 야채의 역사는 일찍이 인간의 식생활의 한 부분이 되었다. 그러나, 완전한 영양의 중요성은 최근에 인정되었다. 서양사회는 동물성 식품에서 음식 가격이 더 높은 경향이 있다. 반면에, 주로 종교적이거나 경제적인 이유로 채식과 다이어트를 하는 사회에서 과일 및 채소에 대한 소비량이 높은 것으로 나타났다. 현대에서는 품질관리 전문가들로 하여 과일과 채소가 소비자에서 고품질로써 유통되고 있다.

HBJA4433 전공과취업(식물식품공학)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹) 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체

험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJA4436 인턴십(식물식품공학)

Internship

이론 및 실습과정을 통하여 습득한 전공에 대한 지식 및 이해를 현장실습 및 인턴십을 통하여 실무에 적용하고, 현장 기술들 습득한다.

HBJA4440 식품포장학

Food Packaging

포장의 역할을 수행하기위한 포장재를 제조하는 기술을 이해하고 제조된 포장재를 기능에 맞게 식품에 적용하는 방법을 공부한다.

HBJA4441 산업기술및세미나

Professional Seminar

식물 및 식품공학분야로의 취·창업에 위한 관련 산업 분야 트렌드를 이해하고, 취·창업에 요구되는 각종 자격증 취득을 도우며, 산업현장 전문가를 초청하여 특강을 진행한다.

HBJA4442 식품안전위생학

Food Safety

식품의 변질, 부패, 유해세균 및 화학물질 등에 오염되지 않고 안전한 식품을 생산하고 섭취하는 데 요구되는 지식과 기술을 학습한다.

환경조경학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJB2231	환경생태학및실습	3	3
1	1	전공선택	HBJB4418	조경표현기법및실습	3	3
1	2	전공선택	HBJB2011	조경식물학및실습 I	3	3
1	2	전공선택	HBJB4380	건축조경CAD(SW)	3	3
1	2	전공선택	HBJB4446	문화관광공간개발계획및현장실습	3	3
2	1	전공선택	HBJB3272	스마트정원설계및실습(PBL)	3	3
2	1	전공선택	HBJB4353	조경식물학및실습 II	3	3
2	1	전공선택	HBJB4436	서양조경문화사	3	3
2	1	전공선택	HBJB4447	지속가능주거설계(PBL)	3	4
2	1	전공선택	HBJB4448	스마트공간환경분석	3	3
2	2	전공선택	HBJB2042	조경식재설계및실습	3	3
2	2	전공선택	HBJB2222	지속가능공간환경계획실습	3	4
2	2	전공선택	HBJB4431	동양조경사	3	3
2	2	전공선택	HBJB4449	조경재료및실습	3	3
3	1	전공선택	HBJB4423	인턴십(환경조경)	3	4
3	1	전공선택	HBJB4430	스마트생태단지계획	3	3
3	1	전공선택	HBJB4432	조경적산및현장실습	3	3
3	1	전공선택	HBJB4435	도시계획및재생(PBL)	3	4
3	1	전공심화	HBJB4438	조경관리및현장실습	3	3
3	2	전공선택	HBJB4331	조경시공및현장실습	3	3
3	2	전공필수	HBJB4382	생태복원설계시공실습	3	3
3	2	전공선택	HBJB4389	전공과창업(환경조경)	1	1
3	2	전공심화	HBJB4425	지역개발계획	3	3
3	2	전공필수	HBJB4437	스마트공원설계및실습(PBL)	3	3
4	1	전공선택	HBJB4390	전공과취업(환경조경)	1	1
4	1	전공선택	HBJB4422	조경취업전략실무실습	3	3
4	1	전공선택	HBT0108	식물자원·조경교과교육론	3	3
4	2	전공선택	HBJB4439	지속가능발전과스마트도시	3	3
4	2	전공선택	HBT0109	식물자원.조경교과교재및연구법	3	3
4	2	전공선택	HBT0110	식물자원.조경교과논리및논술	2	2

■ 교과목해설

- HBJB2231 환경생태학및실습 Environmental Ecology & Practice
생태계의 구조와 기능을 해석하고, 지구환경문제에 대한 이해와 진단과 처방을 위한 방법론을 고찰함.
- HBJB4418 조경표현기법및실습 Landscape Presentation Technique & Practice
조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.
- HBJB2011 조경식물학및실습 I Landscape Botany & Practice I
조경설계 및 시공에 필요한 자원으로 기본이 되는 조경수목의 특성, 종류와 품종, 환경조건, 식재와 번식, 전정, 병충해방제, 배식 등을 공부하여 활용할 수 있는 기술을 습득한다.
- HBJB4380 건축조경CAD(SW) Architectural Landscape CAD(SW)
조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.
- HBJB4446 문화관광공간개발계획및현장실습 Planning & practice of culture & green tour space
지역의 관광자원, 문화자원, 예술자원, 인적자원, 환경자원을 각각 특화시켜 지역을 명소화로 만드는 공간 개발에 대한 기획 과정을 습득한다.
- HBJB3272 스마트정원설계및실습(PBL) Smart Garden Design & Practice(PBL)
정원디자인에 관한 과정, 특히 정보와 연계되는 스마트정원에 대한 이론과 적용을 실습을 통하여 익히므로써 미래의 새로운 정원산업에 대한 적응력을 배양하는데 있다.
- HBJB4353 조경식물학및실습 II Landscape Botany & Practice II
조경설계 및 시공에 필요한 자원으로 기본이 되는 조경수목학의 이론적 배경을 이해시키고, 실제 식별 방법 및 식물보호 등에 관한 실습을 병행한다.
- HBJB4436 서양조경문화사 History of Western Landscape Culture
현대 조경은 서양의 공공 공간탄생 과정에서 발전되었다고 볼수 있으므로 서양 조경의 역사적 배경과 특징을 습득하고 이를 현대조경에 적용할수 있도록 철학적 이념과 조형적 특성을 습득하고 이해한다.
- HBJB4447 지속가능주거설계(PBL) Sustainable House Design(PBL)
본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축을 이해하고, 이를 건축설계에 적용할 수 있는 기초지식을 제공하는 디자인 교육프로그램이다. 또한, 건축물에 조경, 인공지반녹화가 효과적으로 적용될 수 있는 관련 기술 및 컴퓨터응용디자인을 배운다.
- HBJB4448 스마트공간환경분석 Smart Landscape Environment Analysis
스마트기술을 활용하여 대상지의 공간특성 및 환경특성을 조사 분석 종합하여 기본계획 수립을 위한 기초자료를 제공함. 적용 기술로는 GIS, 스마트폰 애플리케이션, 드론 등의 도구를 이용하며, 실내에서는 수치지형도, 위성영상, 항공사진, 지적도 등을 분석하고 현장에서는 답사를 통해 검증함.

HBJB2042 조경식재설계및실습

Landscape Planting Design & Practicestudy

조경식재계획의 이론 습득 및 사례연구를 통하여 바람직한 식재계획의 방향을 알아보고, 각 분야별 식재 대상지예의 적용을 연습한다.

HBJB2222 지속가능공간환경계획실습

Sustainable Landscape Environment Planning Practices

조경디자인 실무를 기반으로 하여 현업에서 제기되는 실제적인 문제를 다루는 것을 배운다.

HBJB4431 동양조경사

Oriental Landscape

동양조경사의 한국, 중국, 일본의 동양 3국의 자연관과 철학, 정치, 문화, 역사를 이해하면서 각 시대적으로 표출되었던 정원에 대한 특성을 이해하여 동양 3국이 각자 자신만의 고유한 양식을 표출해 내는 과정을 습득하고 현대 조경은 서양의 공공 공간탄생 과정에서 발전되었다고 볼수 있으므로 서양 조경의 역사적 배경과 특징을 습득하고 이를 현대조경에 적용할수 있도록 철학적 이념과 조형적 특성을 이해한다.

HBJB4449 조경재료및실습

Landscape materials and practice

조경공사에 필요한 전반적인 재료를 학습하고자 한다. 조경재료는 수목, 콘크리트, 석재, 목재, 금속재, 철재, 점토, 합성수지, 유리 등으로 다양하며 재료의 공학적, 미학적, 친환경적 성질을 이해하고, 적용능력을 배양하며 신소재 및 신기술을 개발하고 활용하고자 한다.

HBJB4423 인턴십(환경조경)

Internship

산학협동과정으로 조경회사의 본사 및 현장에서 실무를 체험해보고 졸업 후 진로를 모색할 수 있음.

HBJB4430 스마트생태단지계획

Smart Ecological Complex Plan

입면녹화, 옥상녹화로 대표되는 인공지반녹화기술과 건축공간설계개념에 대한 이론을 바탕으로 건축, 조경, 환경을 포괄하는 융합설계능력을 배양하는 실습과정이다.

HBJB4432 조경적산및현장실습

Landscape Calculation and practice

조경설계서 작성을 위한 공사비의 산정능력을 기르게 하며, 실행금액을 산출할 수 있는 방법을 숙지시킨다. 또한 실습을 통하여 도급내역서, 공사시방서, 일위대가 및 수량산출기초,도서 작성 등에 관한 적산능력을 배양시킨다.

HBJB4435 도시계획및재생(PBL)

Practice of Urbarn planning & Regeneration(PBL)

20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다. 또한 도시재생은 산업구조의 변화 및 신도시? 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후 되고 있는 기존 도시를 새로운 기능을 도입 창출함으로서 경제적 사회적 물리적으로 부흥하는 것을 의미함 그러므로 본 강의에서는 지역의 자연, 사회, 경제, 관광, 인적 자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과정적 학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행 함.

HBJB4438 조경관리및현장실습

Landscape management and practice

시공된 조경식물의 시비,관배수,병충해,월동관리에 대해 강의한다. 또한 조경시설물의 보호와 관리를 위한 방법과 조경시설물의 이용자관리등 총체적 관리에 대해 학습하며, 현장실습을 통하여 실무에 적

응할 수 있는 능력을 배양한다.

HBJB4331 조경시공및현장실습 Landscape Construction Structure & Practice
조경시공상 일반적 지식과 현장실무에 관한 내용을 강의하고 토론한다.

HBJB4382 생태복원설계시공실습 Ecological Restoration Design and Construction Practices
인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 지식과 실천방안을 토대로 한 설계를 함.

HBJB4425 지역개발계획 Regional development plan
지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.

HBJB4437 스마트공원설계및실습(PBL) Smart Parks Design practice(PBL)
다양한 정보산업과 연관되는 새로운 유형의 공원과 녹지 형태에 대한 적응력을 배양하기 위해 경관적 반응을 기반으로 하는 기초 이론 및 실습과정을 다룬다

HBJB4390 전공과취업(환경조경) Career-in-major II
취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육

HBJB4422 조경취업전략실무실습 Landscape Architecture Work Study Program
조경관련회사의 업무와 연계된 실무실습을 익혀 취업방향을 모색하며 취업 및 진로에 대한 가능성을 높이는 과목이다.

HBTT0108 식물자원·조경교과교육론 Educational Subject of Environmental Landscape
조경교육을 위한 교수학습 지도안을 작성하고 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 지도안, 교편물, 학습지도 등의 실제 방법론을 이해한다.

HBJB4439 지속가능발전과스마트도시 Sustainable Development and Smart City
도시를 조경학적 관점으로 지속적으로 발전하기 위해 어떤 방법론적 방향으로 나아갈 것인지에 대한 배움의 시간을 가지는 학문이다.

HBTT0109 식물자원.조경교과교재및연구법 Study and guidance for teaching materials of environmental landscape
교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

HBTT0110 식물자원.조경교과논리및논술 Logic and Writing of Plants Resources & Landscape

교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 습득함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.

간호학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJU0001	간호학입문	2	2
1	1	전공선택	HBJU0002	기초간호과학1	4	4
1	1	전공선택	HBJU0003	사회의이해	2	2
1	2	전공선택	HBJU0028	기초간호과학2	4	4
1	2	전공선택	HBJU0029	인간성장과발달	2	2
1	2	전공선택	HBJU0086	생명윤리	2	2
2	1	전공심화	HBJU0004	기본간호학및실습1	2	3
2	1	전공심화	HBJU0005	약리학	3	3
2	1	전공심화	HBJU0007	건강사정및실습	2	3
2	1	전공심화	HBJU0008	인간관계와의사소통	2	2
2	1	전공선택	HBJU0019	건강증진	2	2
2	1	전공선택	HBJU0059	임상간호총론	2	2
2	2	전공선택	HBJU0024	의학용어	2	2
2	2	전공심화	HBJU0030	비판적사고와간호	2	2
2	2	전공심화	HBJU0031	기본간호학및실습2	2	3
2	2	전공심화	HBJU0033	성인간호학1	4	4
2	2	전공심화	HBJU0041	간호연구	2	2
2	2	전공선택	HBJU0055	가족건강	2	2
2	2	전공선택	HBOA1003	건강보험론	3	3
3	1	전공선택	HBJU0009	임상추론1(PBL)	1	2
3	1	전공심화	HBJU0011	성인간호실습1(PBL)	2	6
3	1	전공심화	HBJU0013	지역사회간호학1	2	2
3	1	전공심화	HBJU0036	여성건강간호학1	2	2
3	1	전공심화	HBJU0040	아동간호학1	2	2
3	1	전공선택	HBJU0058	건강교육	2	2
3	1	전공심화	HBJU0077	성인간호학2	2	2
3	1	전공심화	HBJU0079	성인간호실습2(PBL)	4	12
3	2	전공심화	HBJU0015	아동간호학2	2	2
3	2	전공선택	HBJU0026	간호통계	2	2
3	2	전공선택	HBJU0035	시뮬레이션실습(PBL)	1	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공심화	HBJU0037	지역사회간호학2	2	2
3	2	전공심화	HBJU0038	성인간호실습3(PBL)	4	12
3	2	전공심화	HBJU0039	지역사회실습(PBL)	2	6
3	2	전공선택	HBJU0061	전공과창업(간호)	1	1
3	2	전공심화	HBJU0080	정신간호학1	2	2
3	2	전공심화	HBJU0081	여성건강간호학2	2	2
4	1	전공선택	HBJU0014	임상추론2(PBL)	1	2
4	1	전공심화	HBJU0016	간호관리학1	2	2
4	1	전공심화	HBJU0017	여성건강간호실습(PBL)	2	6
4	1	전공선택	HBJU0049	응급간호	2	2
4	1	전공심화	HBJU0057	정신간호학2	2	2
4	1	전공선택	HBJU0060	전공과취업(간호)	1	1
4	1	전공심화	HBJU0078	성인간호학3	4	4
4	1	전공심화	HBJU0082	아동간호실습(PBL)	2	6
4	2	전공심화	HBJU0018	통합실습(PBL)	2	6
4	2	전공심화	HBJU0042	간호관련법규	2	2
4	2	전공심화	HBJU0043	정신간호실습(PBL)	2	6
4	2	전공심화	HBJU0044	간호관리실습(PBL)	2	6
4	2	전공심화	HBJU0052	종합실습(PBL)	1	2
4	2	전공선택	HBJU0053	환자안전과감염관리	2	2
4	2	전공심화	HBJU0054	간호관리학2	2	2
4	2	전공심화	HBJU0083	성인간호실습4(PBL)	2	6

교과목해설

HBJU0001 간호학입문

Introduction to Nursing Science

간호의 본질과 전문직 특성, 간호사의 다양한 역할과 책임, 세계 및 한국 간호의 역사를 학습함으로써 간호전문직관을 정립하기 위한 능력을 함양한다.

HBJU0002 기초간호과학1

Basic Nursing science 1

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에 앞서 인체의 구조와 기능을 이해하기 위해 각 기관별 구조와 생리적 기능에 대해 학습하여 이를 관련된 임상적 이상에 적용할 수 있는 기초를 형성하기 위한 과목이다. 기초간호과학 및 실습 1에서는 해부생리학을 공부하기 위한 기초와 전신의 구조를 이해할 수 있는 골격계, 심장혈액순환계 및 호흡기계에 대해 학습한다.

HBJU0003 사회의이해

Understanding of society

인간의 본성과 특성에 대한 이해를 통해 간호사 자신과 대상자에 대한 수용과 이해를 도모하여 안정되고 성숙한 간호사가 될 수 있도록 준비한다.

HBJU0028 기초간호과학2

Basic Nursing Science 2

인간의 건강문제를 해결하기 위한 교과목을 이수하기에 앞서 인간의 신체구조와 소화기계, 내분비계, 비뇨생식 기계, 신경계 등의 개념과 원리를 습득한다.

HBJU0029 인간성장과발달

Human Growth and Development

생의 주기(Human life cycle) 별 인간의 성장과 발달을 이해하고 정상과 비정상적 성장을 구별할 수 있는 능력 을 기른다.

HBJU0086 생명윤리

Bioethics

현대사회에서의 생명윤리 이슈를 이해하고 윤리적 사고 방법을 배움으로써 삶과 죽음에 대한 다양한 윤리적 사례에 대해 윤리적 의사결정 능력을 배양한다.

HBJU0004 기본간호학및실습1

Fundamental Nursing and Practicum 1

인간의 기본 욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하며 기본간호술기(병원환경, 활력징후, 개인위생, 내·외과적 무균법, 수술전·후 간호, 영양 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련 한다.

HBJU0005 약리학

Pharmacology in Nursing

임상에서 사용하는 주요 약물과 그 작용을 이해하고, 약물치료와 관련된 간호를 제공하기 위해 필요한 지식, 태도, 비판적 사고, 간호기술을 함양하도록 한다.

HBJU0007 건강사정및실습

Health Assessment and Practicum

대상자의 건강문제를 정확히 확인하기 위해 면담을 통한 자료수집과 계통별 건강문제 사정방법에 대해 지식을 습득하고 실습을 통해 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

HBJU0008 인간관계와의사소통

Human Relation and Communication

이 교과목은 학생들이 의사소통의 지식과 기술을 익히며, 의사소통기술의 분석과 평가를 경험함으로써 자신의 효과적인 의사소통능력을 함양하도록 한다.

HBJU0019 건강증진

Health Promotion

개인의 건강향상을 위해 생애주기에 따라 건강행위와 건강상태를 분석하고 이에 따른 건강증진전략을 학습한 다.

HBJU0059 임상간호총론

Introduction to Clinical Nursing

이 교과목은 각 계통별 질병 치료 및 간호에 대한 각론을 공부하기 전에 공통적으로 이해가 필요한 영역을 학습하여 성인간호학, 아동간호학, 여성건강간호학 등의 교과목을 이수하는데 도움이 되는 과 목이다. 구체적으로 감염, 면역이상, 암, 수분전해질불균형, 수술, 통증에 대한 기전과 간호를 공부하게 된다.

HBJU0024 의학용어

Medical Terminology

의학용어의 구성 원칙을 이해하고, 간호 실무 현장에서 흔히 사용하는 의학용어와 약어를 익힌다.

HBJU0030 비판적사고와간호

Critical Thinking and Nursing

비판적 사고를 통해 과학적이고 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추 수 있도록 준비하기 위한 과목으로, 비판적 사고에 대한 이해를 증진하고 합리적이고 논리적으로 사고하기 위한 방법과 기술을 익히고, 대상자의 간호문제 해결에 적용할 수 있도록 간호과정 제 단계에 대해 학습한다.

HBJU0031 기본간호학및실습2

Fundamental Nursing and Practicum 2

인간의 기본욕구를 이해하고 이에 대한 간호의 원리를 습득하여 기본간호술기(투약간호, 호흡기계간호, 배뇨배설, 영양 등)를 실제 안전하게 적용할 수 있도록 숙련한다.

HBJU0033 성인간호학1

Adult Nursing 1

소화기계, 근골격계, 호흡기계 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

HBJU0041 간호연구

Nursing Research

비판적 사고를 통해 근거 중심의 과학적이고 체계적인 탐구과정을 익히며, 전반적인 연구과정의 단계를 학습 하여 건강관련 연구에 사용할 수 있는 능력을 기른다.

HBJU0055 가족건강

Critical Care Nursing

중환자란 실제적 혹은 잠재적인 건강문제가 생명을 위협할 정도로 위험성이 큰 환자를 말한다. 중환자 간호는 의료기관의 중환자 간호를 위한 다양한 간호중재를 익힌다. 응급상황 대처, 생명유지 간호, 무의식환자 간호 등의 원리와 방법을 습득하고 실제에서 수행할 수 있는 능력을 기른다. 또한 각종 생명유지 장치와 기구에 대해서는 익힌다.

HBOA1003 건강보험론

Health Insurance Theory

보험업의 겸업화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 겸영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한 리스크관리 보험학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합특성화 과목으로 운영한다.

HBJU0009 임상추론1(PBL)

Critical Thinking1(PBL)

사례(호흡기계, 소화기계 등)에 대한 문제해결과정 연습을 통해 원인을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립 하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

HBJU0011 성인간호실습1(PBL)

Adult Nursing Practicum 1(PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 처음으로 병원현장(wards of internal medicine and surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 학생들은 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

HBJU0013 지역사회간호학1

Community Health Nursing 1

지역사회간호의 개념을 이해하고 지역사회간호사업의 주요 업무를 파악한다. 지역사회에서의 건강관리 개선과 향상을 위한 방안을 모색한다.

HBJU0036 여성건강간호학1

Women's Health Nursing 1

본 교과목은 여성의 생애주기별 신체적, 정신적, 사회적 특성을 알고 성, 생식 등의 변화와 더불어 근 거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적 을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 여성건강 간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제 를 파악하고 효과적 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

HBJU0040 아동간호학1

Pediatric Health Nursing 1

신생아부터 청소년기까지의 발달단계에 따른 아동대상자의 요구를 파악하고, 아동간호의 기본원리를 익혀 관 련된 간호문제를 확인하며, 고위험 신생아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익힌다.

HBJU0058 건강교육

Health education

건강교육 시행에 필요한 교육학적 이론, 방법에 대하여 이해하고 가상집단을 대상으로 교육요구 사정 에서 교육 계획 수립, 시행에 이르기까지의 전 과정을 경험함으로써 실제 교육 수행에 필요한 능력을 함양한다.

HBJU0077 성인간호학2

Adult Nursing 2

순환계(심장, 혈액, 혈관) 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호 를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.

HBJU0079 성인간호실습2(PBL)

Adult Nursing Practicum 2 (PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(wards of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목에서는 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하 고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

HBJU0015 아동간호학2

Pediatric Health Nursing 2

계통별 기능 장애를 가진 아동대상자의 특성과 진단 및 치료, 그리고 아동과 그 가족의 간호 문제에 대한 기초 지식을 구축하여 급만성 환아에게 건강관리를 제공하는 아동간호사의 역할과 기능을 익 힌다.

HBJU0026 간호통계

Nursing Statistics

간호연구의 기본 개념, 연구방법론에 대한 지식을 토대로 통계학적 지식을 활용한 자료 분석, 결과 해 석, 보고서 작성에 대한 내용을 학습하고 실습한다.

HBJU0035 시뮬레이션실습(PBL)

Simulation

다양한 상황(여성/아동)에 대한 문제해결과정 연습을 통해 원인을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 과학적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. (sim-mom 사용)

HBJU0037 지역사회간호학2 Community Health Nursing 2
지역사회간호학 방법론을 토대로 다양한 지역사회영역(보건소, 학교, 산업장, 환경)과 생애주기별 대상자(영아, 모성, 노인)에게 적용 가능한 간호이론과 실무를 익힌다.

HBJU0038 성인간호실습3(PBL) Adult Nursing Practicum 3(PBL)
이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(wards of internal medicine, surgery, and special ward)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목에서는 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

HBJU0039 지역사회실습(PBL) Community Health Nursing Practicum(PBL)
지역사회 간호학 1에서 습득한 이론과 지식을 실제 현장에서의 직접 수행하여 보고 이에 대한 피드백을 통해 실제수행능력을 기른다.

HBJU0061 전공과창업(간호) Major and Start-up, Nursing
소그룹의 다양한 활동을 통해 간호분야에서 창업에 필요한 기본소양과 지식을 함양하도록 한다.

HBJU0080 정신간호학1 Psychiatric Mental Health Nursing 1
정신건강과 관련된 기본적인 개념과 이론 및 지식을 습득하며, 정신건강문제를 가진 대상자의 간호문제를 확인하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 능력을 기른다.

HBJU0081 여성건강간호학2 Women's Health Nursing 2
여성과 가족의 특성을 이해하고 고위험분만 및 생애주기에서 경험하는 신체적, 심리적, 사회적 적응을 파악하고 건강문제를 추론하여 대상자에게 필요한 중재를 통합적으로 적용한다.

HBJU0014 임상추론2(PBL) Critical Thinking2(PBL)
지역사회 및 임상 의 다양한 상황에서 실제 사례를 통해 문제해결과정을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 근거 기반 한 문제해결 능력을 기른다.

HBJU0016 간호관리학1 Nursing Management 1
간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 습득함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

HBJU0017 여성건강간호실습(PBL) Women's Health Nursing Practicum (PBL)
분만실과 산과·부인과 병동등 실제현장에서 대상자의 건강문제를 파악하고 건강문제를 해결하는 과정을 적용하여 봄으로써 간호술기를 비롯한 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성능력을 기른다

HBJU0049 응급간호 Emergency Nursing
의료기관과 지역사회에서의 응급상황시 환자 생명유지와 회복을 위한 응급처치 원리와 방법을 습득하고 실제 에서 수행할 수 있는 능력을 기른다.

- HBJU0057 정신간호학2 Psychiatric Mental Health Nursing 2
정신건강과 관련된 기본적인 개념과 이론 및 지식을 습득하며, 정신건강문제를 가진 대상자의 간호문제를 확인 하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 능력을 기른다.
- HBJU0060 전공과취업(간호) Career-in-major, Nursing
소그룹의 다양한 활동을 통해 간호분야에서 취업에 필요한 기본소양과 지식을 함양하도록 한다.
- HBJU0078 성인간호학3 Adult Nursing 3
내분비계, 비뇨기계, 신경계, 유방생식 문제를 초래하는 요인과 병태생리를 이해하고, 사정, 진단방법, 치료 및 간호를 공부한다. 이를 통해 이들 계통과 관련된 대상자 간호문제를 확인하고 간호중재를 계획, 시행하고 그 결과를 평가하는 능력을 기른다.
- HBJU0082 아동간호실습(PBL) Pediatric Nursing Practicum (PBL)
분만실과 신생아실, 소아 중환자실, 소아병동 등 실제현장에서 대상자의 건강문제를 파악하고 건강문제를 해결 하는 과정을 적용하여 봄으로써 간호술기를 비롯한 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성을 기른다.
- HBJU0018 통합실습(PBL) Integrated Practice(PBL)
이 과목은 이론에서 배운 지식을 다양한 현장에서 실제 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목은 졸업 전 마지막 실습으로서, 학생들이 좀 더 능숙하게 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.
- HBJU0042 간호관련법규 Laws in Nursing
의료인이 수행해야 하는 법적 책임과 의무, 권리조항을 습득하고 법적 의무 불이행시 발생하는 벌칙조항을 이해한다.
- HBJU0043 정신간호실습(PBL) Psychiatric Mental Health Nursing Practicum) (PBL
정신건강 문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 간호중재를 적용하여 건강문제를 해결하는 과정을 임상 현장에 적용해 봄으로써 문제해결능력, 간호사로서의 바람직한 태도와 대상자와의 관계형성능력을 기른다.
- HBJU0044 간호관리실습(PBL) Nursing Management Practicum
간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 간호실무 현장에 적용함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.
- HBJU0052 종합실습(PBL) Critical Thinking and Clinical Reasoning 4 (PBL)
임상의 다양한 상황에서 실제 사례를 통해 문제해결과정을 추론하고 적합한 간호중재 전략을 수립하여 근거 기반 한 문제해결 능력을 기른다.
- HBJU0053 환자안전과감염관리 Patient Safety & Infection Control
본 과목은 의료기관 및 지역사회 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염

성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

HBJU0054 간호관리학2

Nursing Management 2

간호관리 이론과 간호관리과정, 간호실무와 관련된 리더십 이론에 대한 지식을 습득함으로써 간호실무 및 건강관리체계 내에서 간호리더십을 발휘하고 간호관리 업무를 수행할 수 있는 능력을 함양한다.

HBJU0083 성인간호실습4(PBL)

Adult Nursing Practicum 4 (PBL)

이 과목은 이론에서 배운 지식을 병원현장(special wards of ICU, operating room, ER, and general ward of internal medicine, surgery)에서 실제에 적용하는 연습을 하는 실습과목이다. 이 실습과목은 졸업 전 마지막 실습으로서, 학생들이 좀 더 능숙하게 질병을 가진 실제 환자를 사정하여 건강문제를 파악하고, 문제를 해결하는 능력을 향상시킬 수 있도록 실습하게 된다. 아울러 이 과목을 통해 간호사로서 필요한 바람직한 전문직 태도와 대상자와의 관계형성 능력을 기르게 된다.

간호학과(의료인력)

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공필수	HBJU0062	간호지도자론	3	3
4	1	전공필수	HBJU0064	건강문제와간호1	3	3
4	1	전공필수	HBJU0065	약물요법의실제	3	3
4	1	전공필수	HBJU0066	상담이론과실제	3	3
4	1	전공필수	HBJU0074	보완대체요법	3	3
4	1	전공필수	HBJU0084	기초간호과학1	3	3
4	2	전공필수	HBJU0067	감염관리	3	3
4	2	전공필수	HBJU0069	간호연구및통계	3	3
4	2	전공필수	HBJU0071	건강문제와간호2	3	3
4	2	전공필수	HBJU0072	최신지견및임상세미나	3	3
4	2	전공필수	HBJU0073	노인간호학	3	3
4	2	전공필수	HBJU0085	기초간호과학2	3	3

■ 교과목해설

HBJU0062 간호지도자론

Leadership

간호지도자론은 학생들이 다양한 환경에서 리더로서의 역할을 수행할 수 있도록 그 기본 자세를 교육하는데 그 목적이 있다. 본 과정에서 학생들은 간호 지도자론에 관련된 개념과 이론, 건강관련 이슈, 임상환경에 대한 구체적 탐구를 통해 환자의 건강결과를 개선하고 질적 간호 보장에 기여하는 간호 지도자론을 학습하게 된다.

HBJU0064 건강문제와간호1

Health problem and Nursing 1

본 교과목은 질환(수분/전해질, 호흡기계, 순환기계, 소화기계 등)의 발병기전과 원인적 요소들, 그리고 기능적 변화를 이해하고 대상자의 건강문제를 생리적, 심리적, 사회적 측면에서 사정하여 최선의 근거 중심 간호를 수행, 그 성과를 평가할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.

HBJU0065 약물요법의실제

Clinical Nursing Pharmacology

건강문제를 해결하기위한 중요한 방법의 하나의 약물요법을 안전하게 적용하기 위해 약물의 작용기전과 특성을 이해하여 안전하게 약물간호를 수행 할 수 있는 능력을 기른다.

HBJU0066 상담이론과실제

Theory and Practice in Counselling

상담에 대한 여러 가지 이론과 접근 기술 및 방법을 학습하고 이들 이론의 방법에 기초하여 실제 상담에서 제시되는 사례를 학습하고 분석하는 능력을 기른다. 실제 임상에서 적용되는 사례들에 대한 분석을 통해 대상자의 건강문제 해결능력을 향상시킨다.

HBJU0074 보완대체요법

Complementary and Alternative Therapy

보완대체요법은 현대의학에서 한계가 있는 질병과 고통을 자연의 치유능력에 맞추어 조율해주고 복원시켜주는 요법으로써 사람들의 신체적 정신적 건강을 도모하기 위한 것이다. 본 교과목은 다양한 임상 환경에 처한 수요자들에게 적절히 적용될 수 있도록 하기 위함이며 보완대체요법중에서 간호중재법을 활용하기에 용이한 발반사요법과 아로마요법, 식 Mayo법, 색체요법등을 학습하는데 목적이 있다.

HBJU0084 기초간호과학1

Fundamental of Anatomy & Physiology 1

인체의 각 계통별 기관의 육안적, 조직학적 형태와 기능에 대한 지식을 바탕으로 계통별 인체의 통합적인 생리기능을 이해하고, 각 계통에 해당되는 주요 질병에 대해 이해할 수 있다.

HBJU0067 감염관리

Hospital infection control

본 과목은 의료기관 및 지역사회의 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

HBJU0069 간호연구및통계

Nursing Research and Statistics

연구문제를 확인하고 연구를 계획하고 수행하는 과정에 필요한 과학적이고 체계적인 문제접근방법과 통계적 방법을 배운다. 또한 연구논문을 평가하고 이를 간호실무의 질을 개선하고 간호교육과 관리에 활용할 수 있도록 한다.

HBJU0071 건강문제와간호2

Health problem and Nursing 2

본 교과목은 질환(내분비계, 신경계, 근골격계, 비뇨생식기계 등)의 발병기전과 원인적 요소들, 그리고 기능적 변화를 이해하고 대상자의 건강문제를 생리적, 심리적, 사회적 측면에서 사정하여 최선의 근거 중심 간호를 수행, 그 성과를 평가할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.

HBJU0072 최신지견및임상세미나

Critical seminar

본 교과목은 국내·외 최신간호이론 및 실무 변화와 더불어 현장학습을 통한 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 임상간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 최적화된 문제 해결 전략을 수립할 수 있다.

HBJU0073 노인간호학

Elderly nursing

전문직 간호사로서 환경과 상호작용하는 신체적, 심리사회적, 문화적, 영적으로 통합된 노인에 대하여 노화의 정상적인 과정을 이해하고 노화과정에 따른 건강문제를 간호중재를 통해 건강유지와 건강을 증진시킬 수 있는 능력을 함양한다.

HBJU0085 기초간호과학2

Fundamental of Anatomy & Physiology 2

인체의 각 계통별 기관의 육안적, 조직학적 형태와 기능에 대한 지식을 바탕으로 계통별 인체의 통합적인 생리기능을 이해하고, 각 계통에 해당되는 주요 질병에 대해 이해할 수 있다.

스포츠융합학부

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공심화	HBJS0052	스포츠시장분석	2	2
1	1	전공필수	HBJS0057	스포츠운동심리학	2	2
1	1	전공필수	HBJT0003	태권도 I	2	2

■ 교과목해설

HBJS0052 스포츠시장분석

Sports Market Analysis

스포츠와 무관했던 상품과 서비스 분야에서 스포츠를 활용한 광고, 스폰서 참여를 통한 프로모션 활동이 증대됨에 따라 현대 소비 관행의 변화를 학습한다.

HBJS0057 스포츠운동심리학

Sport exercise Psychology

스포츠 및 운동상황에서 인간과 인간행동의 심리적 메카니즘을 과학적으로 탐구하고 이해한다

HBJT0003 태권도 I

Tae-Kwon Do I

태권도의 역사와 기본 개념을 배우고 발차기, 지르기 및 품새 등 기본기술을 익힌다.

스포츠융합학부 스포츠경영전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBJS0029	스포츠사회학(PBL)	2	2
2	1	전공선택	HBJS0036	하계스포츠	1	2
2	1	전공선택	HBJS0038	스포츠이벤트기획론	2	2
2	1	전공선택	HBJS0054	스포츠헬스케어디바이스실습	2	2
2	1	전공선택	HBJS0093	스포츠와안전	2	2
2	1	전공선택	HBJS0097	요가	2	2
2	1	전공선택	HBJS0102	스쿼시	1	2
2	1	전공선택	HBJS0103	저항운동프로그램	1	2
2	1	전공선택	HBJS0104	운동학습	2	2
2	2	전공선택	HBJS0025	웨이트트레이닝응용	2	2
2	2	전공선택	HBJS0037	스포츠마케팅론	2	2
2	2	전공선택	HBJS0070	스포츠경영전공영어	2	2
2	2	전공선택	HBJS0071	여가경영	2	2
2	2	전공선택	HBJS0074	스포츠멘탈헬스케어	2	2
2	2	전공선택	HBJS0080	배드민턴	1	2
2	2	전공선택	HBJS0082	테니스	2	2
2	2	전공선택	HBJS0100	스포츠ICT	2	2
2	2	전공선택	HBJS0105	스포츠산업통계및실습	2	2
3	1	전공필수	HBJS0006	수영	2	2
3	1	전공선택	HBJS0019	웨이트트레이닝	2	2
3	1	전공선택	HBJS0020	골프매니지먼트	2	2
3	1	전공선택	HBJS0022	스포츠정책론(PBL)	2	2
3	1	전공선택	HBJS0061	한국스포츠문화사	2	2
3	1	전공선택	HBJS0067	스포츠생리학	2	2
3	1	전공선택	HBJS0091	스포츠비즈니스실무	2	2
3	1	전공선택	HBJS0096	인턴십 I (스포츠산업)	2	2
3	1	전공선택	HBJS0099	액티브에이징스포츠연구	2	2
3	2	전공선택	HBJS0026	동계스포츠	1	2
3	2	전공선택	HBJS0040	필라테스	2	2
3	2	전공선택	HBJS0050	전공과창업(스포츠산업)	1	1
3	2	전공선택	HBJS0053	스포츠경기분석학	2	2
3	2	전공선택	HBJS0068	스포츠클리닉측정	2	2
3	2	전공선택	HBJS0069	스포츠와매스미디어	2	2
3	2	전공선택	HBJS0073	스포츠소비자행동론	2	2
3	2	전공선택	HBJS0076	스포츠파이낸싱(PBL)	2	2
3	2	전공필수	HBJS0078	스포츠시설경영론	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공선택	HBJS0090	스포츠프로그램기획	2	2
3	2	전공선택	HBJS0092	인턴십Ⅱ(스포츠산업)	2	2
3	2	전공심화	HBJS0107	서양스포츠문화사	2	2
4	1	전공선택	HBJS0051	전공과취업(스포츠산업)	1	1
4	1	전공심화	HBJS0106	스포츠광고및홍보론	2	2
4	2	전공선택	HBJS0046	야영과리더십	2	2

■ 교과목해설

HBJS0029 스포츠사회학(PBL)

Sociology of Sport(PBL)

사회현상으로서의 스포츠 개념을 이해하고 사회와 스포츠의 관계를 파악하는 기본적, 전문적 지식을 습득한다

HBJS0036 하계스포츠

Summer Sports

하계기간동안 수상에서 행해질 수 있는 윈드서핑, 워터스키 종목의 이론과 실기기능을 학습한다.

HBJS0038 스포츠이벤트기획론

Sport event planning

빠르게 변화하는 사회적 욕구에 부응하는 스포츠 이벤트의 성공적인 사례를 검토하고 토의한다. 이에 따른 효율적인 스포츠 이벤트의 이론적인 배경과 실제방안을 학습하고 성공적인 이벤트 달성을 위한 구체적인 기획방안을 모색한다.

HBJS0054 스포츠헬스케어디바이스실습

sport health care Device Practice

피트니스 현장에서 과학적인 운동처방 방법을 이수한다.

HBJS0093 스포츠와안전

Sports and Safety

가정이나 야외활동중 생명을 위협하는 위급한 상황으로부터 자신을 지키고 부상자나 환자가 발생하였을때 전문치료를 받기전 즉각적이고 임시적인 적절한 처치와 보호를 함으로서 환자의 고통을 경감시키고 사고발생을 예방하며 소중한 생명을 보호하는 지식과 기술을 습득한다.

HBJS0097 요가

YOGA

심리적 정화와 신체적 운동을 추구하는 요가의 호흡과 아사나 수련을 통하여 유연성향상, 근력강화, 신체정렬, 신체조절력 향상, 자세교정의 운동법을 배운다. 또한 심신의 안정법을 통한 힐링과 명상의 운동법을 학습한다.

HBJS0102 스쿼시

Squash

스쿼시에 관한 역사와 그 종목의 특성을 이해하고, 전반적인 기본기술과 경기방법 및 실기능력을 기른다.

HBJS0103 저항운동프로그램

Resistance Movement Program

운동수행 대상의 조건을 파악하고 필수적 프로그램을 개발, 연구한다.

HBJS0104 운동학습

Motor Learning

운동 동작을 올바르게 원활하게 할 수 있게 하는 것, 일정한 운동기능을 습득하고, 신체 운동을 통하

여 환경에 대한 적응력을 높이고 인간적으로 성장하는 것, 다시 말해 운동을 하는 것에 의하여 단순히 운동 기능을 습득하는 것뿐만 아니라 운동이나 신체에 관한 지식을 얻는다.

HBJS0025 웨이트트레이닝응용

Weight Training II

웨이트 트레이닝 기초를 통해 학습한 것에 보다 더 전문화된 이론과 실기기능을 학습한다.

HBJS0037 스포츠마케팅론

Sport Marketing

스포츠를 이용한 경영의 원리, 이론, 방법 등에 대하여 접근하며 미래의 스포츠 경영관리자 및 연구자의 관점에서 이해하고 적용할 수 있는 실제적 지식의 탐구 및 응용능력을 배양한다.

HBJS0070 스포츠경영전공영어

Sport english Syllabus

본 수업은 체육을 전공하는 학생들의 스포츠와 관련된 전공 영어의 능력을 향상시키기 위하여 운동경기과 직접적으로 관련있는 스포츠 전문 영어에 대한 읽고 쓰며 이해하는 능력을 배양하고자 한다.

HBJS0071 여가경영

Leisure Management

이 수업은 사회체육에 대한 일반적인 이론 및 본질을 이해하며 현대사회에서의 가치 및 역할과 기능에 대해 학습한다.

HBJS0074 스포츠멘탈헬스케어

Sport Mental Health care

스포츠 팀 조직의 행정과 경영에 있어 경영자의 리더십 특성과 이론 및 과정을 이해한다.

HBJS0080 배드민턴

Badminton

배드민턴의 경기능력과 고급 기능을 숙달한다.

HBJS0082 테니스

Tennis II

테니스의 중급기술과 경기규칙을 습득하고 실전 게임을 통해 기량을 향상시킨다.

HBJS0100 스포츠ICT

Sport ICT

스포츠와 ICT의 융합을 통해 정부와 기업이 필요로하는 스포츠산업 인력 양성에 힘쓴다.

HBJS0105 스포츠산업통계및실습

Sport Industry Statistics and Practice

스포츠 산업 통계의 기초적인 이론과 실습을 통하여 스포츠 현장에서 일어나는 문제들을 보다 효과적이고 과학적인 연구방법을 통해 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양

HBJS0006 수영

Swinmming I

수상 안전과 기본영법을 이해하고, 자유형과 평영의 기술을 익힌다.

HBJS0019 웨이트트레이닝

Weight Training

웨이트 트레이닝의 이론 및 실기기능을 학습한다.

HBJS0020 골프매니지먼트

Golf Management

골프에 대한 역사와 특성을 배우고, 또 골프에 필요한 기초기술을 익혀, 대상에 따른 전문적 지도 능력을 습득한다.

HBJS0022 스포츠정책론(PBL) sport polycy(PBL)
국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.

HBJS0061 한국스포츠문화사 Sport Culture
과거 한국체육의 역사를 세대별로 소개하여 현재의 체육을 정확하게 이해하고 진단하도록 한다. 이를 통해 미래의 체육에 대한 인식과 성찰을 갖도록 한다

HBJS0067 스포츠생리학 Sport Physiology
운동에 따른 인체의 생리학적 변화와 효과를 과학적으로 분석하고 실제운동의 효과를 극대화 할 수 있는 과학적인 지식을 기른다.

HBJS0091 스포츠비즈니스실무 Sport Business Fields
점차 확대되고 있는 스포츠산업 시장에서 비즈니스 역량을 강화하기 위해 전문지식과 현장에서 필요한 다양한 실무 능력을 배양한다.

HBJS0096 인턴십 I (스포츠산업) Internship I
인턴십 교과목은 학생들에게 취업활동에 대한 실제적 체험기회를 제공함으로써 학생들에게 직장내에서의 이슈의 형성, 의사결정과정, 해결 및 개선 과정 등을 직접 체험하고 성찰하는 시간을 제공하는데 그 목적을 둔다.

HBJS0099 액티브에이징스포츠연구 Active Aging sport
액티브에이징스포츠연구 건강수명연장에 따른 웰빙 라이프를 위하여 운동 및 신체활동, 식습관, 건강관리 요인에 대한 이해를 바탕으로 생활건강관리, 웰에이징, 여가 산업 등의 분야에서 삶의 질 향상과 관련된 프로그램 기획과 보급 등의 전문 역량을 강화한다.

HBJS0026 동계스포츠 Winter sports
스키의 기본적인 자세와 이론을 학습하고 계절스포츠의 단계별 지도법과 지도상의 안전 수칙에 따른, 보다 심도 있는 학습내용을 습득한다.

HBJS0040 필라테스 Pilates
바른자세에서의 호흡조절과 체계적인 동작의 반복 및 강화훈련으로 심신의 건강을 증진시키며 몸과 마음의 일치로 건강한 삶을 유지 시키는 운동기법에 대해 습득한다.

HBJS0053 스포츠경기분석학 Sport Play Content Analysis
스포츠 경기현상을 통계프로그램 및 영상분석프로그램을 통하여 코딩, 분석, 결과 처리 능력을 배양하는데 있음

HBJS0068 스포츠클리닉측정 sport clinic measurement
운동수행 대상의 체력조건을 파악하기 위한 필수적인 측정방법을 숙지한다.

HBJS0069 스포츠와매스미디어 Sport and Mass media

스포츠와 매스미디어의 상관관계에 대해 구체적으로 살펴봄을 통해 스포츠에 대한 이해를 높인다.

HBJS0073 스포츠소비자행동론

Sport consumer's action

스포츠시장의 특성을 이해하고 소비자의 구매결정과정 및 행동에 영향을 미치는 다양한 측면을 소개한다.

HBJS0076 스포츠파이낸싱(PBL)

Sport Financing(PBL)

스포츠마케팅의 영역중 파이낸싱과 서비스운영에 대한 원리와 기초이론을 습득한다

HBJS0078 스포츠시설경영론

Sport Facility Management

스포츠경영의 기초요소인 스포츠시설과 프로그램의 특성과 현상을 이해하고, 이에 대한 체계적이고 효율적인 경영관리 이론과 기법을 학습하여 스포츠시설 및 프로그램의 경영에 대한 창의력을 개발한다.

HBJS0090 스포츠프로그램기획

Sport Program Planning

스포츠참여를 위한 합리적인 계획과 지도자의 체계적인 지도아래 이루어지는 학습자의 체육학습경험의 총체로서, 목표, 내용, 방법, 평가에 관한 문제를 다루며 이를 통합하여 모형으로 개발하고 적용하는 데 초점을 둔다.

HBJS0092 인턴십 II(스포츠산업)

Internship II

인턴십 교과목은 학생들에게 취업활동에 대한 실제적 체험기회를 제공함으로써 학생들에게 직장내에서의 이슈의 형성, 의사결정과정, 해결 및 개선 과정 등을 직접 체험하고 성찰하는 시간을 제공하는데 그 목적을 둔다.

HBJS0107 서양스포츠문화사

History of Western Sport Culture

세계 여러나라의 체육의 역사를 시대별로 소개하고, 각 시대와 문화에 따른 체육의 발전모습을 설명함으로써 현재의 체육을 정확하게 이해하고 진단하도록 한다. 또한 동서양의 체육의 발전과정을 비교하여 체육의 보편성과 특수성이 드러나도록 한다.

HBJS0051 전공과취업(스포츠산업)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육

HBJS0106 스포츠광고및홍보론

Sport Science of Advertising and PR

스포츠홍보의 정의와 유형, 방법 등을 이해함으로써 스포츠의 유무형 제품 및 이벤트의 운영능력을 향상시키는데 있음

HBJS0046 야영과리더십

Mountain climb and Leadership

등산과 관련된 이론과 실제를 학습하고 체험한다.

스포츠융합학부 사회체육전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBJT0006	검도 I	2	2
2	1	전공선택	HBJT0008	래프팅	2	2
2	1	전공선택	HBJT0019	스포츠문화론	2	2
2	1	전공선택	HBJT0023	수영 II	2	2
2	1	전공필수	HBJT0064	인체해부학	2	2
2	1	전공선택	HBJT0065	안전교육	2	2
2	1	전공선택	HBJT0075	테니스 I	2	2
2	2	전공선택	HBJT0011	검도 II	2	2
2	2	전공선택	HBJT0012	태권도 II	2	2
2	2	전공선택	HBJT0013	스키	2	2
2	2	전공필수	HBJT0015	운동생리학	2	2
2	2	전공선택	HBJT0016	골프 I	2	2
2	2	전공선택	HBJT0017	테니스 II	2	2
2	2	전공선택	HBJT0024	웨이트트레이닝	2	2
2	2	전공선택	HBJT0026	야외활동	1	2
2	2	전공선택	HBJT0029	트레이닝론(PBL)	2	2
2	2	전공선택	HBJT0063	건강교육론(PBL)	2	2
3	1	전공필수	HBJT0030	운동역학	2	2
3	1	전공필수	HBJT0031	운동재활 I (PBL)	2	2
3	1	전공선택	HBJT0035	골프 II	2	2
3	1	전공선택	HBJT0036	수상스키	2	2
3	1	전공선택	HBJT0039	스포츠영어회화	2	2
3	1	전공선택	HBJT0060	윈드서핑	2	2
3	2	전공선택	HBJT0028	스노우보드	1	2
3	2	전공선택	HBJT0038	측정평가	2	2
3	2	전공선택	HBJT0040	스포츠복지론	2	2
3	2	전공선택	HBJT0041	운동처방론(캡스톤디자인)	2	2
3	2	전공선택	HBJT0043	운동재활 II	2	2
3	2	전공선택	HBJT0058	전공과창업(사회체육)	1	1
3	2	전공선택	HBJT0068	인턴십(현장실습)	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBJT0048	인라인	2	2
4	1	전공선택	HBJT0049	스포츠심리학	2	2
4	1	전공선택	HBJT0059	스킨스쿠버	2	2
4	1	전공선택	HBJT0061	전공과취업(사회체육)	1	1
4	1	전공선택	HBJT0067	인턴십 II(현장실습)	2	2
4	1	전공선택	HBJT0073	스포츠건강관리(PBL)	2	2
4	2	전공선택	HBJT0034	스포츠사회학	2	2
4	2	전공선택	HBJT0046	스포츠미디어실습(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBJT0050	스포츠마사지/테이핑	2	2
4	2	전공선택	HBJT0066	사회체육연구법	2	2
4	2	전공선택	HBJT0072	졸업실기	2	2

■ 교과목해설

HBJT0006 검도 I

Kum Do I

검도에 대한 이론과 실기 수업을 통하여 검도의 역사, 철학, 예절 및 기술들을 배운다.

HBJT0008 래프팅

Rafting

원래 래프트란 나무로 뗏목을 뜻하는 말로, 래프팅이란 뗏목을 타는 것을 의미한다. 그러나 요즘에는 여럿이 함께 PVC나 고무로 만든 배를 타고 노를 저으며 골짜기와 강의급류를 타는 레포츠를 가리킨다. 래프팅은 물이 있고 급류가 있는 곳이면 어디서든 안전하게 스피드와 스릴을 즐길 수 있고 여러 사람이 힘을 모아야 가능한 운동이기 때문에 협동심과 인내심을 기르는데 좋다. 이 밖에 전신운동의 효과가 크고 신선한 공기를 마음껏 마실 수 있다.

HBJT0019 스포츠문화론

Sports Cultural Study

21세기에 있어서 스포츠는 전 세계의 공통적인 문화적 코드로 간주되고 있으며 모든 이들의 삶 속에서 중심 적인 위치를 차지하고 있다. 이러한 마당에 스포츠의 문화적 다양성에 대해 철학적 사고를 통해 접근한다는 것은 스포츠 전공자들에 있어 스포츠를 새롭게 이해하는데 있어 매우 의미 있는 일이다. 따라서 본 과정에서는 스포츠의 문화적 현상 탐구에 역점을 두었다.

HBJT0023 수영 II

Swimming II

수상안전과 기본영법을 이해하고, 평영과 접영의 기술을 익힌다.

HBJT0064 인체해부학

Anatomy and Physiology

인체의 형태와 구조를 이해하고 신체활동 시 사용되는 골격과 관절, 근육 및 신경계통에 관하여 학습한다. 골격계, 혈액, 순환기계, 호흡기계, 비뇨기계, 소화기계, 내분비계, 근육 및 체온조절기관 등의 구조와 생리적 기능에 관하여 학습한다.

HBJT0065 안전교육

Safety education

일상생활과 스포츠 활동에서 일어날 수 있는 사고의 개념과 모형에 관한 지식, 사고 예방 원리, 신체

적 응급상황에 대한 구급 및 안전지도, 안전교육 프로그램 개발 및 적용 능력을 기른다.

HBJT0075 테니스 I

Tennis I I

테니스의 역사와 발전 동향 및 기본 기술을 익히고 생활체육으로서의 효과를 분석한다.

HBJT0011 검도 II

Kum Do II

본 과정은 검도 승단 시 반드시 필요한 한국의 전통 검법인 본국검법과 대도 7본과 소도 3본으로 구성된 일본의 검도의 본을 습득하는 과정으로 구성된다. 본국검법은 수비와 공격에 대한 총 33수의 다양한 연속동작들로 구성되어있으며 검도의 본은 2인 1조로 선도와 후도로 구분하여 공격과 수비를 나누어 진행된다.

HBJT0012 태권도 II

Tae-Kwon Do II

태권도의 유급자 및 유단자 품새와 응용 발차기 및 겨루기 등을 익혀서 지도자가 될 수 있는 자격과 능력을 기른다.

HBJT0013 스키

Ski I

계절 스포츠로서 스키의 특성을 이해하고 지도상의 안전수칙에 따른 단계별 지도법과 실제 기술을 습득한다.

HBJT0015 운동생리학

Exercise Physiology

운동에 따른 인체의 생리학적 변화와 효과를 과학적으로 분석하고 실제 운동의 효과를 극대화할 수 있는 과학적인 지식을 따른다.

HBJT0016 골프 I

Golf I

골프에 관한 역사와 특성을 배우고, 골프에 필요한 기초지식을 익힌다.

HBJT0017 테니스 II

Tennis II

테니스의 역사와 규정 및 기본기술을 익히고 특히 스트로크의 능력을 습득한다.

HBJT0024 웨이트트레이닝

Weight Training

웨이트 트레이닝의 목적, 효과에 대한 이해 및 대상과 목적에 따른 전문적인 실기 기술을 습득하여 지도할 수 있는 능력을 기른다.

HBJT0026 야외활동

Outdoor Activity

야외 캠프 지역에 나가 일정기간 이루어지는 집중식 수업으로 캠핑, 오리엔티어링, 암벽등반, 자연관찰, 도구 및 실용품 제작 등의 활동을 통하여 자연을 이해하고 심신의 안정과 조화를 꾀하고, 상황에 대처하는 능력을 기른다.

HBJT0029 트레이닝론(PBL)

Training Method

트레이닝의 생리적 과학적 원리를 이해하고, 트레이닝의 여러 가지 방법과 이의 생리적 효과를 알아보고 효과적인 트레이닝 방법에 대한 올바른 방법을 제시한다.

HBJT0063 건강교육론(PBL)

Health Education(PBL)

보건교육의 필요성과 개념, 역할 등에 대해 전반적으로 이해하며 실생활에서 기본적인 건강관리를 실천할 수 있는 능력을 기른다. 또한 건강문제와 인간행동과의 관계를 분석하고 바람직한 방향으로 건강행동을 변화시키기는 방법을 학습한다. 보건교육의 기본 원리를 이해하고 생활 터별 보건교육의 특성과 구체적 운영방법 배운다.

HBJT0030 운동역학

Biomechanics

운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.

HBJT0031 운동재활 I (PBL)

Exercise Rehabilitation I

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

HBJT0035 골프 II

Golf II

골프 I의 과정을 익힌 뒤의 과정으로 전문적인 골프 기술을 습득하고, 필드에서 실제로 경기운영 방법을 익힌다.

HBJT0036 수상스키

Water Ski

수상 스키의 다양한 종목의 기초기술을 습득하고 지도에 필요한 안전수칙과 자질을 익힌다.

HBJT0039 스포츠영어회화

Sports English Conversation

스포츠 현장에 많이 쓰이는 기본적인 회화능력을 숙달하여, 스포츠지도 및 국제적인 행사시 유용하게 활용할 수 있는 능력을 갖춘다.

HBJT0060 윈드서핑

Wind Surfing I

윈드서핑을 통하여 여가활동의 확대와 신체의 중요성을 교육한다. 역풍, 순풍을 위한 세일링, 태킹, 자일링 등의 기술을 습득하여 윈드서핑을 즐길 뿐 아니라 지도할 수 있는 능력을 배양한다.

HBJT0028 스노우보드

Snow Board I

스노우보드의 특성을 이해하고 계절 스포츠로서의 참가범위 및 지도상의 안전 수칙에 따른 단계별 지도법과 실제 기술을 습득한다.

HBJT0038 측정평가

Measurement and Evaluation

체력에 관한 전반적인 측정 및 평가의 방법에 대한 과학적인 접근으로서 운동 효과에 대한 올바른 평가를 할 수 있는 능력을 기른다.

HBJT0040 스포츠복지론

Sports Welfare

현대사회에서 사회복지란 국민의 안녕질서는 물론 삶의 질 차원에서 매우 중요한 이슈로 간주된다. 스포츠의 다양한 가치 가운데 사회복지로서의 의미를 중점적으로 다룬다.

HBJT0041 운동처방론(캡스톤디자인)

Exercise Prescription(Capstone Design)

건강과 관련하여 운동의 상해를 줄이고 체력향상을 할 수 있도록 운동에 참여하는 대상과 목적 및 특

수한 생리적 조건에 따른 운동의 처방 법을 이해하고 실제 적용할 수 있는 능력을 기른다.

HBJT0043 운동재활II

Exercise Rehabilitation II

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

HBJT0058 전공과창업(사회체육)

Career-in-Major I

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도

HBJT0068 인턴십(현장실습)

Internship I

학생들이 스포츠센터, 병원 및 기업 등에서 일정 기간 기업 활동에 관해 체험하며 실습하며 학습을 실시한다.

HBJT0048 인라인

Roller Skating I

인라인스케이트의 기본지식 및 특성을 이해하고 정지, 회전 및 주행의 기본기술을 습득한다.

HBJT0049 스포츠심리학

Sports Psychology

운동시의 가장 중요한 심리적 요인에 대한 이론적인 이해와 스포츠 현장에서 적용할 수 있는 방법을 익힌다.

HBJT0059 스킨스쿠버

Skin Scuba

해양스포츠인 스쿠버다이빙의 필요성과 지도능력을 함양한다. 특히 수중에서 시행되는 스킨스쿠버 다이빙의 레포츠적인 효과를 경험하고, 스쿠버다이빙을 즐기기 위한 이론과 실기능력을 함양한다.

HBJT0061 전공과취업(사회체육)

Career-in-Major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJT0067 인턴십II(현장실습)

Internship II

학생들이 스포츠센터, 병원 및 기업 등에서 일정 기간 기업 활동에 관해 체험하며 실습하며 학습을 실시한다.

HBJT0073 스포츠건강관리(PBL)

Sports Health Management

현대인들의 질병예방 및 건강유지 관리를 위하여 스포츠를 활용한 건강 프로그램을 활용하여 건강관리시스템을 운영하는 체계적 교육을 학습, 이해한다.

HBJT0034 스포츠사회학

Sociology of Sport

사회현상으로서의 스포츠 개념을 이해하고 사회와 스포츠의 관계를 파악하는 기본적, 전문적 지식을 습득한다.

HBJT0046 스포츠미디어실습(캡스톤디자인) Sports Media Prattice(Capstone Design)

빠르게 변화하는 현대사회 속에서 여가 및 스포츠는 빠른 속도로 대중화가 진행되고 있다. 이러한 마당에 사회체육전공자들은 다양한 레저스포츠 종목들을 경험할 필요성을 갖게 된다. 따라서 본 과정에서는 새로운 실기종목 혹은 실기 능력배양이 조금 더 필요한 종목에 대한 경험과 기술습득을 위한 과정으로 구성된다.

HBJT0050 스포츠마사지/테이핑 Sports Massage & Taping

효율적인 운동을 수행하는데 필수적인 마사지 기법을 습득하여, 이를 아동의 정상적인 성장과 노인의 기초 체력유지 및 운동 상해 예방에 활용할 수 있도록 한다. 테이핑을 이용하여 스포츠 손상을 예방하고, 근육이나 관절을 보강해 주며, 손상 후 재활과정에서 관련 부위를 보호해 주는 기법과 방법 등을 익힌다.

HBJT0066 사회체육연구법 Research method of Sports

본 강의에서는 사회체육지도자로서 사회체육연구를 위한 지식과 기술을 이해하고 사회체육연구의 이론적 기초뿐만 아니라 현장에 활용할 수 있는 방법들을 습득한다.

HBJT0072 졸업실기 Graduation Exam

스포츠 종목 중 수영, 육상, 체조 등 졸업하기 위해 필수적인 종목을 최종적으로 검증하기 위한 준비과정

디지털경영학연계전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBJE1011	경영학원론	3	3
전체	1	전공선택	HBJE2192	재무관리	3	3
전체	1	전공선택	HBJE3231	손해보험론	3	3
전체	1	전공심화	HBJE4357	원가회계	3	3
전체	1	전공선택	HBJE4474	경제학원론	3	3
전체	1	전공필수	HBJP2242	경영과학	3	3
전체	1	전공필수	HBJP2246	품질경영	3	3
전체	1	전공선택	HBJP2253	마케팅	3	3
전체	1	전공필수	HBJP2254	생산운영관리	3	3
전체	1	전공선택	HBJP2274	경영통계S/W실습(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBJE2161	경영통계학	3	3
전체	2	전공선택	HBJE3282	투자론	3	3
전체	2	전공선택	HBJE4475	회계원리	3	3
전체	2	전공선택	HBJP2021	마케팅조사론	3	3
전체	2	전공선택	HBJP2161	고객관계경영	3	3
전체	2	전공선택	HBJP2257	금융공학	3	3
전체	2	전공선택	HBOA1016	문화예술창업및경영기획	3	3

교과목해설

HBJE1011 경영학원론

Introduction to Business Principles

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

HBJE2192 재무관리

Financial Management

기업의 재무기능을 효율적으로 수행하기 위한 제반이론과 분석기법을 터득하여 기업재무활동의 흐름을 파악하게 하는 것을 목적으로 경영실태파악을 위한 재무계획 및 통제, 투자와 자금조달 배당정책 등에 관한 의사결정의 이론과 기법, 불확실성 하에서의 의사결정론에 대한 배경과 운영자금의 과학적 관리에 관한 기법을 다룬다.

HBJE3231 손해보험론

Property and Liability Insurance

손해보험의 근간을 이루고 있는 기초이론을 습득함으로써 우리나라 손해보험 사업의 전반적인 이해와

발전방향 모색을 목표로 한다. 손해보험에 대한 이해를 높이기 위하여 관련 법률 및 일반이론의 숙지가 요구된다. 또한 보험의 국제적인 성격으로 인하여 국제적으로 통용되고 있는 손해보험의 종류와 약관 내용을 소개한다.

HBJE4357 원가회계

Cost Accounting

회계원리의 후속과목으로 원가개념과 원가계산에 대한 기초를 제공한다. 원가 자료의 수집과 원가계산 과정을 통해 생성된 각종 데이터를 바탕으로 원가형태, 개별원가계산, 종합원가계산, 원가조업도분석, 예산, 차이분석 등에 유용하게 활용될 수 있는 의사결정 기법을 함양한다.

HBJE4474 경제학원론

Introduction to Economics Principles

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

HBJP2242 경영과학

Management Science

경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

HBJP2246 품질경영

Quality Management

다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6-시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

HBJP2253 마케팅

Marketing

현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.

HBJP2254 생산운영관리

Production and Operations Management

자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산운영관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

HBJP2274 경영통계S/W실습(PBL)

Business Statistics SW Practice(PBL)

사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 나날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

HBJE2161 경영통계학

Managerial Statistics

미래의 예측과 합리적인 의사결정을 위하여 불확실한 상황을 분석하고 불확실성을 감소시키는 체계적인 방법론을 연구한다. 수집한 자료를 계량적으로 정리, 분석하는 과정을 통하여 모집단의 특성을 기술하는 방법과 표본에서 얻은 통화량을 기초로 해서 모집단의 특가설검정, 회귀분석이론들을 학습한

다. 통계학의 기본이론들을 이해하여 경영, 경제 등 사회과학분야에 통계학을 응용, 적용하는 실질적인 능력을 배양한다.

HBJE3282 투자론

Investment

자본시장에서 증권투자에 관한 이론과 기법을 이해시키는 것을 목적으로 자본시장의 기능 및 구조 불확실성 하에서의 유가증권의 선정 및 가격결정이론, Portfolio이론, 자본시장이론, 보통주와 채권의 평가 및 투자전략, 옵션, 선물거래 국제분산투자 등을 학습한다.

HBJE4475 회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정, 전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

HBJP2021 마케팅조사론

Marketing Research

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

HBJP2161 고객관계경영

Customer Relationship Management

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

HBJP2257 금융공학

Financial Engineering

선물, 옵션, 금리, 스왑 등의 파생상품에 대해 소개하고, 헷징전략 및 금융상품 개발의 기본적인 이론을 모의투자 실습과 병행하여 습득한다.

HBOA1016 문화예술창업및경영기획

Arts&Culture Business Start-up and Management Planning

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

환경생태융합디자인공학연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBJB4423	인턴십(환경조경)	3	4
전체	1	전공선택	HBJB4430	스마트생태단지계획	3	3
전체	1	전공선택	HBJB4435	도시계획및재생(PBL)	3	4
전체	1	전공선택	HBJB4447	지속가능주거설계(PBL)	3	4
전체	1	전공선택	HBJG2093	IT융합공간정보설계(SW)	2	2
전체	1	전공심화	HBJG3172	측량학및실습	3	4
전체	1	전공선택	HBJG4130	환경융합철근콘크리트공학및실험	3	3
전체	2	전공선택	HBJB2222	지속가능공간환경계획실습	3	4
전체	2	전공선택	HBJB4380	건축조경CAD(SW)	3	3
전체	2	전공필수	HBJB4382	생태복원설계시공실습	3	3
전체	2	전공심화	HBJB4425	지역개발계획	3	3
전체	2	전공필수	HBJB4437	스마트공원설계및실습(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBJG3021	상하수도공학및지역현장실습 II	3	3
전체	2	전공선택	HBJG3192	환경융합시공학및연습	2	2
전체	2	전공선택	HBJG4108	스마트설계및실습(SW)	3	3
전체	2	전공선택	HBJG4131	지속가능환경시스템	2	2
전체	2	전공선택	HBJG4132	인턴십(건설시스템공학)	2	2

■ 교과목해설

HBJB4423 인턴십(환경조경) Internship
 산학협동과정으로 조경회사의 본사 및 현장에서 실무를 체험해보고 졸업 후 진로를 모색할 수 있음.

HBJB4430 스마트생태단지계획 Smart Ecological Complex Plan
 입면녹화, 옥상녹화로 대표되는 인공지반녹화기술과 건축공간설계개념에 대한 이론을 바탕으로 건축, 조경, 환경을 포괄하는 융합설계능력을 배양하는 실습과정이다.

HBJB4435 도시계획및재생(PBL) Practice of Urbarn planning & Regeneration(PBL)
 20년에 한번씩 전국 각 도시가 도시계획을 함으로서 도시의 미래를 계획하게 되며 주요도시의 위성도시 및 신도시개발에 대한 수요도 도시계획에서는 주요한 학습의 요인이 된다. 또한 도시재생은 산업 구조의 변화 및 신도시? 신시가지 위주의 도시확장으로 상대적으로 낙후 되고 있는 기존 도시를 새로운 기능을 도입 창출함으로서 경제적 사회적 물리적으로 부응하는 것을 의미함 그러므로 본 강의에서는 지역의 자연, 사회, 경제, 관광, 인적 자원을 활용하여 도시의 새로운 의미와 기능을 부여하는 과

정적 학습을 통해 도시재생계획과정을 실습과 함께 진행 함.

HBJB4447 지속가능주거설계(PBL)

Sustainable House Design(PBL)

본 교과는 생태환경을 고려한 주거건축을 이해하고, 이를 건축설계에 적용할 수 있는 기초지식을 제공하는 디자인 교육프로그램이다. 또한, 건축물에 조경, 인공지반녹화가 효과적으로 적용될 수 있는 관련 기술 및 컴퓨터응용디자인을 배운다.

HBJG2093 IT융합공간정보설계(SW)

IT convergence geospatial information design(SW)

각종 자료를 통계처리하고 도식화시키고 컴퓨터를 이해하여 지리정보체계와 연계시켜 각종 자료를 보다 쉽게 이용할 수 있도록 하는 지리정보체계를 다룬다.

HBJG3172 측량학및실습

Surveying & Practice

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다. 또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다.

HBJG4130 환경융합철근콘크리트공학및실험

Concrete Engineering and Exercise

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

HBJB2222 지속가능공간환경계획실습

Sustainable Landscape Environment Planning Practices

조경디자인 실무를 기반으로 하여 현업에서 제기되는 실제적인 문제를 다루는 것을 배운다.

HBJB4380 건축조경CAD(SW)

Architectural Landscape CAD(SW)

조경표현기법을 습득하여 설계에 적용하는 능력을 기르고 특히, 표현을 위한 기초과정으로 조경소묘, 조경색채연습, 투시도법 등의 학습으로 조경디자인 표현력을 자생적으로 발전시키게 함.

HBJB4382 생태복원설계시공실습

Ecological Restoration Design and Construction Practices

인위적이거나 자연적인 원인에 의해 훼손되었거나 기능이 저하된 생태계를 원래의 생태계 또는 유사한 생태계로 복원, 복구, 대체하기 위한 공학적 지식과 실천방안을 토대로 한 설계를 함.

HBJB4425 지역개발계획

Regional development plan

지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.

HBJB4437 스마트공원설계및실습(PBL)

Smart Parks Design practice(PBL)

다양한 정보산업과 연관되는 새로운 유형의 공원과 녹지 형태에 대한 적응력을 배양하기 위해 경관적 반응을 기반으로 하는 기초 이론 및 실습과정을 다룬다

HBJG3021 상하수도공학및지역현장실습 II

Water Supply and Sewage Engineering II

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하

며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

HBJG3192 환경융합시공학및연습

Construction Management and Practice

최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내외 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학” 학습이 필요하며, 과목 내용을 기본 개념에서부터 실무 적응능력을 향상시키기 위한 실용적 내용으로 구성하였다.

HBJG4108 스마트설계및실습(SW)

Smart designing and practice(SW)

빌딩정보모델링은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서 필요한지에 대해 살펴봄과 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.

HBJG4131 지속가능환경시스템

Sustainable Environmental System

시설물의 방향 및 위치 결정, 매핑의 응용 이론과 기술을 학습한다.

HBJG4132 인턴십(건설시스템공학)

Internship I

현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.

글로벌마케팅융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBHB4516	글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인)	2	2
전체	1	전공선택	HBHC4480	프랑스어권기업문화론	3	3
전체	1	전공선택	HBHF4362	한중문화비교	3	3
전체	1	전공필수	HBIU0002	라이프스타일트렌드	3	3
전체	1	전공선택	HBJE1011	경영학원론	3	3
전체	1	전공선택	HBJE4358	마케팅	3	3
전체	1	전공선택	HBJE4474	경제학원론	3	3
전체	1	전공선택	HBJP2252	경영정보시스템	3	3
전체	1	전공선택	HBWA0004	마케팅커뮤니케이션론(광고관리론)	3	3
전체	2	전공선택	HBHA4388	사회언어학	3	3
전체	2	전공선택	HBHB4532	현대영어권사회와문화(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBHD4416	비즈니스일본어	3	3
전체	2	전공선택	HBHE4368	독일어권기업문화론(캡스톤디자인)	3	3
전체	2	전공선택	HBHF4367	현대중국의사회와문화	3	3
전체	2	전공선택	HBHG4419	러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBJE4475	회계원리	3	3
전체	2	전공선택	HBJP2161	고객관계경영	3	3
전체	2	전공필수	HBWA0005	마케팅전략	3	3
전체	2	전공필수	HBWA0006	시장조사론(마케팅리서치)	3	3

■ 교과목해설

HBHB4516 글로벌기업문화와마케팅(캡스톤디자인) Glocal Business Culture and Marketing
본 강좌는 한국 및 주요 국제지역의 기업과 상품, 서비스들을 비교 문화적 관점으로 고찰하고 지역적 특성을 고려한 우수 마케팅 사례들을 조사하여 중소기업 해외진출에 필요한 무역실무 소양을 배양한다.

HBHC4480 프랑스어권기업문화론 Francophone Company Culture
프랑스는 문화, 유통, 물류, 교통, 금융, 농업, 식품, 화학, 의약품, 군수 등 다양한 경제영역에서 세계적 기업을 보유하고 있는 경제대국이다. 동시에 전통적인 장인적 수공업과 다양한 중소기업 분야가 체계적으로 보호되고 육성 발전된 나라이기도 하다. 이에 대한 이해를 통해 프랑스 사회와 기업문화를 아우르는 관점과 지식을 갖춘 지역전문가로서의 능력을 함양한다. 아울러 이를 한국에서의 직업선택과 사회진출의 자산으로 삼는다.

HBHF4362 한중문화비교

Comparative Studies of Chinese and Korean Culture

한국과 중국의 문화는 동아시아 공동문화권에 속하면서도 각각의 고유한 특징을 구축하여 왔다. 이 과목은 양국 문화의 본질을 탐구하고, 상호 공통점과 상이점을 파악하며, 더 나아가 양국의 문화콘텐츠 개발과 문화·경제적 공동 발전을 위한 대안을 모색하려 한다.

HBIU0002 라이프스타일트렌드

Lifestyle Trend

본 교과목에서는 트렌드 개념 및 의의, 트렌드 변화의 원리, 트렌드 예측과 예측 모델, 시대별 트렌드, 그리고 최신 디자인 트렌드의 동향과 특성 분석 등에 대한 이해를 도모하고, 새롭게 부상하고 있는 최신의 라이프 스타일 트렌드와 라이프스타일별 소비트렌드 등에 대한 이해를 도모한다.

HBJE1011 경영학원론

Introduction to Business Principles

경영학에 관한 기초개념과 현대기업의 경영원리를 이해하고 현대적 사업경영자로서 관리능력을 배양하기 위하여 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등이 기본 이론을 학습하고 경영학 기초 확립을 도모한다.

HBJE4358 마케팅

Marketing

경쟁이 치열한 현대사회에서 기업의 효율적인 경영활동과 경쟁력 제고를 위하여 마케팅관리에 관한 이론과 실제를 학습한다.

HBJE4474 경제학원론

Introduction to Economics Principles

경제학의 기초 이론들이 다루어지며, 자원의 희소성으로 인해 발생하는 경제문제들을 경제적 사고배양에 목적을 둔다. 자원의 효율적 배분과 공평한 분배의 초점을 둔 개별 상품의 가격결정이론과 국민경제 총체적인 측면에서 국민소득과 고용의 결정이론을 다룬다.

HBJP2252 경영정보시스템

Management Information System

정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.

HBWA0004 마케팅커뮤니케이션론(광고관리론) marketing communication

마케팅 활동을 적절하게 수행하기 위해서는 마케팅 커뮤니케이션을 잘 운영하는 것이 매우 중요한데, 마케팅 커뮤니케이션의 효율적인 운영을 위해 기술적인 지식뿐 아니라 학문적, 국제적인 관점에서 많은 지식과 정보를 제공하고자 마케팅 커뮤니케이션의 의의, 환경, 요소부터 소비자 심리, 광고학, 국제마케팅 커뮤니케이션, 인터넷 마케팅 커뮤니케이션까지 마케팅의 모든 것을 다루고자 한다.

HBHA4388 사회언어학

Social Linguistics

사회언어학이란 우리가 사는 사회 속에서 언어가 어떻게 사용되는 가를 연구하는 학문이다. 이 과목은 이러한 사회언어학에 대한 학생들의 포괄적이고도 심층적인 이해를 목표로 한다. 학생들로 하여금 사회언어학에서 다루는 다양한 학문적 주제들을 민족지학적인 관점은 물론, 인류학적인 관점에서도 고찰할 수 있는 기회를 마련함으로써 궁극적으로는 사회 언어학에 대한 학생들의 전반적이고도 깊이 있는 이해 증진의 극대화를 꾀할 것이다.

HBHB4532 현대영어권사회와문화(PBL)

Contemporary English Culture and Society(PBL)

본 강좌는 현대영어권 사회의 문화를 공식적 측면에서 탐구하여 영어권 문화에 대한 통찰력과 비판적

인 사고를 고양하는데 목적이 있다.

HBHD4416 비즈니스일본어

Business Japanese

비즈니스 현장에서 필요한 실용적이고 실무적인 일본어 문형과 표현을 습득하고 이를 자유롭게 활용할 수 있는 능력을 기른다.

HBHE4368 독일어권기업문화론(캡스톤디자인)

the theory of culture in the german-speaking country's company(capstone design)

세계경제를 주도하는 독일어권 기업들을 개괄하고 글로벌 시대에 어떤 전략으로 독일 대표기업들이 기업 문화를 만들어 가는지에 대해 살펴본다. 이를 통해 우리와 다른 독일어권 기업문화의 특징을 그려본다.

HBHF4367 현대중국의사회와문화

Contemporary Chinese Society and Culture

현대 중국의 기본토대가 되는 정치경제 체제에서부터 여러 가지 사회제도 및 거기서 파생되는 다양한 사회적 문화적 현상들까지 개괄적이거나 두루 고찰하여 현대 중국의 사회와 문화에 대한 포괄적인 이해력을 키우는 것을 목표로 한다.

HBHG4419 러시아·중앙아시아시장과기업문화(PBL)

Market and Company Culture of Russia and Central Asia(PBL)

이 과목은 러시아 또는 중앙아시아 국가들과의 무역, 통상 분야에 진출하려는 학생들에게 각 국가의 현재 경제 상황, 한국과의 교역 현황 등의 정보를 취득하게 하는 한편 각 국에 독특한 기업문화의 유형까지도 학습하게 함으로써 장래 진로 개척에 실제적인 도움을 받을 수 있게 하려는 목표를 가진다.

HBJE4475 회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

HBJP2161 고객관계경영

Customer Relationship Management

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터 마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

HBWA0005 마케팅전략

Marketing stratege

마케팅에 대한 이해를 바탕으로 부가가치를 창출하고 고객의 욕구와 기대를 충족시켜주는 기업의 마케팅 활동에 초점을 맞추어서 소비자들의 다양한 라이프스타일을 분석하고 시장 및 고객에 맞는 마케팅 전략을 수립 및 적용하고자 한다.

HBWA0006 시장조사론(마케팅리서치)

Marketing research

기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

웰니스융합전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBJA4393	천연식품학	3	3
전체	1	전공선택	HBJA4428	식품공학개론	3	3
전체	1	전공선택	HBJA4435	웰빙식품영양학	3	3
전체	1	전공선택	HBJB3272	스마트정원설계및실습(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBJB4436	서양조경문화사	3	3
전체	1	전공선택	HBJE4481	재무설계I	3	3
전체	1	전공선택	HBJS0019	웨이트트레이닝	2	2
전체	1	전공필수	HBJS0057	스포츠운동심리학	2	2
전체	1	전공선택	HBJS0091	스포츠비즈니스실무	2	2
전체	1	전공선택	HBJS0099	액티브에이징스포츠연구	2	2
전체	1	전공필수	HBJT0031	운동재활 I (PBL)	2	2
전체	1	전공선택	HBJT0073	스포츠건강관리(PBL)	2	2
전체	1	전공선택	HBJU0019	건강증진	2	2
전체	1	전공심화	HBJU0036	여성건강간호학1	2	2
전체	1	전공선택	HBWA0003	스포츠융합기술	3	3
전체	2	전공선택	HBJA4437	캡스톤디자인	2	2
전체	2	전공심화	HBJB4425	지역개발계획	3	3
전체	2	전공선택	HBJE4475	회계원리	3	3
전체	2	전공선택	HBJS0068	스포츠클리닉측정	2	2
전체	2	전공선택	HBJT0038	측정평가	2	2
전체	2	전공선택	HBJT0040	스포츠복지론	2	2
전체	2	전공선택	HBJU0053	환자안전과감염관리	2	2
전체	2	전공선택	HBJU0086	생명윤리	2	2
전체	2	전공선택	HBOA1003	건강보험론	3	3
전체	2	전공선택	HBWA0001	웰니스스포츠	3	3
전체	2	전공선택	HBWA0002	건강기능식품학	3	3

■ 교과목해설

HBJA4393 천연식품학

natural foods

자연계에서 식용되는 식물 중 특히 산업적으로 비중이 높은 채소, 과일, 화훼 식물의 영양학적 가치와 기능적 측면을 공부한다.

HBJA4428 식품공학개론

Introduction to food science

식품 성분 및 영양소와 그 기능성, 식품 미생물 및 식품위해 요소, 다양한 식품 저장 및 가공법 등 식품과학 및 산업의 이해에 필수적인 내용을 다루는 과목이다.

HBJA4435 웰빙식품영양학

Food Nutrition

식품 내 존재하는 각 영양소가 우리 몸에 미치는 영향을 이해하는 기초 영양학으로, 주요 영양소의 화학적 구조, 인체 내에서의 대사, 기능 및 중요성 등에 대해 공부하며, 특히 식품섭취에 따른 건강과 질병에 대한 정보제공 및 관계 고찰에 중점을 둔다.

HBJB3272 스마트정원설계및실습(PBL)

Smart Garden Design & Practice(PBL)

정원디자인에 관한 과정, 특히 정보와 연계되는 스마트정원에 대한 이론과 적용을 실습을 통하여 익히므로써 미래의 새로운 정원산업에 대한 적응력을 배양하는데 있다.

HBJB4436 서양조경문화사

History of Western Landscape Culture

현대 조경은 서양의 공공 공간탄생 과정에서 발전되었다고 볼수 있으므로 서양 조경의 역사적 배경과 특징을 습득하고 이를 현대조경에 적용할수 있도록 철학적 이념과 조형적 특성을 습득하고 이해한다.

HBJE4481 재무설계I

Financial Planning I

이 과목은 증권, 보험, 은행, 금융자문 등 금융서비스 지식을 갖춘 재무설계 전문가(AFPK: Associated Financial Planner of Korea) 양성을 목표로 한다. 글로벌 스탠다드에 부합하는 전문가 양성을 위해 위험관리와 보험설계, 투자설계, 세금설계에 대해 심도 있는 공부를 한다.

HBJS0019 웨이트트레이닝

Weight Training

웨이트 트레이닝의 이론 및 실기기능을 학습한다.

HBJS0057 스포츠운동심리학

Sport exercise Psychology

스포츠 및 운동상황에서 인간과 인간행동의 심리적 메카니즘을 과학적으로 탐구하고 이해한다

HBJS0091 스포츠비즈니스실무

Sport Business Fields

점차 확대되고 있는 스포츠산업 시장에서 비즈니스 역량을 강화하기 위해 전문지식과 현장에서 필요한 다양한 실무 능력을 배양한다.

HBJS0099 액티브에이징스포츠연구

Active Aging sport

액티브에이징스포츠연구 건강수명연장에 따른 웰빙 라이프를 위하여 운동 및 신체활동, 식습관, 건강관리 요인에 대한 이해를 바탕으로 생활건강관리, 웰에이징, 여가 산업 등의 분야에서 삶의 질 향상과 관련된 프로그램 기획과 보급 등의 전문 역량을 강화한다.

HBJT0031 운동재활 I (PBL)

Exercise Rehabilitation I

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

HBJT0073 스포츠건강관리(PBL)

Sports Health Management

현대인들의 질병예방 및 건강유지 관리를 위하여 스포츠를 활용한 건강 프로그램을 활용하여 건강관리시스템을 운영하는 체계적 교육을 학습, 이해한다.

HBJU0019 건강증진

Health Promotion

개인의 건강향상을 위해 생애주기에 따라 건강행위와 건강상태를 분석하고 이에 따른 건강증진전략을 학습한다.

HBJU0036 여성건강간호학1

Women's Health Nursing 1

본 교과목은 여성의 생애주기별 신체적, 정신적, 사회적 특성을 알고 성, 생식 등의 변화와 더불어 근거중심 실무를 실천할 수 있도록 의료인으로서의 논리적 사고와 창의력 향상을 촉진시키는데 그 목적을 둔다. 이 과정을 마치고 나면 학생들은 여성건강 간호실무자로서의 역할정립과 대상자의 간호문제를 파악하고 효과적 문제해결 전략을 수립할 수 있다.

HBWA0003 스포츠융합기술

Technology of Sports Convergence

우리의 삶을 보다 건강하고 보람있게 영위하기 위해, 필요한 신체적, 심리적, 사회적, 정서적, 그리고 환경적 웰빙 등을 인지하고, 이를 적극적으로 실천하는 방법으로 스포츠와 융합기술의 과학적 접근을 통해 적절하게 활용할 수 있는 능력을 습득하도록 한다.

HBJA4437 캡스톤디자인

capstone design

식물 및 식품공학 분야 전반에 걸친 종합설계과정으로 전공분야에 대해 다양하고도 포괄적인 문제를 제시하고 그 문제의 해결을 위한 집중 과제를 팀별로 진행하여 수행한다.

HBJB4425 지역개발계획

Regional development plan

지역개발과 조경을 접목시켜 지역을 개발 하는 것에 대한 각각의 기능적인 면과 디자인적인 해결점을 습득하며 유니버설 디자인, 에너지 세이빙 디자인, 에코 디자인의 개념을 이입시켜 각각에 대한 디자인 결과물을 도출할수 있도록 디자인 실습을 진행한다.

HBJE4475 회계원리

Principles of Accounting

회계는 투자자가 한정도나 자원을 바탕으로 합리적인 의사결정을 할 수 있도록 유용한 정보를 인식, 측정,전달하는 시스템의 역할을 수행한다. 이과목에서는 회계의 순환과정을 중심으로 회계의 기본개념, 재무제표 작성을 위한 기본원리를 학습한다. 경영계열의 학생으로서 기업정보를 생성하고 이를 바탕으로 의사결정에 도움이 되는 정보를 이용할 수 있는 능력 배양을 통해 자본주의경제의 성숙한 지식인으로 기업과 사회 발전에 기여한다.

HBJS0068 스포츠클리닉측정

sport clinic measurement

운동수행 대상의 체력조건을 파악하기 위한 필수적인 측정방법을 숙지한다.

HBJT0038 측정평가

Measurement and Evaluation

체력에 관한 전반적인 측정 및 평가의 방법에 대한 과학적인 접근으로서 운동 효과에 대한 올바른 평가를 할 수 있는 능력을 기른다.

HBJT0040 스포츠복지론

Sports Welfare

현대사회에서 사회복지사는 국민의 안녕질서는 물론 삶의 질 차원에서 매우 중요한 이슈로 간주된다. 스포츠의 다양한 가치 가운데 사회복지로서의 의미를 중점적으로 다룬다.

HBJU0053 환자안전과감염관리

Patient Safety & Infection Control

본 과목은 의료기관 및 지역사회 감염병 관리 실무를 탐구하는 교과목이다. 역학의 기본개념, 감염성 질환의 역학적 특성 및 관리방안에 대한 학습을 통해 간호 실무에서 감염관리 능력을 향상시킨다.

HBJU0086 생명윤리

Bioethics

현대사회에서의 생명윤리 이슈를 이해하고 윤리적 사고 방법을 배움으로써 삶과 죽음에 대한 다양한 윤리적 사례에 대해 윤리적 의사결정 능력을 배양한다.

HBOA1003 건강보험론

Health Insurance Theory

보험업의 겸업화, 세계화 추세 등에 따라 우리나라는 보험업을 생명보험업, 손해보험업, 제3보험업으로 분류하고 있다. 상해보험, 질병보험, 간병보험은 사람의 신체와 관련된 보험으로서 인보험과 손해보험으로 명확히 구분하기 어려운 점이 있어서 제3보험으로 구분하고 있다. 따라서 제3보험은 생명보험회사와 손해보험회사가 상호 겸영할 수 있다. 본 과목에서는 민영 건강보험 영역에 속하는 제3보험(상해, 질병, 간병보험)의 종류와 특성에 대한 기본적인 지식을 습득하는 것을 목표로 한다. 또한 리스크관리 보험학과에서는 사람의 신체와 관련된 의학지식을 보다 효율적으로 교육하기 위해서, 동시에 간호학과에서는 민영 건강보험에 관한 보험지식을 교육하기 위해서 상호 융복합특성화 과목으로 운영한다.

HBWA0001 웰니스스포츠

Wellness Sports

웰니스 스포츠에 대한 개념과 정의, 접근방법 등의 이론적 배경을 바탕으로 현대인들의 건강증진 및 관리개선을 위한 다양성 있는 프로그램을 학습하는 과목.

HBWA0002 건강기능식품학

Health Functional Food Science

건강기능식품이란 생체조절기능을 나타내는 생리활성성분들을 효율적으로 이용할 수 있도록 설계되거나 가공되어진 식품을 말하며, 건강기능식품학에서는 건강기능식품의 정의와 필요성, 건강위해요인, 효능평가 방법과 공전수재 건강식품, 작용기전, 부작용 및 기타 관련된 소재를 질환별로 즉, 심혈관계 질환, 소화기계 질환, 신경계 질환, 면역계 질환, 대사계 질환, 기타 피부 및 골 질환 각각에 대하여 강의 함으로써 건강기능식품에 대한 종합적인 지식을 습득하게 함을 목표로 한다.

공과대학

전자공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJN2149	회로이론 I	3	3
1	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	1	전공선택	HBJW0003	공학수학 I	3	3
1	2	전공필수	HBJN2168	회로이론 II	3	3
1	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
1	2	전공필수	HBJW0034	공학수학 II	3	3
2	1	전공필수	HBJN2022	디지털공학	3	3
2	1	전공선택	HBJN2134	자료구조	3	3
2	1	전공필수	HBJW0027	전자기학	3	3
2	1	전공선택	HBJW0037	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJW0042	매트랩프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJN2135	신호와시스템	3	3
2	2	전공선택	HBJN2153	전자회로 I	3	3
2	2	전공선택	HBJN2158	창의공학설계	3	3
2	2	전공필수	HBJW0007	컴퓨터구조	3	3
2	2	전공선택	HBJW0010	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공선택	HBJN2155	임베디드운영체제	3	3
3	1	전공선택	HBJN2160	마이크로프로세서	3	3
3	1	전공선택	HBJN2161	디지털영상처리	3	3
3	1	전공선택	HBJW0041	전자회로 II	3	3
3	1	전공심화	HBJW0043	회로망론	3	3
3	2	전공선택	HBJN2163	임베디드시스템설계	3	3
3	2	전공선택	HBJN2164	컴퓨터비전	3	3
3	2	전공선택	HBJW0023	전공과창업(전자공학)	1	1
3	2	전공선택	HBJW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJW0028	아날로그회로설계	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	2	전공선택	HB JW0033	자동제어(PBL)	3	3
4	1	전공선택	HB JW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
4	1	전공선택	HB JW0024	인턴십 II (전자공학)	2	2
4	1	전공선택	HB JW0025	전공과취업(전자공학)	1	1
4	1	전공선택	HB JW0030	반도체공학	3	3
4	1	전공심화	HB JW0038	통신공학	3	3
4	1	전공선택	HB JW0040	인공신경망설계	3	3
4	2	전공선택	HB JN2109	디지털시스템설계	3	3
4	2	전공선택	HB JW0031	전공세미나	3	3
4	2	전공선택	HB JW0039	지능형센서	3	3

■ 교과목해설

HB JN2149 회로이론 I

Circuit Analysis I

저항, 커패시터, 인덕터 등의 수동소자로 이루어진 직렬, 병렬, 직병렬 전기회로의 직류, 교류 전원 반응에 대한 기본 개념을 이해한다.

HB JW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HB JW0003 공학수학 I

Engineering Mathematics I

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분 방정식, 라플라스 변환, 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

HB JN2168 회로이론 II

Circuits Analysis II

다수의 전원과 수동소자 부품으로 구성된 직류, 교류회로를 이해하고 분석함으로 전공의 기초를 다지며, 실험을 통하여 이들 현상들에 대한 직관적이고 실제적인 증명과 원리 재확인을 이룩한다. 이로서 전류의 제어와 교류신호 해석을 통해 다양한 전자제품의 동작과 구성을 이해한다.

HB JW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HB JW0034 공학수학 II

Engineering Mathematics II

대학에서 공학을 전공하는 학생들을 위한 기본적인 과목으로서 이 과목은 선형 또는 비선형 미분 방정식, 라플라스 변환, 컨벌루션, 푸리에 변환 및 행렬과 벡터 등을 강의한다.

HB JN2022 디지털공학

Digital Electronics

디지털컴퓨터의 하드웨어를 구성하고 있는 디지털논리의 동작원리 설계 및 분석 방법들을 배우고 실제 실험을 통하여 전공학생들에게 하드웨어설계에 대한 이해를 높이도록 한다.

HBJN2134 자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0027 전자기학

Electromagnetics

본 과목은 공학을 전공할 학생들에게 첨단과학기술에서 요구하는 전자기학의 명확한 개념과 수학적 기술방법을 다룬다. 일상생활에서 경험하고 응용할 수 있는 현상을 물리적으로 접근하고 이해할 수 있도록 설명하며 이를 바탕으로 공학적 문제를 해결하는 능력을 배양할 수 있게 한다.

HBJW0037 객체지향프로그래밍

Object Oriented Programming

객체지향 윈도우즈 프로그래밍 과목은 MFC와 같은 GUI 어플리케이션 프레임워크 프로그래밍 기술을 습득하는 것이 목표이다. 윈도우즈 환경의 응용 소프트웨어 개발자로 성장할 학생들이 필수적으로 알아야 할 객체지향 윈도우즈 프로그래밍 기술 세부 기술들의 효과적인 교육과 습득을 위해 이론 강의 및 실습, 킴 프로젝트를 중심으로 진행된다.

HBJW0042 매트랩프로그래밍

Matlab Programming

본 교과목은 MATLAB이라는 프로그래밍 도구를 사용하여 복잡하고 이해하기 힘든 공학용 계산을 보다 쉽게 해결할 수 있도록 하기 위한 과목이다.

HBJN2135 신호와시스템

Signals and Systems

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

HBJN2153 전자회로 I

Electronic Devices and Circuits I

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리로 부터 시작해서 전자회로를 분석할 수 있는 지식을 습득하도록 한다. 특히, 디지털 시스템을 구성하는 논리소자가 어떻게 전자회로로 구현되는 지를 분석하여, 실제로 시스템의 전기적인 특성에 대하여 바른 이해를 도모할 수 있을 것이다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다

HBJN2158 창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

HBJW0007 컴퓨터구조

Computer Architecture Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를

이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

HBJW0010 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBJN2155 임베디드운영체제

Embedded Operating System

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

HBJN2160 마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

HBJN2161 디지털영상처리

Digital Image Processing

디지털 영상처리는 스캐너, 디지털 카메라 등으로 획득한 디지털 영상을 원하는 목적에 맞게 조작 처리하는 것을 말한다. 본 교과목에서는 영상 개선, 영상 복원, 영상 합성, 영상분석, 영상 압축 등의 목적에 맞게 포인트 처리, 그룹 처리, 기하학적 처리, 프레임 처리하는 다양한 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘을 리눅스 시스템 상에서 C언어로 직접 구현하여 디지털 영상을 목적에 맞게 처리하는 시스템을 작성한다.

HBJW0041 전자회로 II

Electronic Devices and Circuits II

본 과목은 반도체 소자인 다이오드와 트랜지스터의 기본 원리를 바탕으로 연산증폭기를 비롯한 다양한 응용회로의 이해와 지식을 습득하도록 한다. 특히, 실험과 설계 능력을 배양하여 현장실무 능력을 강화하도록 한다. SPICE를 이용한 시뮬레이션 및 실제 부품을 브레드보드에 구성하여 측정하는 실습을 통하여 응용 능력을 넓히도록 한다.

HBJW0043 회로망론

Network Theory for Circuit Analysis

시간영역에서의 회로해석 외에 라플라스 변환의 도입을 통하여 복소평면에서 회로를 해석하며, 푸리에 변환을 도입하여 모든 연속 시간 신호를 주파수 영역에서 해석하는 방법을 소개한다. 다양한 전달함수를 사용하여 4단자 회로망 해석을 소개한다.

HBJN2163 임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

HBJN2164 컴퓨터비전

Computer Vision

본 교과목에서는 디지털 영상에서 영상이 지닌 정보를 추출, 해석하여 디지털 영상을 분류, 인식하는 알고리즘을 학습한다. 디지털 영상처리의 심화 응용 교과목으로서 임베디드 로봇 시각, 생체인식, 문자인식을 위한 영상 전처리 알고리즘과 영상 분할, 특징 추출, 분류하는 알고리즘을 학습하고 이를 임베디드 시스템의 기반에서 구현하고 개발하는 컴퓨터비전 프로젝트를 완수한다.

HBJW0023 전공과창업(전자공학)

Establishment-in-major

취업을 앞둔 전자공학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJW0026 인턴십 I(전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0028 아날로그회로설계

Analog Circuit Design

아날로그 회로 설계를 위한 기본 회로 설계 및 설계자동화 기법을 이해하며, 전력관리, 레귤레이터 및 무선송수신/RF등의 설계에 대한 학습과 실습을 진행한다.

HBJW0033 자동제어(PBL)

Digital Control Systems(PBL)

본 과목에서는 우선 현대제어공학의 기본인 상태공간모델(state space)을 기반으로 관측자(observer)에 의한 상태-피드백의 극점-위치(pole placement design)기법과 최적제어(optimal control)기법을 습득한다. 그리고 칼만 필터(Kalman filter)를 활용하여 확률시스템(stochastic system)의 강인 다변수(robust multivariable) LQG 제어기 설계법을 습득한다.

HBJW0011 캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

HBJW0024 인턴십 II(전자공학)

Internship II

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0025 전공과취업(전자공학)

Career-in-major

취업을 앞둔 컴퓨터공학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJW0030 반도체공학

Semiconductor Engineering

반도체 물리 및 집적회로 형성 공정에 대한 이론 및 실습을 통해 차세대 반도체 제작 기술을 이해한다. 또한 제조방법과 특성평가에 대한 이해와 미세소자 설계에 대한 학습과 실습을 수행한다.

HBJW0038 통신공학

Telecommunication Engineering

통신시스템과 디지털 및 아날로그 통신에 대한 기본 개념을 정립하는 교과목이다. 무선통신 이동통신을 위한 전파 환경과 전파 특성, 채널 특성과 모델링, 잡음 및 간섭 효과, 다중 접속 기술, 접속량과 채널 할당기법 등에 대해 이해한다.

HBJW0040 인공신경망설계

Design of Artificial Neural Networks

본 교과목에서는 인간 두뇌의 정보 처리 방식을 모방하여 연상, 추론, 인식 등을 하는 여러 로봇 학습 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘 이론을 임베디드 시스템의 기반에서 실제 적용하여 구현하는 지능형 임베디드 시스템을 설계하고 개발한다.

HBJN2109 디지털시스템설계

Digital System Design

컴퓨터하드웨어는 수많은 반도체 칩으로 구성되어 있지만, 기본적으로는 0과1의 두 가지 상태만을 기억하고 처리할 수 있는 디지털 논리에 의해 동작하도록 되어 있다. 본 과목에서는 디지털 컴퓨터, 제어시스템, 데이터 통신등과 같은 시스템에서 기본적으로 사용되는 디지털 회로의 동작원리와 설계방법을 다룬다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

HBJW0039 지능형센서

Intelligent Sensors

스마트 전자소자 및 IoT 센서의 종류, 회로구조, 재료, 특성, 응용분야에 대해 소개한다.

소프트웨어학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
1	1	전공선택	HBJO2193	소프트웨어개론(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBJO2216	확률통계(Flip)	3	3
1	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
1	2	전공선택	HBJW0001	이산수학	3	3
1	2	전공선택	HBJW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
2	1	전공선택	HBJO2122	컴퓨터구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJO2179	알고리즘(PBL)	6	6
2	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
2	2	전공선택	HBJO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJO2209	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공필수	HBJO2174	운영체제(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공심화	HBJO2218	시스템프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJO2219	빅데이터개론(PBL)	3	3
3	2	전공심화	HBJO0052	웹서버프로그래밍(PBL)	3	3
3	2	전공심화	HBJO0053	영상처리(PBL)	3	3
3	2	전공필수	HBJO2186	프로그래밍트레이닝(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBJO2212	전공과창업(소프트웨어)	1	1
3	2	전공선택	HBJO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
3	2	전공선택	HBJW0018	정보보호	3	3
4	1	전공선택	HBJO2175	소프트웨어캡스톤디자인 I	3	3
4	1	전공선택	HBJO2197	설계패턴	3	3
4	1	전공선택	HBJO2199	시스템분석및설계	3	3
4	1	전공선택	HBJO2213	전공과취업(소프트웨어)	1	1
4	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBJW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3
4	2	전공선택	HBJO2196	소프트웨어캡스톤디자인 II	3	3
4	2	전공선택	HBJO2207	지능형소프트웨어	3	3
4	2	전공선택	HBJW0022	소프트웨어특강	3	3
4	2	전공선택	HBJW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJO2193 소프트웨어개론(SW) Introduction to Software(SW)

소프트웨어의 특장 콘텐츠를 컴퓨터 소프트웨어의 전반적 파급효과를 고려한 현재의 기술동향, 미래사회의 변화예측과 추이에 이르는 여러가지의 주제로 구성한다. 5년, 10년 후 미래사회를 전망해보고, 유비쿼터스컴퓨팅과 사물인터넷의 세계가 어떻게 변화할 것인지를 자신있게 설명할 수 있도록 학습하며, 사회에 진출하기 직전의 4학년 학생들에게 자신의 장래취업 및 취업준비에 만전을 기하는 것을 교과목의 목적으로 한다.

HBJO2216 확률통계(Flip) Introduction to Probability and Statistics(Flip)

기본적인 확률과 통계에 대해 배워서 실생활에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 변이와 분포, 이산확률분포, 순열과 조합 등 기초부터 정규분포, 신뢰구간, 상관과 회귀까지 확률/통계와 관련된 내용들을 사례 중심으로 진행함으로써, 보다 쉽게 접근할 수 있게 한다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJW0001 이산수학 Discrete Mathematics

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

HBJW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL) Open Source Linux Programming(PBL)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

HBJO2122 컴퓨터구조 Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJW0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0008 웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HBJO2179 알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2205 임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

HBJO2209 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBJO2174 운영체제(PBL)

Operating System(PBL)

운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

HBJO2178 네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJO2217 스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

HBJO2218 시스템프로그래밍(PBL)

System Programming(PBL)

시스템 프로그래밍을 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 메모리, 프로세스, IPC 을 활용한 시스템 프로그램을 개발한다.

HBJO2219 빅데이터개론(PBL)

Big Data(PBL)

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술, 그리고 기업에서의 실제 활용 사례를 습득한다. 빅데이터에 관련 된 주요 기술을 배우고 익힘으로써 데이터를 활용한 소프트웨어 개발과 분석 능력을 향상 시키도록 한다.

HBJO0052 웹서버프로그래밍(PBL)

Web Server Programming(PBL)

웹 및 모바일 기반 어플리케이션 개발을 위한 back-end, 즉 서버관련 구현 방법을 배운다. 본 강의는 크게 1) 웹 프로그래밍 2) 스마트 웹 어플리케이션 두 부분으로 나뉜다. 첫번째 '웹 프로그래밍' 부분은 기초 back-end 웹 프로그래밍 언어인 JSP와 Servlet, JDBC 기술을 배운다. 두번째 '스마트 웹 어플리케이션' 부분은 기초 back-end 웹 프로그래밍 언어와 기초 데이터 마이닝 기술을 활용하여 어플리케이션의 목적과 데이터 및 사용자 특성에 따라 다양하게 변화하는 웹 어플리케이션 개발 프로젝트를 수행한다.

HBJO0053 영상처리(PBL)

Image Processing(PBL)

본 과목에서는 인공지능, 기계학습 및 사물인터넷 등에서 가장 중요한 기술 중의 하나인 영상처리에 대한 기초적인 지식과 응용에 대해 학습한다. 본 과목은 크게 세가지 부분으로 구성되어 있다. 1) 영상처리에 대한 기초 지식 학습 - 카메라, 픽셀, 이미지 포맷, 영상 압축, 컬러 이미지 처리, 영상 품질 향상, 필터, 영상분할, 영상 분류 등에 대한 내용을 다룬다. - 영상처리 응용 등을 살펴본다. 2) OpenCV 등을 이용한 영상처리 프로그래밍 연습 - 과제 수행을 통해 기초적인 영상처리 프로그래밍 연습을 수행한다. - 개인별 혹은 팀별 기말 프로젝트를 수행한다. 5-6주 안에 완성할 수 있는 영상처리 응용 프로그램을 개발하게 된다. 3) 영상처리에 관련된 논문, 기사 등을 읽고 토론을 통한 학습 - 영상처리에 관련된 논문, 기사 등을 읽고 약 반-1페이지 분량의 비평문(critique)을 작성하는 과제를 수행한다. - 작성한 비평문을 통해 토론식 수업을 진행한다.

HBJO2186 프로그래밍트레이닝(PBL)

Programming Training(PBL)

본 교과목은 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 프로그래밍 능력을 높이하고자 한다. 소프트웨어 개발에 필요한 주요 자료구조, 알고리즘, 컴퓨터 구조 및 운영체제 개념을 온라인 프로그래밍 연습 플랫폼을 통해 학생 스스로 학습하고 배워 나가도록 한다.

HBJO2212 전공과창업(소프트웨어)

Establishment-in-major

취업을 앞둔 소프트웨어학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJO2215 인턴십1(소프트웨어)

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0018 정보보호

Information Security

컴퓨터 시스템을 보호하기 위한 정보보호를 기밀성, 무결성, 가용성 관점에서 다룬다. 특히, 정보보호를 위한 암호화 기법, 해쉬함수, 인증기법 등을 학습하며 분산인증시스템, 침입탐지시스템, 방화벽과 같은 정보보호 시스템들을 소개한다.

HBJO2175 소프트웨어캡스톤디자인 I

Capstone design I

본 과목은 2,3명씩 한 팀을 이루어 프로젝트 주제를 선정하고, 개발 내용을 분담한 후, 팀원들이 서로 협력하여 하나의 큰 소프트웨어 시스템(프로그램)을 단계별로 설계, 개발하는 방식으로 진행된다. 개발된 내용은 매주 수업시간에 발표, 토의하며, 학기말에는 팀원 각자가 작성한 프로그램들을 통합한 후 최종 데모를 해야 한다. 또한, 완성된 프로젝트 작품은 졸업작품 전시회에 전시되어 학생, 교수, 졸업생들에게 발표하게 된다.

HBJO2197 설계패턴

Design Pattern

중요한 소프트웨어 패턴들의 개념과 용도를 이해한다. 패턴의 구성 요소와 특징, 사례를 공부한다. Java 언어로 작성된 패턴의 예제를 이해한다.

HBJO2199 시스템분석및설계

System Analysis and Design

최근 급속한 과학기술의 발전과 인류의 미래를 주도할 첨단 산업기술의 변화와 발전에 대응하기 위한 시스템 분석과 설계의 기술을 철저히 연구하며, 새로운 서비스를 창출하기 위한 응용력의 기반을 준비한다.

HBJO2213 전공과취업(소프트웨어)

Career-in-major

취업을 앞둔 소프트웨어학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며, 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업 포트폴리오 계획, 전공관련 취업분야 탐색 등)과 전공분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다양한 활동을 통해 체계적인 취업 준비를 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어)

Internship2

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJW0021 인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

HBJO2196 소프트웨어캡스톤디자인 II

Capstone Design II(Capston Design)

캡스톤디자인 I 교과목의 연장으로서 캡스톤 디자인 I에서 진행되었던 프로젝트를 완성한다. 소프트웨어 설계/제작에 많은 시간과 노력이 요구됨을 고려하여 캡스톤 디자인 교과목은 두 학기에 걸쳐 진행된다. 완성된 소프트웨어는 작품 전시회를 통해 일반에 발표 전시되며, 졸업 인증에 중요한 평가기준으로 사용된다.

HBJO2207 지능형소프트웨어

Intelligent software

컴퓨터 과학의 관점에서 인공 지능의 기본 개념을 연구한다. 게임 플레이, 우주 탐색 및 로봇과 같이 어렵고 독립적으로 동기를 부여받은 문제에 대한 혁신적인 솔루션을 찾는 방법을 배운다.

HBJW0022 소프트웨어특강

Topics in Software

소프트웨어 특강은 공학적인 관점에서 소프트웨어를 다루는 학문이다. 단순한 프로그래밍 지식을 기반으로 소프트웨어를 개발하는 것을 넘어서 소프트웨어의 생명 주기 전반에 대한 이해와 공학의 적용을 목표로 한다. 본 교과목에서는 소프트웨어의 개발, 운용, 유지보수 등의 생명 주기 전반을 체계적으로 이해하고 운용하기 위한 기반 기술들을 학습한다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

스마트정보통신공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBJM2116	전기회로및설계	6	6
2	1	전공선택	HBJM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2144	웹프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJM2084	신호및시스템	3	3
2	2	전공선택	HBJM2089	마이크로프로세서및설계	3	3
2	2	전공선택	HBJM2109	전자회로및설계	6	6
2	2	전공선택	HBJM2145	서버프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJM2149	창의기초설계(스마트정보통신공학)	2	2
3	1	전공선택	HBJM2092	네트워크설계	3	3
3	1	전공심화	HBJM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBJM2141	통신시스템설계	3	3
3	1	전공선택	HBJM2142	창의전공설계(스마트정보통신공학)	2	2
3	1	전공선택	HBJM2143	데이터베이스설계	6	6
3	1	전공선택	HBT0120	전기·전자·통신교과교육론	3	3
3	2	전공선택	HBJM2095	DSP및설계	3	3
3	2	전공선택	HBJM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2128	임베디드시스템설계	6	6
3	2	전공선택	HBJM2129	전공과창업(스마트정보통신공학)	1	1
3	2	전공선택	HBJM2133	자료구조설계(SW)	6	6
3	2	전공선택	HBJM2146	네트워크보안	3	3
3	2	전공선택	HBT0121	전기.전자.통신교과교재및연구법	3	3
3	2	전공선택	HBT0122	전기.전자.통신교과논리및논술	2	2
4	1	전공선택	HBJM2130	전공과취업(스마트정보통신)	1	1
4	1	전공선택	HBJM2131	반도체공학및공정	3	3
4	1	전공선택	HBJM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJM2137	웹프레임워크설계	3	3
4	2	전공선택	HBJM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBJM2140	알고리즘	3	3
4	2	전공선택	HBJM2148	머신러닝	3	3

■ 교과목해설

HBJM2116 전기회로및설계

Electric Circuit and Design

전기,전자회로 이론 학습에서 배운 회로를 구성하여 실제 설계를 통하여 검증하고, 기초적인 각종 반도체 소자의 형태와 구조를 학습하고 기본 소양을 익힌다.

HBJM2138 GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

HBJM2144 웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

HBJM2084 신호및시스템

Signals and System

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

HBJM2089 마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

HBJM2109 전자회로및설계

Electronic Circuit and Design

전기회로및설계에서 배운 회로의 분석 능력을 바탕으로 실제 일상생활에서 사용되는 전자회로를 구성하여 제작함으로써 전자회로의 분석능력을 향상시킨다.

HBJM2145 서버프로그래밍

Server Programming

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

HBJM2149 창의기초설계(스마트정보통신공학)

Creative Engineering Design: Fundamental Course

본 교과목에서는 마이크로컨트롤러의 기초에 대하여 학습하고 이를 이용하여 ICT 분야의 다양한 응용 제품에 대한 아이디어를 도출하여 작품으로 직접 제작하는 과정을 학생 스스로 익힌다.

HBJM2092 네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

HBJM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL) Smart Mobile Programming(PBL)
모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBJM2141 통신시스템설계 Communication System Design
통신 시스템을 구성하는 시스템 블록들의 기능과 시스템블록을 배치하여 필요한 성능을 낼 수 있는 통신 시스템의 동작 원리를 이해한다.

HBJM2142 창의전공설계(스마트정보통신공학) Creative Engineering Design: Intensive Course
창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

HBJM2143 데이터베이스설계 Database Design
소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

HBTTO120 전기·전자·통신교과교육론 Curriculum education for Information & Telecommunication Engineering
교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적 합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이 용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

HBJM2095 DSP및설계 DSP&Design
디지털신호에 대한 시간 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배운다. 또한 A/D, D/A 변환기법, 디지털 필터 설계 기술을 배운다.

HBJM2115 인턴십I(스마트정보통신공학) Internship I
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBJM2128 임베디드시스템설계 Embedded Systems Design
임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

HBJM2133 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)
본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJM2146 네트워크보안 Network Security
통신기술의 다양성과 고도화와 함께 다양한 보안 취약점의 등장으로 이에 대응할 수 있는 대응 기술

개발에 대한 요구가 증대하고 있다. 본 교과에서는 네트워킹 보안 취약점 분석을 위한 이론적 지식 습득과 함께 OpenSSL 기반의 웹 해킹 실습을 통한 해킹 공격 및 대응 방안에 대한 스킬을 습득하는 것을 목표로 한다.

HBTT0121 전기.전자.통신교과교재및연구법 Teaching Materials Study & Method of Guidance for Information & Telecommunication Engineering
교과의 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임할 수 있으며 이에 적 합한 교편물을 제작할 수 있도록 학습지도안 작성요령, 교편물 이 용 및 개발방안, 학습지도의 실제 등을 학습한다.

HBTT0122 전기.전자.통신교과논리및논술 Logic & Statement for Information & Telecommunication Engineering
교육학의 전문적 특성에 부합되도록 말이나 글에서 사고나 추리를 이치에 맞게 이끌어가는 과정이나 원리를 습득함과 동시에 주어진 문제에 관해 자신의 생각과 의견을 논리적으로 명쾌하게 논술하는 능력을 기른다.

HBJM2130 전공과취업(스마트정보통신) Career-in-major II
취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적 인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비 하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육.

HBJM2131 반도체공학및공정 Semiconductor and Display Engineering
본 교과에서는 반도체와 관련된 물성론 및 양자역학을 먼저 학습한다. 이를 바탕으로 반도체 접합 다이오드의 전압전류 특성 및 다양 한 다이오드 응용소자를 학습한다. 다이오드의 응용 디바이스인 트 랜지스터(BJT, FET)를 학습한다. 마지막으로 최근 이슈가 되고 있 는 발광소자를 이용한 디스플레이의 특성을 다룬다. 강의 진도에 따라 반도체 공정의 일부가 포함될 수 있다.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) Capstone Design
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준,경제, 윤리,법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2136 인턴십2(정보통신공학) Internship II
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있 게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정 기간 실습하게 함으로써 교 육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

HBJM2137 웹프레임워크설계 Web Framework Design
본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

HBJM2139 정보통신응용SW프로젝트 ICT Application Software Project(SW)

본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

HBJM2140 알고리즘

Algorithm

본 교과목에서는 자료구조를 기반으로, 다양한 예제 문제를 통해 문제해결력을 높이기 위한 알고리즘을 학습한다. 본 교과는 실무에서 업무 처리를 위한 효율적인 프로그래밍 기법을 학습하는데 그 목표를 둔다.

HBJM2148 머신러닝

Machine Learning

ICT 기술의 발전과 함께 인공지능 기술에 관한 수요가 꾸준히 증가하고 있다. 본 교과목에서는 인공지능 구현을 위한 기반이 되는 기계학습 기술을 다양하게 다룬다. 기본적인 퍼셉트론 학습에서부터 클러스터링, 진화학습, 딥러닝 기법 등을 자세히 다룬다.

경영공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJP2264	경영공학개론	3	3
1	1	전공선택	HBJP2273	4차산업혁명과정영공학	1	2
1	2	전공선택	HBJP2042	경영학원론	3	3
1	2	전공선택	HBJP2255	경제성공학	3	3
2	1	전공선택	HBJP2252	경영정보시스템	3	3
2	1	전공선택	HBJP2253	마케팅	3	3
2	1	전공필수	HBJP2271	경영통계 I	3	3
2	1	전공선택	HBJP2277	회계원리	3	3
2	2	전공선택	HBJP2021	마케팅조사론	3	3
2	2	전공필수	HBJP2151	경영정보시스템실습	3	3
2	2	전공필수	HBJP2272	경영통계 II	3	3
2	2	전공선택	HBJP2284	금융과빅데이터	2	3
3	1	전공필수	HBJP2242	경영과학	3	3
3	1	전공선택	HBJP2245	재무관리	3	3
3	1	전공필수	HBJP2246	품질경영	3	3
3	1	전공필수	HBJP2254	생산운영관리	3	3
3	1	전공선택	HBJP2274	경영통계S/W 실습(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBJP2161	고객관계경영	3	3
3	2	전공선택	HBJP2257	금융공학	3	3
3	2	전공선택	HBJP2263	경영시뮬레이션	3	3
3	2	전공선택	HBJP2280	경영과학응용	3	3
3	2	전공선택	HBJP2281	품질경영과실습	3	3
3	2	전공선택	HBJP2283	인턴십(경영공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJP2285	전공과창업(경영공학)	1	1
4	1	전공선택	HBJP2275	창의형캡스톤디자인(PBL)	2	2
4	1	전공선택	HBJP2276	기술경영	2	3
4	1	전공선택	HBJP2279	구매관리	3	3
4	1	전공선택	HBJP2286	전공과취업(경영공학)	1	1
4	1	전공선택	HBJP2287	경영데이터분석	3	3
4	1	전공선택	HBOA1017	스마트건설창업및경영기획론	3	3
4	2	전공선택	HBJP2248	유통물류관리	3	3
4	2	전공선택	HBOA1016	문화예술창업및경영기획	3	3

■ 교과목해설

- HBJP2264 경영공학개론 Introduction to Management Engineering
경영공학의 학문적 배경과 주요문제 및 해결을 위한 접근방법, 응용분야 등을 배움으로써 경영공학에 대한 전반적 개념을 고취한다.
- HBJP2273 4차산업혁명과경영공학 4th Industrial Revolution and Management Engineering
4차산업혁명이란, 현실과 가상세계가 데이터를 통해 융합되는 혁명이다. 본 교과목을 통해 4차산업혁명의 대상과 방법론에 대해 학습하고, 4차산업혁명을 위한 경영공학인의 역할을 이해한다.“
- HBJP2042 경영학원론 Principles of Management
경영학에 관한 기초개념과 현대 기업의 경영원리를 이해하고 경영자로서의 관리능력을 배양하기 위한 학습을 한다. 이를 위해서 기업형태, 경영환경, 경영계획, 경영조직, 지휘능력, 경영통제 등의 기본원리와 경영학의 기초이론을 배운다.
- HBJP2255 경제성공학 Engineering Economics
효과적인 의사결정을 위해 비용/수익 모델을 수리적 방법으로 연구한다.
- HBJP2252 경영정보시스템 Management Information System
정보시스템의 활용전략을 경영 전반의 거시적 관점에서 학습하는 과정으로 정보의 의의, 정보기술의 역할 및 전략적 활용 방안, 경영혁신전략, 정보시스템을 응용한 조직 재구축, 정보기술과 의사결정, 정보기술을 이용한 세계화 전략 등의 내용을 다룬다.
- HBJP2253 마케팅 Marketing
현대 기업의 경영 활동 중 중요한 기능의 하나인 마케팅 관리에 대한 이론과 실재를 학습한다.
- HBJP2271 경영통계 I Business Statistics I
통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 특히 21세기는 시스템 통합화와 데이터 홍수로 규정되는 바, 데이터 처리를 위한 통계 지식은 생존을 위한 기본 가장 중요한 무기라고 할 수 있다. 본 교과에서는 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가 6-sigma, CRM(고객관계관리)등의 최신 기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.
- HBJP2277 회계원리 Principles of Accounting
기업의 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하고 재무회계의 기초적 이론을 이해하며, 기업의 재무상태와 수익성을 분석하기 위해 필요한 자산, 부채, 자본, 수익 및 비용 등 재무제표의 구성요소를 학습한다.
- HBJP2021 마케팅조사론 Marketing Research
기업의 경영전략 및 계획수립을 위한 시장조사 방법에 대해 학습한다. 통계적 방법론을 이용하여 고객의 욕구와 수요를 정량적으로 분석하고 이를 마케팅 정보로 활용한다.

HBJP2151 경영정보시스템실습 Management Information System Practice
경영정보시스템 구축방법과 실제 경영에 활용할 수 있는 방안을 학습한다. 관련 응용 프로그램 또는 컴퓨터 언어를 이용한 문제해결능력을 높이고 창의력을 배양한다.

HBJP2272 경영통계 II Business Statistics II
통계학은 사회 전 분야에서 필요로 하는 과목이다. 본 교과에서는 경영통계I에 이어서 자료 분석 방법과 통계학에 대한 기초 이론을 확립하고, 응용기법을 습득함으로써, 경영공학 및 기타 여러 분야에서 발생하는 자료의 처리 및 합리적인 분석 능력을 배양한다. 본 교과는 품질경영의 기초가 되며 더 나아가 6-sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리) 등의 최신기법을 학습하기 위한 기초가 되는 과목이다.

HBJP2284 금융과빅데이터 Finance and Big Data
본 수업에서는 투자전략 설계 및 분석, 주식 모의투자실험, 포트폴리오 관리 및 성과 평가 등을 Excel VBA, R 등 프로그래밍 언어를 이용하여 직접 수행해본다. 이를 위해 프로그래밍의 기초에 대해 학습을 하고 다양한 방법으로 투자전략 및 포트폴리오 성과 평가와 리스크 측정하는 원리를 배운다. 또한 분석적 방법과 수치해석 방법에 대해 학습하고, Risk Adjusted Measures와 Value at Risk에 대해 학습한다.

HBJP2242 경영과학 Management Science
경영상의 의사결정문제를 해결하기 위한 문제의 정식화, 해의 도출과정을 과학적 접근방법으로 분석하고 문제해결 기법들을 숙지한다.

HBJP2245 재무관리 Financial Management
기업의 자금에 대한 전반적인 관리방법에 대해 배운다. 재무관리의 기초적인 사항을 시작으로 가치평가, 자본예산, 위험과 가격결정모형, 자본구조, 자본조달, 운전자본관리, 재무분석 등에 대해 학습한다.

HBJP2246 품질경영 Quality Management
다양한 품질관리 기법과 분석도구, 활용방법 등에 배우고, TQC, 6- 시그마 등의 최신 품질경영 기법의 기초 개념에 대해 알아본다.

HBJP2254 생산운영관리 Production and Operations Management
자원과 기계/기술에 인간을 유기적으로 결합시키면서 제조업 또는 서비스업에서 생산을 행하는 활동 전역에 걸쳐서 능률화를 도모하는 포괄적인 분야를 다룬다. 국가간 장벽이 허물어지고 스피드가 경쟁력이 되는 무한 경쟁의 21세기에는 기업의 생산관리 시스템은 기업의 성공과 실패를 결정짓는 요인이 될 것이다. 본 교과 과정을 통하여 생산운영관리의 구성 요소와 관련된 모델과 기본이론을 다루고 실습을 통해 기초를 다짐으로써 생산운영관리 전반에 걸친 기본개념을 정립한다.

HBJP2274 경영통계S/W실습(PBL) Business Statistics SW Practice(PBL)
사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

- HBJP2161 고객관계경영 Customer Relationship Management
본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.
- HBJP2257 금융공학 Financial Engineering
선물, 옵션, 금리, 스왑 등의 파생상품에 대해 소개하고, 헷징전략 및 금융상품 개발의 기본적인 이론을 모의투자 실습과 병행하여 습득한다.
- HBJP2263 경영시뮬레이션 Management Simulation
시뮬레이션은 연구대상 시스템에 대한 모델을 개발하고 이를 컴퓨터를 통해 모의 실행/분석하는 방법으로 현실 문제 해결에서 가장 많이 활용되고 있다. 주요강의 주제는 시뮬레이션 이론, 시뮬레이션 패키지 실습을 통한 경영 시뮬레이션 개념 정립, 경영관련 사례 연구 수행 등 이다.
- HBJP2280 경영과학응용 Applied Management Science
본 강좌는 경영과학에 이어서 네트워크 이론, 대기행렬 기초 이론과 응용, 예측모형 등 주로 확률적 모형을 다루며 실제 경영응용사례와 함께 최신의 소프트웨어를 활용한 분석 방법 등을 학습한다.
- HBJP2281 품질경영과실습 Quality Management and Practice
샘플링 검사와 신뢰성 공학을 중심으로 다양한 통계적 품질경영 기법과 분석도구, 활용방법 등을 학습하며, 6-sigma의 개념 및 기업 내 활용 및 현장 적용 방안에 대해 알아본다.
- HBJP2283 인턴십(경영공학) Internship
현장의 실제 업무를 직접 체험함으로써 수업시간에 얻을 수 없는 현장 지식을 습득하고 성공적인 취업을 위한 경험을 체득한다.
- HBJP2275 창의형캡스톤디자인(PBL) Creative Capstone Design(PBL)
사회진출 후 바로 현장 실무수행이 가능한 중견 산업정보시스템공학 전공자 양성을 목표로 지금까지 습득한 설계능력과 최신 전공 관련 공학적 방법론을 총망라한 논문을 작성한다. 지도교수를 배정하여 수시로 심도 깊은 지도를 받으며, 3~4회에 걸친 종합 발표를 통해 진척 성과를 평가받고, 최종적으로 팀별로 논문을 완성한다.
- HBJP2276 기술경영 Management of Technology
6-시그마, TQC 등 품질경영 관련 최근 동향을 소개하고 실제 경영에서 어떻게 사용되고 있는지를 폭넓게 이해한다.
- HBJP2279 구매관리 Purchasing & Supply Management
공급망 내 제조기업을 중심으로 원, 부자재 구매활동의 중요성, 구매원칙, 구매절차, 공급업체 선별방법 등 기업의 구매관리에 대해 학습한다. 또한 구매활동과 제조활동의 통합관리 방법 등에 대해 알아본다.
- HBJP2286 전공과취업(경영공학) Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBJP2287 경영데이터분석

Business Data Analytics

오늘날 기업은 내외부로부터 많은 데이터와 정보의 흐름을 마주하고 있고, 이를 신속하게 분석하여 새로운 경영 통찰을 얻어야만 변화하는 경쟁 환경에서 생존할 수 있다. 본 과목에서는 경영 환경 내외부에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터를 효과적으로 분석하는 방법을 배우고 이를 통해 새로운 경영 통찰을 얻는 방법에 대해 공부한다.

HBOA1017 스마트건설창업및경영기획론

Smart Construction Business Start-up and Management Planning

스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운업을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

HBJP2248 유통물류관리

Distribution and Logistics Management

생산업체에서 소매점까지의 상품과 정보의 흐름을 파악하고 이와 관련된 상거래에 대해 학습한다.

HBOA1016 문화예술창업및경영기획

Arts&Culture Business Start-up and Management Planning

공연, 전시 등 다양한 문화예술분야의 창업을 위한 기초조사와 창업 및 기업경영을 위한 전문적인 관리 기술에 대해 학습하고, 이를 통해 전반적인 창업과 경영 계획 수립에 필요한 정보와 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

그린화학공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	2	전공선택	HBEC0021	기초생명공학 I	3	3
2	1	전공선택	HBEC0010	유기화학	4	4
2	1	전공선택	HBEC0011	기초생명공학 II	3	3
2	1	전공선택	HBEC0012	환경미생물학	3	3
2	1	전공선택	HBEC0022	생활화학공학	3	3
2	1	전공선택	HBIG4116	공업수학(PBL)	3	3
2	1	전공선택	HBIG4148	화공분석화학	3	3
2	2	전공필수	HBEC0017	화공열역학및연습	2	3
2	2	전공선택	HBEC0018	생명공학및실험 I	3	4
2	2	전공필수	HBEC0019	화학반응공학및연습	2	3
2	2	전공선택	HBEC0020	화학공학양론	3	3
2	2	전공선택	HBEC0025	공업화학	3	3
2	2	전공선택	HBEC0027	공정유체역학	3	3
2	2	전공선택	HBIG2071	폐기물처리공학	3	3
3	1	전공필수	HBEC0008	생명공학및실험 II	3	4
3	1	전공필수	HBEC0009	폐기물관리공학및실험	3	4
3	1	전공선택	HBEC0023	환경시스템공학	3	3
3	1	전공선택	HBEC0024	화학공정제어	3	3
3	1	전공선택	HBIG4107	대기오염제어공학	3	3
3	1	전공선택	HBIG4121	전기화학공학및실험	4	5
3	1	전공필수	HBIG4139	화공재료화학	3	3
3	2	전공선택	HBEC0001	전공과창업(그린화학공학)	1	1
3	2	전공선택	HBEC0004	인턴십 I (그린화학공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEC0014	열및물질전달	3	3
3	2	전공필수	HBEC0015	화공단위조작	3	3
3	2	전공선택	HBEC0016	에어로졸공학	3	3
3	2	전공선택	HBEC0026	분리공정공학	3	3
3	2	전공심화	HBEC0028	전산모델링및실험(SW)	3	4
3	2	전공선택	HBIG4012	유해폐기물처리공학	3	3
3	2	전공선택	HBIG4143	에너지변환공학및실험	4	4

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBEC0002	전공과취업(그린화학공학)	1	1
4	1	전공선택	HBEC0003	인턴십 II(그린화학공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEC0005	캡스톤디자인 I (그린화학공학)	3	3
4	1	전공선택	HBEC0006	분자설계공학및실습(SW)	3	3
4	1	전공선택	HBEC0007	그린화학공정설계	3	3
4	1	전공선택	HBIG4023	폐기물자원화공학	3	3
4	2	전공선택	HBEC0013	캡스톤디자인 II (그린화학공학)	3	3
4	2	전공선택	HBIGW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBEC0021 기초생명공학 I

Basic Topics in Biotechnology I

전통적인 화학공학의 주요 응용분야로 발전하고 있는 생명공학 학문분야의 다양한 접근 방법과 이들에 대한 활용 및 연계 내용들을 소개하여 가속화가 진행되고 있는 기술융합 가능성을 인지할 수 있도록 기초 생명공학 지식들을 교육한다.

HBEC0010 유기화학

Organic Chemistry

염료, 고분자 물질, 생체 구성 물질 및 의약품 등은 모두 유기 화합물에 속한다. 본 교과목은 이러한 유기 화합물과 관련된 결합과 구조에 대한 개념과, 탄화수소 화합물을 중심으로 유기화학 반응과 입체화학에 대해 다룬다. 그리고 학습한 탄화수소의 구조와 반응에 대한 기본 개념을 확장하여 다양한 작용기를 가진 유기화합물과 그들의 반응에 응용해 본다.

HBEC0011 기초생명공학 II

Basic Topics in Biotechnology II

생명현상의 기본 원리를 이해하고 이를 응용하는 생명공학 산업분야 및 주요 생명공학기술의 개요를 소개한다. 특히 생명공학의 기초가 되는 생물의 구성요소, 구조 및 기능들을 중심으로 생물의 기본적인 구조와 기능 및 기관들의 생명활동에 대한 연계지식을 제공한다.

HBEC0012 환경미생물학

Environmental Microbiology

이 과목에서는 미생물학의 원리, 공정 미생물학, 폐수처리장에서 화학물질의 생물전환과 독성효과, 토양과 해양환경에서 슬러지 처리를 다룬다.

HBEC0022 생활화학공학

chemical engineering for nature and human life

생태환경에서 존재하는 화학물질의 성질, 과정, 환경에 미치는 영향 등에 관하여 학습한다. 일반화학, 환경유기화학, 각 계의 환경물질의 순환, 현상, 발생하는 과정 등에 대하여 일반화학을 기초로 학습한다. 생태환경에서 존재하는 화학물질의 성질, 과정, 환경에 미치는 영향 등에 관하여 학습한다. 일반화학, 환경유기화학, 각 계의 환경물질의 순환, 현상, 발생하는 과정 등에 대하여 일반화학을 기초로 학습한다. 인간 주변 환경을 계의 경계와 혼합계에서 발생하는 화공제품의 활용 용도에 따른 오염종류를 파악하고 극복할 수 있는 역량에 대하여 학습한다.

HBIG4116 공업수학(PBL)

Engineering Mathematics(PBL)

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점을

두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

HBJG4148 화공분석화학

Analytical Chemistry in Chemical Engineering

분석화학을 기반으로 데이터의 통계적 처리방법, 물리화학적 분석법, 전기화학적 분석법, 고분자 재료 분석법 등을 학습함으로써 환경 및 에너지 분야에서 활용할 수 있는 분석 역량을 습득할 수 있다.

HBEC0017 화공열역학및연습

Chemical Engineerign Thermodynamics

본 교과목은 고전열역학의 법칙, 개념 및 가설과 화학 반응계에서의 응용을 다룬다. 고전열역학의 기본 가설과 열린/닫힌 계, 안정성과 평형의 개념, 순물질과 혼합물의 구성 성질 모델 등에 대해 학습한다. 또한 다중성분 시스템에서 상 개념과 화학평형에 대해 학습한다.

HBEC0018 생명공학및실험 I

Biotechnology & Experiments I

세포를 구성하는 생물분자들의 기본특성과 에너지 생산을 이해하기 위하여 탄수화물 및 단백질의 구조, 기능 및 효소 기작 등과 함께 대사경로, 대사조절, 에너지 생산에 필요한 생체기작을 이론적으로 학습함과 동시에 이론적 이해에 도움이 되는 기초 생화학 실험을 진행한다.

HBEC0019 화학반응공학및연습

Chemical Reaction Engineering and Practice

화학반응공학은 화학공정의 핵심인 반응조작을 다루는 학문 분야이다. 본 교과목에서는 합리적이고 경제적인 반응조작의 선정과 운전조건의 설정, 적절한 반응장치 선정과 설계 및 조작 등을 학습한다.

HBEC0020 화학공학양론

Chemical Engineering Calculations

공학 전반에 활용하는 다양한 단위의 표현법 및 단위 환산은 화학공학에서 필수적인 학습이다. 본 교과에서는 이를 선행 학습하고 이를 바탕으로 새로운 제품을 개발하거나 기존 제품의 품질을 향상시켜 생산성을 높이거나 화학공정의 주요 단위공정에 대한 정성 및 정량 분석법을 익히고 이를 위해 물질 및 에너지 수지식의 개념과 계산 능력을 배양하는 교과목이다.

HBEC0025 공업화학

Industrial Chemistry

생활건강용 화학제품공업, 산?알카리공업, 비료, 탄소공업, 석유화학공업, 계면활성제공업, 공업용수처리, 전기화학공업, 촉매공업, 반도체재료, 환경산업 및 발효산업을 포함한 광범위한 분야의 제품생산과정과 특성을 학습한다. 특히 최근의 전통적인 분야를 넘어서서 새로운 기술이 적용되는 정밀화학공업, 새로운 식품생산과 저장의 관련 기술 분야로 크게 확장되고 있다. 본 강의에서는 원료로부터 제품의 생산 공정과 화학반응 등의 기본원리를 살펴본다.

HBEC0027 공정유체역학

Fluid Dynamics

유체역학은 말 그대로 유체가 어떻게 힘을 주고 받는지를 다루는 학문이다. 여기서 유체는 액체나 기체를 말한다. 유체는 유체가 움직이지 않을 때의 유체 정역학이 있고 움직이는 동역학이 있다. 정역학에 비해 동역학이 매우 중요하다. 고체와 달리 유체는 너무 심하게 이동하기 때문에 유체입자 하나 하나의 시간별 위치를 아는 것이 그리 중요하지 않을 경우가 많다. 따라서 기체나 액체의 흐름을 이해하여 화학공정에서의 역할을 설명하기 위하여 학습한다.

HBJG2071 폐기물처리공학

Solid Waste Treatment Engineering

도시고형폐기물 등 일반폐기물의 처리 및 처리방법을 다루며, 각종 폐기물시료의 채취, 분석등에 필요한 기초실험을 학습한다.

HBEC0008 생명공학및실험 II

Biotechnology&Experiments II

유전물질로서의 DNA 및 RNA의 구조와 특성, 그리고 DNA 복제와 RNA 전사, 해독으로 이어지는 Central Dogma의 이해를 통하여 모델화하여 구성한 실험세션에 응용하고, 현재 활용되고 있는 첨단 생명공학 연구내용들에 대한 이해 및 응용을 가능하도록 한다.

HBEC0009 폐기물관리공학및실험

Solid Waste Management and Experiment

일반폐기물의 소각, 매립, 재활용과 같은 최종처리기술과 슬러지의 관리방법을 학습하고 환경오염물질의 제거실험 및 용출실험을 체득하도록 한다.

HBEC0023 환경시스템공학

Environmental System Engineering

산업현장에서 사용하는 생활용수 및 공업용수를 사용하기 위하여 수환경 시스템을 이해하는데 주요 내용을 이해하도록 한다. 수처리를 위한 정수처리, 고도정수처리기술, 상수사용 용도에 따른 상수원 관리와 사용자의 수요에 적합한 수질을 확보하기 위한 기본 이론과 상수의 중요성을 인식하기 위한 과제 등을 수행한다. 산업현장에서 사용한 폐수를 처리하기 위한 전반적인 공정, 물리적 처리, 물리화학적 원리와 특성을 파악하여 처리 목표에 이르는 방법과 하수 또는 산업폐수 처리에 있어서 생물학적 처리공정에 대한 이해와 각 반응모델에 대한 처리기술 및 반응모델에 따른 처리효율을 이해하는 과목이다.

HBEC0024 화학공정제어

Chemical Processing Control

화학공정을 제어하는 요소에 대한 이론, 화공공정 안정도 판별법, 제어방법과 제어시스템의 설계 및 현실적응에 관하여 학습한다. 공정제어는 복잡한 화학공정의 운영에서 안전하고 효율적인 운전을 통한 화학제품의 질을 엄격히 관리하고자 하는 제어를 달성하기 위한 목적이다. 화학공정을 제어하기 위한 제어계의 이론적 원리와 응용을 학습하는 학문이다. 화학제품 대상공정에 대한 정적, 동적특성을 이해하여 공정운전 모델을 구성할 수 있도록 하고, 목적에 의한 안전하고 합리적인 전략을 수립하기 위한 능력을 배양할 수 있도록 학습한다.

HBEG4107 대기오염제어공학

Advanced Air Pollution Control Engineering

주요한 대기오염물 방출 경로인 연소 공정과 가스상 오염물질인 황산화물, 질소산화물, 휘발성유기물들의 제어방법에 대하여 학습한다.

HBEG4121 전기화학공학및실험

Electrochemistry for Engineering and Experiments

본 교과목은 환경 및 에너지 변환 공정에서 일어나는 다양한 전기화학 반응의 대한 폭넓은 이해를 위하여 전극에서의 산화, 환원 반응의 평형론적 및 속도론적 접근을 통해 원리를 학습하고 이를 실험으로 체득하기 위해 기초 전기화학 실험을 함께 수행한다.

HBEG4139 화공재료화학

Chemical Engineering Materials Chemistry

유기화학/무기화학/고분자화학의 기초를 학습함으로써 환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 다양한 재료의 특성을 화학적인 관점에서 이해할 수 있다.

HBEC0001 전공과창업(그린화학공학)

Establishment-in-major

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활

동을 위해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBEC0004 인턴십 I (그린화학공학)

Internship I

전공과 관련된 분야로의 사회진출을 위한 사전 현장학습 차원에서 이루어지는 교과목으로, 전공수업을 통해 학습한 내용이 실제 산업현장에 어떻게 적용되고 접목되는지를 파악하고자 할 뿐만 아니라, 학교와 산업체 간의 괴리를 좁히는 실질적인 체험학습의 장을 마련하고자 한다.

HBEC0014 열및물질전달

Heat and Mass Transfer

화학공학을 비롯하여 환경공학, 의생명공학, 생명공학, 자원공학 등 다양한 범위의 공학의 주요 단위공정에서 일어나는 열 및 물질의 전달 현상을 이해하고 이를 위해 열 및 물질 전달의 기초 물리 공정을 학습하고 이를 표현할 수 있는 기초 수학적 표현법을 알아보는 교과목이다.

HBEC0015 화공단위조작

Unit Operations of Chemical Engineering

석유화학에서 중요하게 이용되는 증류를 비롯해, 정밀화학, 화학소재공정, 및 기타 화학공정의 다양한 분리와 정제 기술에 대하여 배우는 과목으로 화학공학 주요 단위조작인 증류, 흡수, 추출, 흡착 등의 분리공정은 전체 화학공정에서 약 70%이상을 차지할 정도로 중요하다. 각종 화학장치의 원리, 설계, 제작 및 조작방법을 다루는 과목으로 화학공학을 전공하는 학생에게 필수적인 교과목이다.

HBEC0016 에어로졸공학

Aerosol Technology

나노영역의 입자를 포함하는 에어로졸의 입자분포도 기술과 생성, 물리/화학적 거동에 대하여 학습하고 이에 대한 측정에 대하여 실험을 수행한다.

HBEC0026 분리공정공학

Separation Engineering

물에 불순물이 함유되어 있으면 생산현장에서 불필요한 제조원가 상승의 원인이 되므로 공정수 공급의 실무능력을 향상시키기 위하여 문제 해결 기법을 습득한다. 화학공업제품 생산현장에서 필연적으로 사용하는 공업용수를 공급하기 전 수처리 분야 중에서 원수의 물리적 공정, 화학적 처리공정 등의 원리를 습득한다. 또한 사용된 공업용수는 하수처리장, 산업폐수처리장에서 막분리공정을 비롯한 종합 고도처리를 거쳐 재이용되는 순환과정을 위한 분리공정설계를 습득한다.

HBEC0028 전산모델링및실습(SW)

Computational Modeling and Lab(SW)

화학의 한 분야인 계산 화학을 이해하기 위한 기초적인 개념과 컴퓨터 기반 분자 디자인에 관련된 기본적인 원리를 배운다. 양자 역학 및 분자 역학에 기반한 모델링을 다루게 될 것이다. 또한 DNA나 단백질과 같은 생 분자 및 재료 물질 분자에 대한 분자 모델링에의 응용을 소개한다. 각 주제에 대한 강의와 함께 컴퓨터를 이용한 실습 시간을 갖는다.

HBIG4012 유해폐기물처리공학

Industrial Wastes Engineering

도시 및 산업폐기물의 발생 특성과 물리, 화학, 생물학적 처리방법에 따른 각 공정의 기본원리, 적용 가능성, 설계, 유지관리를 다루며 위험 및 독성 폐기물의 처리 및 처분과 폐기물의 재이용에 관하여 학습한다.

HBIG4143 에너지변환공학및실습

Energy Conversion Engineering and Practice

환경오염제어기술, 친환경기술 및 에너지기술 관련 친환경 소재를 디자인/합성/응용 할 수 있는 제반지식을 습득한다.

HBEC0002 전공과취업(그린화학공학)

Career-in-major

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육한다.

HBEC0003 인턴십 II(그린화학공학)

Internship II

사회진출 시 요구되는 이론과 실무능력을 대학에서 배운 이론과 접목시켜 익히는 과정으로 전공과 관련된 현장실습을 통해 실무능력을 배양한다.

HBEC0005 캡스톤디자인 I(그린화학공학)

Capstone Design I

학부과정 동안 배운 환경? 신재생에너지? 생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술인력을 양성하고자 한다.

HBEC0006 분자설계공학및실습(SW)

Computer-Aided Molecular Design and Lab(SW)

본 교과목에서는 전산 모델링 방법을 활용하여 컴퓨터 기반 분자 설계에 대해 살펴본다. 주요 응용 분야인 거대 생체 분자 타겟 같은 주인 분자와 결합하는 리간드 화합물의 디자인과, 개선된 성능을 가진 기능성 물질을 디자인하는 데 필요한 개념들을 학습하고 이를 제시된 실습 문제를 통하여 직접 해결해 보고자 한다. 또한 유기금속 및 유기촉매와 효소의 작동 기작에서의 공통적인 성질과 원리를 이해한다.

HBEC0007 그린화학공정설계

Green Chemical Process Engineering

연소를 포함하여 다양한 화학공정 중 발생하는 대기오염물을 제어하는 공정의 설계법에 대하여 학습한다.

HBJG4023 폐기물자원화공학

Waste Resource Engineering

폐기물의 개념을 새로운 자원으로 활용할 수 있는 개념으로 접근하기 위한 과목으로 도시폐기물, 산업폐기물, 유해폐기물 등을 자원으로 활용하기 위한 개념을 습득한다.

HBEC0013 캡스톤디자인 II(그린화학공학)

Capstone Design II

학부과정 동안 배운 환경? 신재생에너지? 생명공학 분야의 이론들을 바탕으로 4학년 2개 학기동안 직접 기획·설계·시연하는 전 과정을 경험함으로써 실제 연구 및 산업현장에서 요구되는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 키우고 창의적인 기술인력을 양성하고자 한다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

건설시스템공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBIG1022	공학프로그래밍(SW)	2	2
2	1	전공선택	HBIG2052	수리학및실험 I	4	4
2	1	전공선택	HBIG2081	토질역학및실습 I	2	3
2	1	전공선택	HBIG2093	IT융합공간정보설계(SW)	2	2
2	1	전공선택	HBIG2111	공업역학및연습	3	3
2	1	전공선택	HBIG4133	건설품질관리	3	3
2	2	전공선택	HBIG1012	전산기반공학수학및실습(SW)	2	2
2	2	전공필수	HBIG3131	재료역학및창의설계실습	4	5
2	2	전공선택	HBIG3151	토질역학및실습 II	3	3
2	2	전공선택	HBIG4103	수리학및실험 II	4	4
2	2	전공선택	HBIG4108	스마트설계및실습(SW)	3	3
3	1	전공선택	HBIG2053	수문학(SW)	3	3
3	1	전공선택	HBIG3162	구조역학및실습	3	3
3	1	전공심화	HBIG3172	측량학및실습	3	4
3	1	전공필수	HBIG3222	기초공학및연습	3	3
3	1	전공선택	HBIG4112	상하수도공학및지역현장실습 I	2	3
3	1	전공선택	HBIG4130	환경융합철근콘크리트공학및실험	3	3
3	2	전공선택	HBIG3021	상하수도공학및지역현장실습 II	3	3
3	2	전공선택	HBIG3192	환경융합시공학및연습	2	2
3	2	전공필수	HBIG4071	환경융합RC설계및실습	3	3
3	2	전공심화	HBIG4102	응용역학및실습	2	2
3	2	전공선택	HBIG4113	IT융합건설안전관리및실습(PBL)	2	2
3	2	전공선택	HBIG4131	지속가능환경시스템	2	2
3	2	전공선택	HBIG4132	인턴십I(건설시스템공학)	2	2
3	2	전공선택	HBIG4135	전공과창업(건설시스템공학)	1	1
3	2	전공선택	HBIG1016	수자원공학및실습(SW)	2	3
4	1	전공선택	HBIG3182	강구조공학및구조해석실습	3	3
4	1	전공선택	HBIG4091	IT융합시설물유지관리(SW)	3	3
4	1	전공선택	HBIG4134	인턴십 II(건설시스템공학)	2	2
4	1	전공선택	HBIG4138	전공과취업(건설시스템공학)	1	1
4	1	전공선택	HBIG1020	종합설계및연습(SW)	2	2
4	1	전공선택	HBOA1017	스마트건설창업및경영기획론	3	3
4	2	전공선택	HBIG4114	환경융합전산구조설계및실습(SW)	2	2
4	2	전공선택	HBIG4144	건설융합특론(캡스톤디자인)	2	2

■ 교과목해설

HBJG1022 공학프로그래밍(SW)

Engineering programming and exercise(SW)

컴퓨터 프로그래밍은 건설기술자가 갖추어야 할 기본 지식 중의 하나이다. 본 과목에서는 건설 실무에서 가장 광범위하게 사용되고 있는 C언어를 비롯한 사용빈도가 높은 대표적 컴퓨터 언어의 개념 및 응용에 대하여 학습한다. 수업은 실습위주로 진행하여 학업 성취도를 높이 구성하도록 하였다.

HBJG2052 수리학및실험 I

Hydraulics and experiment I

수리학은 물의 공학적 계산을 다루는 학문이며, 수업을 통해서 기초원리를 이해하고, 실무에 적용되는 과정을 습득함으로써 하천, 댐, 보 등의 수리구조물 등의 응용을 계산할 수 있는 학문이며 물의 물리적 성질, 정수역학, 동수역학, 관수로의 흐름에 대한 구체적인 이론을 이해하는 데 목적이 있으며, 이론을 이해하는 데 도움이 되는 레이놀즈 실험, 관수로 손실수두 실험, 삼각 및 사각위어 유량측정 실험, 오리피스 유출 실험 등을 수행한다.

HBJG2081 토질역학및실습 I

Soil Mechanics & Laboratory I

모든 구조물은 지반과 접해있으므로 지반의 안정검토는 토목공학 측면 뿐 아니라 우리 일상에 매우 중요하다. 지반의 안정검토를 위한 기초사항, 즉, 흙의 분류, 구조, 투수, 유효응력, 다짐, 지중응력 등을 학습하고 관련 실험을 수행한다.

HBJG2093 IT융합공간정보설계(SW)

IT convergence geospatial information design(SW)

각종 자료를 통계처리하고 도식화시키고 컴퓨터를 이해하여 지리정보체계와 연계시켜 각종 자료를 보다 쉽게 이용할 수 있도록 하는 지리정보체계를 다룬다.

HBJG2111 공업역학및연습

Engineering Mechanics and Practice

응용역학, 구조역학, 토질역학, 암반역학 등 토목의 근간을 이루는 모든 역학의 기본을 이해하기 위하여 자유물체도, 반력, 단면의 성질, 평형방정식, 적합방정식 등 정역학의 기본원리를 공부한다. 토목 전반의 역학을 이해할 수 있는 기본능력을 배양한다.

HBJG4133 건설품질관리

Construction Quality Control

국내의 건설관리 제도를 이해하고, TQC, TQA, TQM 등의 품질관리 기법을 활용한 콘크리트, 강재, 아스팔트, 토공 등 각 공종별 건설공사의 품질관리 체계 및 기법을 학습한다.

HBJG1012 전산기반공학수학및실습(SW)

Computational Engineering Mathematics and Exercise(SW)

산업분야에서 발생하는 물리적, 화학적, 생물학적 현상에 대한 명확한 해답을 얻을 수 있는데 중점을 두며 정미방, 편미방 등 공학에 필요한 지식을 습득한다.

HBJG3131 재료역학및창의설계실습

Mechanics of Materials

변형체의 역학적 특성을 배우고 구조적 거동을 해석하는데 기본이 되는 원리들을 익히며 개념을 파악한다. 응력과 변형률의 물리적 개념을 배우고 하중과 변위, 응력, 변형률 등의 상호관계를 연구하여 역학적 해석에 적용한다. 또한, 학습된 내용을 심화, 발전시키기 위하여 재료 및 소형 모형실험을 통하여 그 이론을 체득한다.

HBJG3151 토질역학및실습 II

Soll Mechanics & Laboratory II

모든 구조물은 지반과 접해있으므로 지반의 안정검토는 토목공학 측면 뿐 아니라 우리 일상에 매우 중요하다. 지반의 안정검토를 위한 기초사항, 즉, 흙의 분류, 구조, 투수, 유효응력, 다짐, 지중응력 등을 학습하고 관련 실험을 수행한다.

HBJG4103 수리학및실험 II

Hydraulics and experiment II

관수로의 흐름, 개수로의 흐름, 수류의 계측, 흐름속의 물체가 받는 저항 등에 관한 수리학 전반적인 심화학습 과정이다.

HBJG4108 스마트설계및실습(SW)

Smart designing and practice(SW)

빌딩정보모델링은 건축물의 기획, 설계, 시공, 유지단계의 전 생애주기 동안 생성되고 관계된 모든 정보를 디지털화 모델화하는 학문 분야이다. 이 분야는 건설시스템공학에 있어서 새롭게 떠오르고 있으며 건설토목현장에서 그 필요성이 증대되고 있다. 2D 및 3D CAD와 BIM의 차이점을 확인하고 왜 BIM이 건설토목분야에서 필요한지에 대해 살펴보며 BIM의 기초이론 및 관련 프로그램을 습득하고자 한다.

HBJG2053 수문학(SW)

Hydrology (SW)

수문학에서 주된 관심사인 강우-유출과정을 강의하며, 기초내용으로 강수와 증발산을 강의한 후 강우로 인한 유출현상을 예제를 들어 강의한다. 각종 구조물설계의 기준이 되는 설계홍수량 결정방법에 대하여 Program을 이용하여 강의하며 실습을 통한 실무능력을 배양한다.

HBJG3162 구조역학및실습

Structural Mechanics and Practice

공업역학, 재료역학에서 학습한 기본지식을 활용하여, 하중, 반력, 전단력, 휨모멘트, 영향선 등 구조물의 총체적인 구조적 안정을 해석할 수 있는 기본 능력을 배양한다.

HBJG3172 측량학및실습

Surveying & Practice

토목측량에 필요한 기초지식과 오차의 개념에 입각한 측량이론을 습득하고 측량장비를 이용한 실습을 익혀 현장적용을 가능케 하고, 거리측량, 수준측량, 각 측량, 다각측량, 오차론 등을 학습한다. 또한, 측량의 기준, 오차처리, 높이측정, 각 측정, 기준점측량, 세부측량 등을 실습한다.

HBJG3222 기초공학및연습

Foundation Engineering and Practice

구조물의 하부구조 및 하부구조에 작용하는 하중의 영향을 받는 지반의 거동에 대해 학습함으로써 구조물 기초설계의 실무능력을 배양시킨다.

HBJG4112 상하수도공학및지역현장실습 I

Water Supply and Sewage Engineering I

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하며 하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

HBJG4130 환경융합철근콘크리트공학및실험

Concrete Engineering and Exercise

철근 콘크리트 구조물의 설계기법을 습득하기 위하여 구조 재료로서의 철근 콘크리트의 물성을 학습하고 실제 구조물 설계로 실무에 활용할 수 있는 지식을 얻게 된다.

HBJG3021 상하수도공학및지역현장실습 II

Water Supply and Sewage Engineering II

상수도의 기본계획 및 수량산정, 수질, 수원, 도수와 관망설계, 배수관망의 해석과 최적설계를 강의하며

하수배출원에서의 하수특성에 맞는 하수도의 공학적 설계, 유지관리 등을 학습한다.

HBJG3192 환경융합시공학및연습

Construction Management and Practice

최근의 교통량 증가 및 차량의 다양화는 도로의 대폭적 신설과 확장을 요구하고 있다. 뿐만 아니라, 남북 하이웨이, 아시안 하이웨이 등의 대형 국제 프로젝트 등은 도로의 중요성에 대한 관심을 증폭시키고 있으며, 국내외 건설사에서는 도로공학의 기본 소양을 요구하고 있다. 이러한 시대적 요구에 부응하기 위하여 “도로공학” 학습이 필요하며, 과목 내용을 기본 개념에서부터 실무 적응능력을 향상시키기 위한 실용적 내용으로 구성하였다.

HBJG4071 환경융합RC설계및실습

Environmental convergency Reinforced Concrete Designand Experiment

가장 중요한 건설재료인 철근콘크리트 구조물의 거시적 안정 및 재료적 특성을 파악하기 위하여, 탄성계수를 비롯한 기본 역학적 특성 및 보, 슬라브, 기둥, 휨응력, 전단응력, 사인장응력 등을 공부하여 실무에 대한 적응력을 배양한다.

HBJG4102 응용역학및실습

Applied Mechanics and practice

구조역학에서 공부한 기본 구조역학적 지식을 활용하여 구조물의 층별, 지점별 수평변위, 수직변위, side sway, 흔들림 등 실제 구조물의 구조안정 해석을 수행할 수 있는 능력을 함양한다. 이를 위하여 이론적 공부와 함께, 실제 과거의 설계 및 시공사례를 살펴보고, 실무에서 사용되고 있는 구체적인 컴퓨터 프로그램을 연습한다.

HBJG4113 IT융합건설안전관리및실습(PBL)

IT convergence construction safety management and practice(PBL)

본 과목은 건설경영관리의 다양한 분야를 가르치기 위한 과목으로 학생들은 프로젝트 구성 및 시행, 계획 및 일정관리, 비용관리, 프로젝트 관리의 주요 역할 등에 대해서 습득하여야 한다.

HBJG4131 지속가능환경시스템

Sustainable Environmental System

시설물의 방향 및 위치 결정, 매핑의 응용 이론과 기술을 학습한다.

HBJG4132 인턴십(건설시스템공학)

Internship I

현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.

HBJG4135 전공과창업(건설시스템공학)

Career-in-major I

취업을 앞둔 학과 3학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육함.

HBJJ1016 수자원공학및실습(SW)

Water resources engineering and exercise (SW)

환경오염 물질의 확산특성을 파악하여 오염물질의 관리 대책 수집 능력을 배양하여 친환경 설계를 위해서 개발된 모델 등을 이용하는 방법을 습득한다.

HBJG3182 강구조공학및구조해석실습

Steel structure mechanics and Structural Analysis

Practice

강구조물에 대한 역학적인 거동을 이해하고 기본적인 역학적 개념을 이용한 단순하거나 복잡한 형태의 하중을 받는 강구조물의 능력 해석과 설계하중, 안전도, 설계법 등 설계개념을 다룬다.

HBJG4091 IT융합시설물유지관리(SW)

IT convergence maintenance of facilities(SW)

Prestress 콘크리트 설계법의 기본 이론을 습득하고, Prestress Concrete의 해석, 설계 및 분석법에 대해 학습하고자 한다.

HBJG4134 인턴십 II(건설시스템공학)

Internship II

현장 인턴십을 통하여 이론학습내용을 실무에 적용하며, 현장의 기술을 습득한다.

HBJG4138 전공과취업(건설시스템공학)

Career-in-major II

취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육

HBJJ1020 종합설계및연습(SW)

Capstone Design and Practice(SW)

토목환경 전반에 걸친 종합설계 과정의 제 1단계로서 토목구조물 설계, 세미나, 현장학습, 실험실 분석 등 다양한 과제를 수행한다.

HBOA1017 스마트건설창업및경영기획론

Smart Construction Business Start-up and Management Planning

스마트 건설 비즈니스 분야 창업을 위한 기초조사와 건설기업운업을 위한 제반 관리기술에 대해 학습하고 이를 통해 전반적인 경영계획 수립에 필요한 지식을 습득하고 실습을 수행한다.

HBJG4114 환경융합전산구조설계및실습(SW)

Environmental convergency Computatonal structure Design(SW)

현장 실무에서 가장 널리 사용되는 상용 구조해석 프로그램인 MIDAS 및 엑셀을 이용한 구조해석 및 설계 과정을 학습한다.

HBJG4144 건설융합특론(캡스톤디자인)

Construction Fusion Theory(Capstone Design)

건설산업과 IT, 소프트웨어, 신소재, 종합플랜트, 지능형 스마트 하우스 및 빌딩에 대한 이해를 높이고 융합신규분야를 경험한다. - 소모임 그룹활동을 통하여 첨단건설융합 분야를 학습한다.

정보보안공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJQ0001	정보공학개론	3	3
1	1	전공선택	HBJQ0047	파이썬프로그래밍	2	2
1	2	전공선택	HBJQ0004	전기전자공학	3	3
1	2	전공선택	HBJQ0009	정보보안론	3	3
1	2	전공선택	HBJQ0051	리눅스시스템 관리	2	2
2	1	전공선택	HBJQ0006	논리회로	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0012	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0016	보안알고리즘	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0045	C프로젝트설계	6	6
2	2	전공선택	HBJQ0041	자료구조설계	6	6
2	2	전공선택	HBJQ0044	디지털시스템설계	6	6
2	2	전공선택	HBJQ0049	창의기초설계(정보보안공학)	2	2
2	2	전공선택	HBJQ0050	리눅스보안실습	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0017	통신네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0019	데이터베이스실습	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
3	1	전공선택	HBJQ0048	창의전공설계(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0015	운영체제	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0024	보안 SoC	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0036	전공과창업(정보보안)	1	1
3	2	전공선택	HBJQ0043	TCP/IP 보안시스템설계	6	6
4	1	전공선택	HBJQ0021	해킹과보안	3	3
4	1	전공선택	HBJQ0027	WarRoom실습	3	3
4	1	전공선택	HBJQ0037	전공과취업(정보보안)	1	1
4	1	전공선택	HBJQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJQ0046	지능형임베디드시스템(SW)	3	3
4	2	전공선택	HBJQ0026	디지털포렌식	3	3
4	2	전공선택	HBJQ0032	보안시스템인증	3	3

■ 교과목해설

HBJQ0001 정보공학개론 Introduction to Information Engineering
정보공학에 대한 기본이론을 개괄하고 최신 기술을 학습하여 향후 정보기술의 발전 동향을 예견할 수 있는 능력을 배양한다.

HBJQ0047 파이썬프로그래밍 Python Programming
이 교과목은 컴퓨팅 사고를 통해 알고리즘을 설계하고 그 알고리즘을 파이썬 언어를 통해 구현하는 일련의 과정을 배운다. 알고리즘을 모델링하고 프로그래밍하는 과정을 통해 컴퓨팅 사고를 습득하고 객체지향 개념을 이해한다.

HBJQ0004 전기전자공학 Electric Electronic Engineering
전기전자공학의 기본이론을 학습하고 전기이론, 반도체, 디지털 시스템 등에 관하여 학습한다.

HBJQ0009 정보보안론 Information Security
정보보안의 기초개념과 대표적인 암호 알고리즘을 이해하고 공개키 기반구조, 인터넷보안, 방화벽, 가상사설망, 바이러스 등을 학습한다.

HBJQ0051 리눅스시스템 관리 Linux System Administration
리눅스 시스템 관리에 필요한 명령어 사용법과 리눅스 기반 웹/DB 서버 구축 및 관리 방법을 학습한다. 서버 시스템 관리자 관점에서 파일시스템 관리 방법과 DNS, FTP, HTTP, SMTP, POP, IMAP, SSH, Samba, DHCP 등의 인터넷 서비스 제공방법을 학습한다. 리눅스 서버 시스템 구축 및 관리를 통해 리눅스/유닉스 기반 시스템 구성과 운영 능력을 배양한다.

HBJQ0006 논리회로 Logic Circuit
전기회로의 기본원리와 직류전원 회로에 대한 다양한 회로망 해석기법을 학습한다. 또한 응용회로 설계에 대한 기초이론을 학습한다.

HBJQ0012 웹프로그래밍 Web Programming
웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

HBJQ0016 보안알고리즘 Security Algorithm
다양한 정보보안 응용 시스템의 특징을 이해하고 해킹 및 방어에 대한 각종 알고리즘을 구현한다.

HBJQ0045 C프로젝트설계 C-Project Design
C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

HBJQ0041 자료구조설계 Data Structure Design
C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적

HBJQ0044 디지털시스템설계 Digital Electronic Circuit Design

전자회로 해석에 기본이 되는 반도체의 성질, BJT, FET, 트랜지스터의 스위칭모드 등을 학습하고 소신호 증폭기 설계, 대신호 증폭기 설계 및 디지털IC 설계 기법을 익힌다.

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 기초단계의 과목이다. 문제 해결 능력을 키우기 위해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

리눅스/유닉스 시스템 기반의 보안관리를 위한 시스템 운영방법을 학습한다. 사용자 관리, 서버 관리, 서비스 관리 등 다양한 시스템 관리 방법을 익히고, 네트워크 보안을 위한 방화벽 설정, 침입탐지, VPN, TLS/SSL 등의 기술을 익히며, 보안관리를 위해 포트스캐닝, 취약점 분석 방법을 익힐 수 있다.

HBJQ0017 통신네트워크 Communication and Network

데이터통신의 기본개념을 이해하고 OSI 7 계층 참조모델을 근간으로 다양한 통신프로토콜을 학습하고 이들의 장단점을 분석한다.

HBJQ0019 데이터베이스실습 DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

HBQ0025 모바일프로그래밍(PBL) Mobile Programming(PBL)
스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

HBJQ0040 컴퓨터아키텍처설계 Computer Architecture Design

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

HBJQ0015 운영체제 Operating Systems

운영체제의 개념, 기능, 구조에 대한 전반적인 내용을 다룸으로써 컴퓨터의 소프트웨어 구조를 이해할 수 있도록 한다. 특히, 운영체제의 핵심 기능인 프로세스 관리, 메모리 관리, 파일시스템 관리, 장치 관리를 담당하는 서브 시스템의 이해와 각 파트별 주요 자료구조, 알고리즘에 대해 학습한다.

HBJQ0024 보안 SoC Security SoC

System on Chip의 개념 및 기술동향을 학습하고 HDL을 사용하여 저전력 Chip을 설계한다.

HBJQ0028 캡스톤디자인1(정보보안공학)

Capstone Design1

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJQ0033 인턴십1(정보보안공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0036 전공과창업(정보보안)

Establishment-in-major

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도.

HBJQ0043 TCP/IP 보안시스템설계

TCP/IP Security System Design

TCP/IP 프로토콜 표준을 상세히 분석하여 정보보안 측면의 취약점을 파악한 후 이를 보완할 수 있는 방안을 도출한다. 또한 도출한 보안방안을 Socket 프로그래밍을 통해 구현하고 효용성을 확인한다. 통신망 자원에 대한 기술적 특징을 개괄하고 다양한 통신망 보안침해공격에 대응할 수 있는 방어기술을 학습한다.

HBJQ0021 해킹과보안

Hacking and Security

최신 해킹기법에 대한 기술적 분석을 수행하고 모의해킹을 통해 시스템의 취약점을 도출한 후 해당 시스템의 최적의 방어대책을 수립한다.

HBJQ0027 WarRoom실습

War Room Practice

네트워크 공격과 방어, 침입자 탐지, 로그분석 등에 대한 지식을 학습하고, 실제 War Room에서 다양한 망 환경을 가정하여 상기 상황을 실습한다.

HBJQ0037 전공과취업(정보보안)

Career-in-major

기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업 지도.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학)

Capstone Design2

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJQ0046 지능형임베디드시스템(SW)

Intelligence for Embedded Systems(SW)

임베디드시스템의 구조와 주요 특징을 이해하고 임베디드시스템 기반의 소프트웨어, 펌웨어 개발 방법, 요소 기술들을 학습한다. 임베디드시스템의 MCU, SoC와 다양한 센서/액추에이터의 구성 및 제어를 위

한 GPIO, UART, I2C, SPI, PWM 등의 주요 인터페이스를 이해하고, 실시간 경량 운영체제인 RTOS의 구조와 애플리케이션 개발을 위한 프로세스/쓰레드의 개념을 이해함으로써 임베디드시스템의 하드웨어와 소프트웨어 설계 능력을 함양한다.

HBJQ0026 디지털포렌식

Digital Forensic

디지털포렌식이란 PC나 휴대전화 등에 내장된 디지털 자료를 근거로 발생한 사실관계를 증명하는 보안 서비스 분야이다. 이를 위해 각종 디지털 데이터와 통화기록 등을 증거로 확보, 분석하는 것으로 증거 수집, 증거분석, 증거제출과 같은 절차를 학습한다.

HBJQ0032 보안시스템인증

Security System Certification

본 과목에서 다루는 학습 내용은 서버설치 후 점검사항, 포트점검 및 제어, 웹서버 보안, 메일서버 보안, 큐잉서버를 이용한 메일서비스 가용성 강화, 암호화, 바이러스 메일 필터링, Virus wall 설치, 스팸메일 차단, DNS 서버 보안, FTP서버 보안, SQL보안, 방화벽 구축 및 운영, 침입탐지시스템 구축 및 운영, 네트워크 취약성과 대책 등이다.

시스템반도체공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
2	1	전공선택	HBEA0005	기초전기회로설계및실습	4	4
2	1	전공선택	HBEA0006	논리회로설계및실습	3	3
2	1	전공선택	HBEA0007	반도체물리학	3	3
2	1	전공선택	HBEA0025	신호및시스템1	2	2
2	1	전공선택	HBEA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBEA0031	창의기초설계(시스템반도체공학)	2	2
2	2	전공선택	HBEA0013	전기회로설계및실습	4	4
2	2	전공선택	HBEA0014	반도체소자공학(PBL)	3	3
2	2	전공선택	HBEA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3
2	2	전공선택	HBEA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5
2	2	전공선택	HBEA0033	신호및시스템2	2	2
3	1	전공선택	HBEA0008	기초전자회로설계및실습	4	4
3	1	전공선택	HBEA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습	5	5
3	1	전공선택	HBEA0010	DSP1	2	2
3	1	전공선택	HBEA0024	메모리및반도체공정	3	3
3	1	전공선택	HBEA0032	창의전공설계(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEA0001	전공과창업(시스템반도체)	1	1
3	2	전공선택	HBEA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEA0011	시스템반도체설계1	2	2
3	2	전공선택	HBEA0016	전자회로설계및실습	5	5
3	2	전공선택	HBEA0017	디지털집적회로설계및실습	5	5
3	2	전공선택	HBEA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5
3	2	전공선택	HBEA0034	DSP2	2	2
4	1	전공선택	HBEA0002	전공과창업(시스템반도체)	1	1
4	1	전공선택	HBEA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0019	VLSI 설계	2	2
4	1	전공선택	HBEA0020	통신공학프로그래밍	3	3
4	1	전공선택	HBEA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
4	2	전공선택	HBEA0018	Backend 설계	2	2
4	2	전공선택	HBEA0022	디지털영상처리	3	3
4	2	전공선택	HBEA0029	전공실무특강(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBEA0030	디스플레이공학	3	3
4	2	전공선택	HBJW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBEA0005 기초전기회로설계및실습

Basic Circuit Theory and Laboratory

선형 전기회로의 이해를 위한 기본 개념을 배우고 실험을 통해 확인한다. 저항, 인덕터, 커패시터 등의 선형 소자와 이를 바탕으로 한 회로이론 키르히호프의 전압/전류법칙, 중첩의 정리, 테브난-노턴의 정리, R-L-C 직병렬회로의 리액턴스 측정 및 공진특성 등을 배운다. 각종 계측기들의 사용법을 배운 후, 소자 및 회로 특성 실험을 통하여 이론을 확인한다.

HBEA0006 논리회로설계및실습

Logic Circuit Design and Practice

조합회로, 순차회로, 동기회로 및 비동기회로의 특성 및 설계 방법과 이를 통합한 디지털 시스템의 설계에 관하여 학습한다. 특히 디지털 시스템 설계 언어인 Verilog-HDL을 익히고 설계하여, 디지털 시스템의 특성을 이해한다.

HBEA0007 반도체물리학

Semiconductor Physics

거시와 미시 상태의 물성적 특성을 살피고, 양자역학의 기초적인 부분을 다룬다. 반도체의 제반 물리 이론을 이해하기 위해 전자적 구조의 기초를 학습하고, 반도체 내의 전달매체인 전자와 홀의 개념, 반도체의 전기 전도, pn 접합 및 pn 접합 다이오드의 작동원리를 습득한다.

HBEA0025 신호및시스템1

Signals and System1

신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습하고 프로그래밍을 통하여 이해도를 높인다.

HBEA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW)

Windows Programing(SW)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

HBEA0031 창의기초설계(시스템반도체공학)

Creative Engineering Design: Fundamental Course

간단한 마이크로컨트롤러 등을 활용하여 공학적 문제를 알고리즘(프로그래밍) 중심으로 해결하는 방법을 연습한다. 문제 접근 및 해결 과정, 결과 정리 및 발표 과정 등 전체적인 흐름을 경험하고 이해하는데 초점을 둔다.

HBEA0013 전기회로설계및실습

Circuit Theory and Laboratory

선형 전기회로의 이해를 위한 개념을 1학기에 이어 배우며, 주 내용은 다음과 같다. Laplace transform 및 linear electric circuit에의 응용, low-pass filter, high-pass filter, band-pass filter, band-reject filter를 포함한 frequency selective circuits, active filter circuits, two-port circuits 등을 다룬다. 회로 시뮬레이션 방법을 습득하여 회로 설계 능력 및 회로 특성에 대한 이해도를 높이며, 실험을 통하여 회로 특성을 확인한다.

HBEA0014 반도체소자공학(PBL)

Semiconductor Electronics(PBL)

집적회로 형성 공정 및 특성평가에 대한 이론을 이해한다. pn접합, Bipolar 트랜지스터, MOSFET 등의 제조방법인 단위공정인 증착, 산화, 확산, 이온주입, 진공, 금속접합, 식각공정 등과 관련이론을 학습한다.

HBEA0015 uController을이용한센서시스템설계 uController Based Sensor System Design and Practice

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

HBEA0027 컴퓨터구조설계및실습 Computer Architecture Design and Practice

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

HBEA0033 신호및시스템2 Signals and System2

본 교과에서는 공학을 공부하면서 접하게 되는 신호와 시스템의 개념을 학습한다. 라플라스 변환이 본 교과에서 다루는 첫번째 주제이다. 하지만 교과에서 중요한 주제는 이산 시간 신호처리 시스템의 구성 요소와 동작원리이다. 교과에서는 기초적인 개념으로서 이산 신호와 시스템의 개념을 소개하고, 특징에 따라 분류한다. 이후에 이산 시간 신호의 시간 영역 해석 방법을 공부하고 주파수 영역 분석 방법을 학습한다. 주파수 영역해석은 이산 시간 푸리에 급수와 이산 시간 푸리에 변환을 포함한다. 마지막으로 z-변환을 공부한다.

HBEA0008 기초전자회로설계및실습 Basic Electronic Circuit and Laboratory

다이오드, 트랜지스터의 모델 및 기본 회로, FET 모델 및 기본 회로, 증폭 회로의 기본 원리, 주파수 반응, 폐환 증폭기 회로를 공부한다. 회로 설계 프로그램을 이용한 회로 설계 방법을 익혀, 이론으로 배운 회로 특성에 대한 이해를 높이고, 실험을 통해 직접 확인한다.

HBEA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습 FPGA Platform based SoC Design and Practice

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

HBEA0010 DSP1 DSP1

디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다.

HBEA0024 메모리및반도체공정 Memory and Semiconductor Process

반도체 물리학에서 습득한 이론을 기반으로 하여, 바이폴라 트랜지스터, 전계효과 트랜지스터, 실리콘과 화합물(III-V, II-VI) 반도체, LED, 태양전지, 레이저 등과 같은 다양한 소자 및 소자 응용을 학습한다.

HBEA0032 창의전공설계(시스템반도체공학) Creative Engineering Design: Intensive Course

창의적 설계 능력을 갖춘 인재 양성을 목적으로 하는 응용 단계의 과목이다. 전공과정에서 배운 지식을 활용해 IT관련 아이디어를 기획부터 작품 제작까지 일련의 과정을 학생들이 직접 수행하도록 지도한다.

HBEA0001 전공과창업(시스템반도체) Establishment-in-major
기업가정신, 창업아이디어 탐색, 창업아이템 사업타당성분석, 회사설립소개 - 창업팀 구성하여 창업모델 발굴, 창업사업계획서 작성, 창업 프로세스 체험 - 전공별, 강사별 전문분야 창업을 지도한다.

HBEA0004 인턴십1(시스템반도체공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0011 시스템반도체설계1 System Semiconductor Design1
상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.

HBEA0016 전자회로설계및실습 Electronic Circuit and Laboratory
능동 소자를 사용한 응용회로를 공부하며, 주요 주제로는 연산증폭기의 구조와 주파수반응, 연산증폭기 응용회로 설계 및 해석, 귀환과 발진회로, 신호발생회로, Analog- to-Digital 변환회로, Digital-to-Analog 변환회로, 능동필터회로, 연산증폭기 응용 회로, 전력안정회로 등을 공부한다. 회로 시뮬레이션 프로그램을 이용하여 회로 설계를 해 본 뒤 실험을 통해 확인하는 과정을 거친다.

HBEA0017 디지털집적회로설계및실습 Digital Integrated Circuits Design and Practice
CMOS 회로를 이용한 VLSI 설계 방법을 배우고 이에 따라 설계 실습을 한다. MOS의 기본 이론과 작동 원리에서부터 다양한 CMOS 회로 종류들을 이해하고, VLSI 설계 알고리즘을 습득한다.

HBEA0028 임베디드시스템설계및실습 Embedded System Design Laboratory
임베디드 시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드 시스템과 임베디드 운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드 시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드 운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드 시스템을 개발한다.

HBEA0034 DSP2 DSP2
디지털 신호에 대한 시간 영역 및 주파수 영역에서의 신호처리 및 해석기법을 배우고 이를 응용하여 A/D, D/A 변환기법 및 디지털 필터 설계 기술을 배운다. 이러한 개념을 프로그램으로 모델링하여 직접 확인 및 숙지하도록 한다. 실습으로서 Matlab을 이용하여 디지털 필터를 구현하고 실무에 적용해 본다.

HBEA0002 전공과취업(시스템반도체) Career-in-major
취업을 준비하는 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적 인 대화 및 상담 등)을 포함한 다각적인 활동을 실시한다.

HBEA0003 인턴십2(시스템반도체공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0019 VLSI 설계 System Semiconductor Design2

ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계
툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.

HBEA0020 통신공학프로그래밍

Communications Programming

디지털 통신의 원리와 주요 변복조 방법에 대하여 학습한다. 펄스변조와 펄스부호변조, ASK, FSK, PSK
등의 변조방식과 대부분의 통신시스템에 사용되는 허프만코딩, 블록코딩, Convolutional 코딩, 그리고 다
양한 Multiplexing 기법에 대하여 학습한다. Matlab을 이용하여 디지털 통신 시스템을 모델링하고 학습
한 이론들을 확인한다.

HBEA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) Capstone Design1

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한
조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEA0018 Backend 설계

PCB Layout Design and Practice

전자회로 및 PCB 설계 과정을 이해하고, 기본 회로 및 응용 회로 설계, Netlist 작성, Layout, DRC,
Routing 및 DFM 등 일련의 과정을 설계툴을 이용하여 실습한다.

HBEA0022 디지털영상처리

Fabrication Equipment Programing

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친
다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBEA0029 전공실무특강(캡스톤디자인)

Capstone Design2

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자
의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하
기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가
는 동료 평가가 반드시 포함된다.

HBEA0030 디스플레이공학

Display Engineering

현재 정보통신 분야에서 널리 사용되고 있는 디스플레이에는 Liquid Crystal Display(LCD), PDP(Plasma
Display Panel), OLED(Organic Light Emitting Diode), Flexible Display 등이 있다. 본 강의에서는 주요 디
스플레이의 기본 원리, 각 기술의 고유한 장단점, 제품의 설계, 현재 수준에서 안고 있는 문제점의 해결
을 위한 접근 방법을 강의한다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하
기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는
공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를
갖는 과정을 학습한다.

휴먼지능로봇공학과

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBEB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
1	2	전공선택	HBEB0011	논리회로설계	3	3
1	2	전공선택	HBEB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
2	1	전공선택	HBEB0009	영상처리개론	3	3
2	1	전공선택	HBEB0010	로봇공학개론	3	3
2	1	전공선택	HBEB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
2	2	전공선택	HBEB0016	회로이론	3	3
2	2	전공선택	HBEB0017	로봇기구학및설계(PBL)	6	6
2	2	전공선택	HBEB0018	기계학습	3	3
2	2	전공선택	HBEB0026	신호및시스템(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	HBEB0006	로봇역학	3	3
3	1	전공선택	HBEB0007	제어공학및설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBEB0008	로봇비전(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBEB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	HBEB0024	전자회로(휴먼지능로봇)	3	3
3	2	전공선택	HBEB0001	전공과창업(휴먼지능로봇)	1	1
3	2	전공선택	HBEB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
3	2	전공선택	HBEB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
3	2	전공선택	HBEB0025	임베디드시스템	3	3
3	2	전공선택	HBEB0028	로봇운영체제	3	3
4	1	전공선택	HBEB0002	전공과취업(휴먼지능로봇)	1	1
4	1	전공선택	HBEB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0005	로봇응용시스템	3	3
4	1	전공선택	HBEB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HBEB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3
4	2	전공선택	HBEB0013	인공지능프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBEB0023	캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HBJW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

HBEB0011 논리회로설계 Logical Circuit Design

본 교과목은 회로의 기본적인 동작에 대해서 이해하고, 선형 회로 이론에 대해 학습한다. 또한, 디지털 논리를 처리하기 위한 조합회로 및 순차회로에 대해 학습한다.

HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBEB0009 영상처리개론 Introduction to image processing

본 과목에서는 영상의 기본개념, 영상의 변환, 흐려진 영상의 강조 및 복원, 영상내의 물체의 추출 및 표현, 물체를 인식하는 여러 가지 방법을 소개한다.

HBEB0010 로봇공학개론 Introduction to Robotics

본 과목은 로봇에 대한 센서, 영상처리, 기구학, 역학 등 로봇공학에 대한 전반적인 지식에 대하여 다룬다. 특히 지능형 로봇에 대한기술을 중점적으로 다루고, 로봇 제어 설계 실습을 통하여 제어기법 및 설계기법에 대한 실무능력을 배양한다.

HBEB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL) Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

HBEB0016 회로이론 Elctric Circuits

전기회로의 정상상태, 과도상태에서의 해석방법을 다룬다. 전기회로 해석을 위한 기초 정리 및 수식화 기법, 기초 OP-Amp의 개념도 다룬다.

HBEB0017 로봇기구학및설계(PBL) Robot Kinematics and Design(PBL)

본 교과목에서는 CATIA 또는 CAD 프로그램을 사용하여 제도 규칙에 따른 3D 형상을 모델링하는 방법에 대해 학습한다. 또한 PBL 통해 3차원 형상을 모델링하는 방법을 학습함으로써 설계 능력을 함양한다.

HBEB0018 기계학습 Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

HBEB0026 신호및시스템(휴먼지능로봇) Signals and System(HIR)
신호와 시스템의 개념을 학습한다. 아날로그 및 디지털 신호처리 시스템의 구성요소와 동작되는 방법을 학습하며 특히 아날로그 신호처리와 디지털 신호처리 시스템의 관계를 학습한다.

HBEB0006 로봇역학 Robot Dynamics
본 교과목에서는 로봇의 운동을 동역학의 관점에서 분석하고, 조건에 따른 움직임의 해석과 시스템의 설계 방법을 배운다. 창의적인 설계를 위해서, 각 로봇 요소전반에 대한 동역학을 학습한다.

HBEB0007 제어공학및설계(PBL) Automatic Control and Design(PBL)
본 교과목은 시스템의 해석을 위한 주파수 영역에서의 제어기법과 제어 시스템의 기본적인 설계기법을 학습한다. 또한 PBL을 통하여 로봇시스템의 제어기법을 설계한다.

HBEB0008 로봇비전(PBL) Robot Vision(PBL)
본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

HBEB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇) Microprocessor(HIR)
본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

HBEB0024 전자회로(휴먼지능로봇) Electronic Circuits(HIR)
본 교과목에서는 반도체 물성을 이해하고 이를 바탕으로 Diode, BJT, FET, Op-Amp와 같은 기본 전자 회로 소자에 대한 DC 해석, Bias 설계, 저주파 이득 계산을 수행한다. 이를 통하여 전자회로를 해석하여 특성을 이해한다.

HBEB0004 인턴십I(휴먼지능로봇) IntershipI(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0014 인공지능및설계(PBL) Artificial Intelligence and Design(PBL)
본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

HBEB0025 임베디드시스템 Embedded System
본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

HBEB0028 로봇운영체제 Robot Operating System
본 교과목은 로봇 응용 프로그램 개발을 위한 운영체제와 비슷한 로봇 소프트웨어 플랫폼인 ROS를 이용하여 로봇 응용프로그램을 개발할 때 필요한 하드웨어 추상화, 디바이스 제어, 프로세스간의 메시지 패킹, 패키지 관리, 개발환경에 필요한 라이브러리와 다양한 개발/디버깅 도구에 대하여 학습한다.

HBEB0002 전공과취업(휴먼지능로봇) Career-in-major
취업을 앞둔 학과 4학년 학생들을 대상(소그룹)으로 하며 전공분야 취업에 필요한 기본적인 소양과 지식을 갖추기 위한 활동(취업포트 폴리오 계획, 실전전공 취업분야탐색 등)과 전공 분야에 대한 심도 있는 체험(교내외 취업박람회 및 캠프 참여, 취업선배와의 직접적 인 대화 및 상담 등)를 포함한 다각적인 활동을 통해 취업을 준비하기 위한 실제적인 계획할 수 있도록 교육.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) Internship2(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0005 로봇응용시스템 Robot Sensor Application
본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) Capstone Design I (HIR)
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준,경제, 윤리,법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEB0012 휴먼-로봇인터페이스공학 Human-Robot Interface Engineering
본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적인 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적인 방법론을 실습한다.

HBEB0013 인공지능프로젝트 Artificial Intelligence Project
본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅 데이터 및 이에 필요한 수학개념, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

HBEB0023 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) Capstone Design II(HIR)
교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완 성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주 제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

HBJW0031 전공세미나 Engineering Invention and Patent
공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

3D프린팅콘텐츠연계전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공필수	HBJN2022	디지털공학	3	3
전체	1	전공선택	HBJN2161	디지털영상처리	3	3
전체	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
전체	1	전공선택	HBJZ0001	3D프린팅설계	3	3
전체	1	전공선택	HBKG0036	CG기초(SW)	3	3
전체	1	전공선택	HBKJ0009	만화애니메이션그래픽스 I	3	3
전체	1	전공선택	HBKJ0048	일러스트레이션	2	3
전체	1	전공선택	HBKJ0049	3D그래픽스	3	3
전체	1	전공선택	HBOA1007	3D프린팅의이해(SW)	3	3
전체	2	전공선택	HBJN2109	디지털시스템설계	3	3
전체	2	전공선택	HBJN2163	임베디드시스템설계	3	3
전체	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
전체	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
전체	2	전공선택	HBJZ0002	3D프린팅모델링응용	3	3
전체	2	전공선택	HBKJ0003	디지털영상기초	3	3
전체	2	전공선택	HBKJ0015	만화애니메이션그래픽스 II	3	3
전체	2	전공선택	HBKJ0044	영상게임컨셉아트	3	3
전체	2	전공심화	HBKJ0051	영상게임디자인	2	3

교과목해설

HBJN2022 디지털공학

Digital Electronics

디지털컴퓨터의 하드웨어를 구성하고 있는 디지털논리의 동작원리 설계 및 분석 방법들을 배우고 실제 실험을 통하여 전공학생들에게 하드웨어설계에 대한 이해를 높이도록 한다.

HBJN2161 디지털영상처리

Digital Image Processing

디지털 영상처리는 스캐너, 디지털 카메라 등으로 획득한 디지털 영상을 원하는 목적에 맞게 조작 처리하는 것을 말한다. 본 교과목에서는 영상 개선, 영상 복원, 영상 합성, 영상분석, 영상 압축 등의 목적에 맞게 포인트 처리, 그룹 처리, 기하학적 처리, 프레임 처리하는 다양한 알고리즘을 학습한다. 또한 이러한 알고리즘을 리눅스 시스템 상에서 C언어로 직접 구현하여 디지털 영상을 목적에 맞게 처리하는 시스템을 작성한다.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW)

Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBJZ0001 3D프린팅설계

3D Printing Design

3D 프린팅 기술은 전통적인 산업 뿐 아니라 예술, 디자인 영역에도 큰 영향을 미칠 것으로 예상되고 있다. 3D 프린팅에 관련된 기술들을 이해하고, 3D 프린팅 기술을 이용할 수 있는 이론과 실습을 수행한다. 3D 프린터를 실제로 사용하여 출력해본다.

HBKG0036 CG기초(SW)

The Fundamental of Computer Graphics(SW)

시각예술의 보편적인 저작 도구이자 방법인 컴퓨터그래픽에 대한 기초 이론과 툴을 교육한다. 이를 통해 만화, 애니메이션 그리고 게임분야에서 필요한 비트맵과 벡터 그래픽의 활용기법을 익힌다.

HBKJ0009 만화애니메이션그래픽스 I

Cartoon Animation Graphics I

만화애니메이션의 전공 진입을 위해 필요한 주요 개념과 기초툴의 사용법을 초급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBKJ0048 일러스트레이션

Illustration

본 과정은 일러스트레이션 제작 심화 과정으로 고급기법과 좀 더 효과적인 장면 연출방법 등을 찾는 데 중점을 둔다.

HBKJ0049 3D그래픽스

3D Graphics

게임, 애니메이션, 만화를 위한 다양한 3차원 모델링 기술을 학습한다. 3D 모델링부터 텍스처 맵핑, 조명 그리고 렌더링 과정까지 포함하며 이를 통해 가상의 캐릭터 제작과 장면 세팅을 구현한다.

HBOA1007 3D프린팅의이해(SW)

Introduction to 3D Printing(SW)

3D 프린팅에 관련된 기술에 대하여 습득하고 이해하며, 3D 프린팅에 대한 모델링 및 제작 실습을 통하여 3D 프린팅을 경험한다.

HBJN2109 디지털시스템설계

Digital System Design

컴퓨터하드웨어는 수많은 반도체 칩으로 구성되어 있지만, 기본적으로는 0과1의 두 가지 상태만을 기억하고 처리할 수 있는 디지털 논리에 의해 동작하도록 되어 있다. 본 과목에서는 디지털 컴퓨터, 제어시스템, 데이터 통신등과 같은 시스템에서 기본적으로 사용되는 디지털 회로의 동작원리와 설계방법을 다룬다.

HBJN2163 임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대

한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJZ0002 3D프린팅모델링응용

3D printing modeling application

입체 프린팅으로 구현할 캐릭터 모델링을 위하여 zbrush와 같은 sculpting tool의 운용방식을 이해하고, 크리쳐 형태의 디자인을 준비하여 모델링을 실습하고 결과물을 3D프린팅으로 출력해본다.

HBKJ0003 디지털영상기초

The Fundamental of Digital Video

영상언어의 문법과 미학, 기술적 특성의 이해를 바탕으로 다양한 장르와 표현양식을 탐색한다. 이를 기반으로 만화, 애니메이션, 게임 영상의 표현 기법을 비교 분석하며 학습한다. 또한 영상문법연출과 더불어 입체제작물을 통해 캐릭터의 기본적인 인체구조와 얼굴형에 대한 형태감각을 체득하여 인체형 캐릭터 모델링을 구현해본다.

HBKJ0015 만화애니메이션그래픽스II

Cartoon Animation Graphics II

만화애니메이션의 전공심화를 위한 필요한 주요 테크닉과 제작물의 사용법을 중급이상의 난이도와 전문적인 내용을 체득하여 모션그래픽과 같은 다양한 만화애니메이션 매체의 제작품질을 높이도록 활용하게 한다.

HBKJ0044 영상게임컨셉아트

Film & Game Conceptual Arts

영상과 게임 제작에 필요한 컨셉아트 과정 및 게임 기초 디자인을 학습하고, 다양한 포맷의 영상과 게임에 필요한 시각요소(캐릭터, 배경, 각종 소품)를 제작한다. 이와 함께 다양한 접근방법의 모색을 통해 학생 개인별 컨셉아트 프로세스를 구축한다.

HBKJ0051 영상게임디자인

Design of Digital Video and Game

인터랙티브 스토리텔링의 기초 이론과 게임 디자인을 심화한다. 이를 바탕으로 게임엔진과 연계하여 뉴미디어 기반의 콘텐츠를 개발한다.

빅데이터융합전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
전체	1	전공필수	HBJO2174	운영체제(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
전체	1	전공선택	HBJP2274	경영통계S/W 실습(PBL)	3	3
전체	1	전공선택	HBJP2276	기술경영	2	3
전체	1	전공선택	HBJR3012	생물정보공학및실습	3	4
전체	1	전공선택	HBJR4031	화학정보학및실습 I	3	4
전체	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
전체	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
전체	1	전공선택	HBJW0021	인간-컴퓨터 상호작용	3	3
전체	1	전공필수	HBJX0001	빅데이터개론	3	3
전체	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBJO2179	알고리즘(PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
전체	2	전공선택	HBJP2161	고객관계경영	3	3
전체	2	전공선택	HBJR4041	바이오데이터베이스구현및실습	3	4
전체	2	전공선택	HBJR4053	바이오데이터분석및실습	3	4
전체	2	전공선택	HBJW0001	이산수학	3	3
전체	2	전공선택	HBJW0012	오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)	3	3
전체	2	전공필수	HBJX0002	데이터마이닝기초	3	3
전체	2	전공필수	HBJX0003	빅데이터프로그래밍	3	3

교과목해설

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)
 소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJO2174 운영체제(PBL) Operating System(PBL)
 운영체제는 사용자가 컴퓨터를 보다 편리하고, 효율적으로 사용할 수 있도록 하드웨어와 소프트웨어 자

원을 관리하는 프로그램들의 집합이다. 운영체제의 구성과 메모리 관리, 프로세스 관리, 입출력 관리 등 주요 구성요소에 대해 배운다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍 Object-Oriented Programming
객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJO2178 네트워크 Network
각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJP2274 경영통계S/W실습(PBL) Business Statistics SW Practice(PBL)
사회의 급속한 통합화/디지털화에 따라 통계의 중요성은 날이 커지고 있다. 본 과목은 경영 전분야에서 필요로 하는 자료분석 방법을 습득함으로써, 자료의 처리 및 합리적인 해석 능력을 배양한다. 특히 기술통계분석, 통계적 추정, 검정, 회귀분석 분야를 중점적으로 다룬다. 본 과목은 6-Sigma, CRM(Customer Relationship Management, 고객관계관리), 품질 경영 등의 업무를 위해 매우 유용한 과목이다. 본 과목은 R의 통계처리 기능을 이용하여 실습 중심으로 수업이 진행된다.

HBJP2276 기술경영 Management of Technology
6-시그마, TQC 등 품질경영 관련 최근 동향을 소개하고 실제 경영에서 어떻게 사용되고 있는지를 폭넓게 이해한다.

HBJR3012 생물정보공학및실습 Bioinformatics and Lab
생명체 고유의 구조적이고 기능적인 특성들을 생명정보 처리 및 데이터 마이닝 기법 등과 접목시킨 복합적 과목으로 생명현상 규명을 위해 생명정보들을 분석하고 적용하는 공학적인 기법 등을 배운다.

HBJR4031 화학정보학및실습 I Chemoinformatics I
화학정보학을 이해하기 위한 기본 개념을 학습하고, 화합물 라이브러리 구성, 의약품 디자인, 가상 스크린과 같은 화학정보학이 적용되어지는 분야에 대해 소개한다. 각 주제에 대한 강의와 함께 컴퓨터를 이용한 실습 시간을 갖는다.

HBJW0006 데이터구조(PBL) Data Structures(PBL)
컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0008 웹프로그래밍 Web Programming
본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HB JW0021 인간-컴퓨터 상호작용

Human Computer Interactions

인간-컴퓨터 상호작용(HCI: Human Computer Interaction)은 컴퓨터가 사용자의 요구를 보다 유용하게 수용하게 하여 사용자와 컴퓨터 사이의 상호작용을 개선하는 것을 목표로 하며, 그 내용은 컴퓨터 공학은 물론 인지과학, 사회과학, 상호작용 디자인 등 여러 학문분야가 다양하게 유기적으로 연결되어 있다. 본 과목은 인간-컴퓨터 상호작용 전반에 걸친 기본 원칙들과 응용사례들을 소개하고, 상호작용 가능한 컴퓨터 시스템을 사용자 중심의 방법론 안에서 디자인 하고 구현하는 방법, 그리고 이러한 시스템을 사용성 측면에서 평가하는 방법 등을 배우게 된다.

HB JX0001 빅데이터개론

Introduction to Big Data

빅데이터 활용 사례를 통해 빅데이터가 어떤 새로운 가치를 창출하는지 살펴보고, 빅데이터 활용을 위한 기본적인 데이터 사이언스 개념 및 기법을 학습한다.

HB JO2161 컴퓨터프로그래밍 II(PBL)

Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HB JO2179 알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

HB JO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HB JP2161 고객관계경영

Customer Relationship Management

본 강의에서는 고객의 데이터를 마케팅, 영업 등의 경영활동에 활용하는 고객관계경영(CRM)의 개념, 관련 기술 및 시스템, 전략, 조직과 관련한 다양한 이론들을 학습하며, 이를 바탕으로 실제 기업에서 CRM의 성공적 실행을 위해 필요한 지식들을 습득한다. 중점적으로는 고객 데이터 분석을 위한 데이터마이닝 이론을 학습하고 이를 실습을 통해 적용해 본다.

HB JR4041 바이오데이터베이스구현및실습

Biological Database Implementation & Lab

생물학 관련 데이터베이스들의 종류 및 내부 스키마 등을 파악하고, 다양한 생물학 관련 데이터베이스들을 로컬사이트에 구축할 수 있는 능력을 기르기 위해 데이터베이스 시스템의 구조, 기능 및 질의 언어 등에 대한 이론을 배우고, 실제 디자인하고 구현하는 기법 등을 실습을 통해 익힌다.

HB JR4053 바이오데이터분석및실습

Biodata Analysis & Lab

NGS(Next-Generation Sequencing) 데이터를 비롯한 각종 생체 바이오데이터들에 대한 체계적인 분석 절차 및 방법에 대해서 학습하고, 또한 그러한 분석 결과들을 올바르게 이해할 수 있는 기본 개념 및 분석 원리 등을 배운다.

HBJW0001 이산수학

Discrete Mathematics

자료의 정리와 배열에 관한 집합이론과 자료사이의 인과관계를 다루는 논리구조와 확률의 개념, 귀납법 및 순환법을 통해 주어진 문제를 논리적이고 오류없이 해결하는 방법을 이해한다.

HBJW0012 오픈소스리눅스프로그래밍(PBL)

Open Source Linux Programming(PBL)

리눅스 환경에서 프로그래밍하기 위한 기본적인 기법과 지식에 대해 배운다. 리눅스 운영체제를 위한 기본적인 명령어, 시스템콜, API, 라이브러리 사용 등을 주로 다룬다. 이를 통해 리눅스 운영체제 하에서 C/C++, Java, Python, 웹, 네트워크 프로그램(socket programming) 등을 개발하기 위한 기본 지식을 습득한다.

HBJX0002 데이터마이닝기초

Introduction to data mining

빅데이터 시대에 부합하는 인재양성에 필요한 데이터 분석 방법에 대한 이해와 학습을 바탕으로 다양한 분야로의 데이터 분석에 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

HBJX0003 빅데이터프로그래밍

Programming Environments for Big Data

본 교과목에서는 실제 빅데이터급의 대용량 데이터를 처리하기 위한 플랫폼과 프로그래밍 환경에 대해 학습한다. 대용량 데이터 처리를 위해 분산 환경에서 가장 많이 사용되고 있는 하둡 및 스파크 플랫폼 상에서 자바와 스칼라 언어를 이용한 프로그래밍 기법을 다룬다. 이러한 프로그래밍 기법을 다양한 빅데이터 분석 응용처에 적용하여 실제 프로젝트를 개발하는 것을 목표로 한다.

스마트웹&앱연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
1	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	2	전공선택	HBEB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
1	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
1	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
2	1	전공필수	HBBK0005	비주얼스토리텔링	3	3
2	1	전공선택	HBEA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBEB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2144	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJN2134	자료구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0012	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0045	C프로젝트설계	6	6
2	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBBK0008	광고콘텐츠	3	3
2	2	전공선택	HBJN2158	창의공학설계	3	3
2	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
2	2	전공선택	HBJO2209	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJQ0041	자료구조설계	6	6
2	2	전공선택	HBJW0010	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공심화	HBBK0007	웹&모바일콘텐츠 I	3	3
3	1	전공선택	HBBK0022	영상콘텐츠1	3	3
3	1	전공선택	HBJM2092	네트워크설계	3	3
3	1	전공심화	HBJM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBJM2143	데이터베이스설계	6	6
3	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0019	데이터베이스실습	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	HBJQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
3	2	전공선택	HBBK0018	웹&모바일콘텐츠 II (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBBK0023	영상콘텐츠 II (캡스톤디자인)	3	3
3	2	전공선택	HBEA0004	인턴십I(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEB0004	인턴십I(휴먼지능로봇)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2115	인턴십I(스마트정보통신공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2133	자료구조설계(SW)	6	6
3	2	전공선택	HBJO2215	인턴십I(소프트웨어)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0028	캡스톤디자인I(정보보안공학)	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0033	인턴십I(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
3	2	전공선택	HBSW0003	웹&앱퍼블리싱 I	3	3
4	1	전공선택	HBEA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0023	캡스톤디자인I(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJM2137	웹프레임워크설계	3	3
4	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0024	인턴십 II (전자공학)	2	2
4	1	전공선택	HBSW0001	웹&앱퍼블리싱 II	3	3
4	1	전공선택	HBSW0002	웹&모바일프로젝트 I (캡스톤디자인)	3	3
4	2	전공선택	HBEA0022	디지털영상처리	3	3
4	2	전공선택	HBEA0029	전공실무특강(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBEB0023	캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HBJM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBKI0053	디지털콘텐츠마케팅	3	3
4	2	전공선택	HBSW0004	웹&모바일프로젝트 II (캡스톤디자인)	3	3
전체	1	전공선택	HBKF0003	2D컴퓨터그래픽 I (SW)	2	2
전체	1	전공선택	HBKI0004	3D컴퓨터그래픽 I	3	3
전체	1	전공선택	HBKI0031	조형과표현기법	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	2	전공선택	HBKF0008	2D컴퓨터그래픽 II (SW)	2	2
전체	2	전공선택	HBKI0010	3D컴퓨터그래픽 II	3	3
전체	2	전공필수	HBKI0034	스토리보드워크샵	3	3
전체	2	전공선택	HBKI0038	모션그래픽(SW)	2	2

■ 교과목해설

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II (PBL) Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBBK0005 비주얼스토리텔링 Visual Image Storytelling

신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 영상콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성능력을 배양한다.

HBEA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW) Windows Programing(SW)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

HBEB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

HBJM2138 GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

HBJM2144 웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

HBJN2134 자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJQ0012 웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

HBJQ0045 C프로젝트설계

C-Project Design

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

HBJW0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0008 웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HBBK0008 광고콘텐츠

Commercial Contents

영상에 관한 기본지식과 영상제작 및 연출능력 등을 바탕으로 TV CF를 본격적으로 제작하는 실무중심의 과정이다. 이를 위해 광고 전략을 통해 콘셉트를 도출하고, 강력한 메시지와 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 상업광고와 공익광고 등 광고영상 제작능력을 함양한다.

HBIN2158 창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2209 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBjq0041 자료구조설계

Data Structure Design

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

HBjW0010 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBBK0007 웹&모바일콘텐츠 I

Web & Mobile Contents I

웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 어플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.

HBBK0022 영상콘텐츠1

Digital Video Contents I

비주얼 스토리텔링 및 영상문법에 대한 이론을 토대로 실제 디지털영상콘텐츠로 구현하는 전문적인 제작기술을 함양하기 위한 심화과정이다. 마케팅 및 광고기획에 대한 지식을 습득하여 TV 광고콘텐츠를 제작해보는 실무과정으로서 전략에 바탕 한 콘셉트 도출과 강력한 메시지 및 이미지로 소비자를 사로잡을 수 있는 광고영상콘텐츠 연출능력 배양까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBJM2092 네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

HBJM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL)

Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBJM2143 데이터베이스설계

Database Design

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

HBJO2178 네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJO2217 스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

HBJQ0019 데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

HBJQ0025 모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

HBBK0018 웹&모바일콘텐츠II(캡스톤디자인)

Web & Mobile Contents II(Capstone Design)

웹&모바일 기반의 디지털콘텐츠를 제작, 구현하는 전문적인 아트워크 능력을 배양하기 위한 웹&모바일 콘텐츠 I 의 심화과정이다. 학습게임, e-book, 인터랙티브 영상 등을 제작하기 위한 학습정보설계, UI 및 내비게이션 설계, 그래픽디자인 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업

이다.

HBBK0023 영상콘텐츠II(캡스톤디자인) Digital Video Contents II (Capstone Design)
웹&모바일 애플리케이션, 학습게임, e-book 등과 같은 에듀테인먼트콘텐츠의 제작 원리 및 정보설계와 재미요소설계 이론에 대해 학습하고, 이를 바탕으로 독창적인 콘텐츠를 제작하여 그래픽디자인, 프로그래밍, 출력 및 제본까지 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다.

HBEA0004 인턴십I(시스템반도체공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEB0004 인턴십I(휴먼지능로봇) Intership1(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBJM2115 인턴십I(스마트정보통신공학) Internship I
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBJM2133 자료구조설계(SW) Data Structure Design(SW)
본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2215 인턴십I(소프트웨어) Internship1
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJQ0028 캡스톤디자인I(정보보안공학) Capstone Design1
학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJQ0033 인턴십I(정보보안공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJW0026 인턴십 I (전자공학) Internship I
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBSW0003 웹&앱퍼블리싱 I Web&App publishing I
웹의 표준과 모바일 환경의 이해를 통해 HTML5와 CSS3를 학습하고, 화면 레이아웃의 방법을 모색한 후 부트스트랩을 통해 효과적인 반응형 웹을 제작하여 직접 배포하여 본다.

HBEA0003 인턴십2(시스템반도체공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) Capstone Design1
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) Internship2(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) Capstone Design I (HIR)
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) Capstone Design
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한 조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2136 인턴십2(정보통신공학) Internship II
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정 기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

HBJM2137 웹프레임워크설계 Web Framework Design
본 교과목에서는 웹 사이트 구축에 필요한 전반적인 웹 프레임워크를 이해하고 프로그래밍을 통해 구현할 수 있는 능력을 키우는데 목적을 둔다. 이를 위하여 웹 서버를 구축하고 JQuery, Node.js 등의 프로그래밍 언어를 학습하고, 부트스트랩 등을 이용한 반응형 웹 사이트를 구축해 본다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어) Internship2
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학) Capstone Design2
학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJW0011 캡스톤디자인(전자공학) Capstone Design
1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

HBJW0024 인턴십Ⅱ(전자공학) InternshipⅡ
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBSW0001 웹&앱퍼블리싱Ⅱ Web&App publishingⅡ
웹 표준 기술로 제작한 웹&앱을 오픈 소스 크로스 프레임워크를 이용하여 네이티브앱으로 변환시키는 하이브리드앱을 제작하고, 미디어쿼리와 jQuery 모바일로 모바일 UI를 제작하기 위해 워드프레스 프레임워크를 사용하여 모바일 웹을 제작해 본다.

HBSW0002 웹&모바일프로젝트Ⅰ(캡스톤디자인) Web&MobileprojectⅠ(Capstone Design)
에듀테인먼트콘텐츠1,2에서 배운 지식을 토대로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

HBEA0022 디지털영상처리 Fabrication Equipment Programing
모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBEA0029 전공실무특강(캡스톤디자인) Capstone Design2
소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

HBEB0023 캡스톤디자인Ⅱ(휴먼지능로봇) Capstone DesignⅡ(HIR)
교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

HBJM2139 정보통신응용SW프로젝트 ICT Application Software Project(SW)
본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프

로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

HBKI0053 디지털콘텐츠마케팅

Digital Contents Marketing

디지털콘텐츠산업 현장에 빠르게 적응하는 능력을 키우기 위한 실무중심의 수업으로 비즈니스 마인드를 함양하는 것을 목표로 한다. 마케팅 전반에 대한 이해를 토대로 자료를 조사하고 분석하는 방법 및 전략을 수립하는 방법, 광고캠페인 기획에 이르기까지 전략적으로 사고하는 방법에 대한 체계적인 지식을 배운다.

HBSW0004 웹&모바일프로젝트 II (캡스톤디자인)

Web&Mobileproject II (Capstone Design)

웹&모바일프로젝트 I 과 연계된 수업으로 최종적으로 졸업 작품을 제작하는 수업이며, 체계적인 일정관리 및 프로세스를 거쳐 완성도 높은 졸업 작품 프로젝트를 완료한다.

HBKF0003 2D컴퓨터그래픽 I (SW)

2D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 포토샵, 페인터와 같은 비트맵 방식의 디지털 툴에 대한 이해와 활용기법을 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양한다.

HBKI0004 3D컴퓨터그래픽 I

3D Computer Graphics I

디지털콘텐츠 제작에 필요한 그래픽리소스인 3D 캐릭터 및 배경 제작을 목표로 3DMAX와 같은 툴을 활용하여 모델링하고 맵핑하는 과정이다. 즉, 3D 캐릭터 및 배경 모델링에 필요한 3차원적 구조와 뼈대, 양감 등을 이해하고, 3D 캐릭터 및 배경의 실재감을 구현하기 위한 다양한 텍스처와 맵핑 방식을 습득한다.

HBKI0031 조형과표현기법

Basic Design & Art

형태를 만드는 기본적 시각 구성요소인 점, 선, 면, 입체의 특성을 이해하고, 조형적 상관관계의 분석을 통해 시지각의 기본원리를 습득하고 이해할 수 있다. 이를 바탕으로 머릿속의 생각을 구체적으로 드로잉 하는 과정을 실습으로 익힘으로써 디지털콘텐츠를 제작하는 데 필요한 기초적 아트웍과 심미안 향상을 목적으로 한다. 또한, 다양한 재료를 통한 표현기법을 연구하고 실습함으로써 창의적인 드로잉 능력과 예술적 감각을 키울 수 있다

HBKF0008 2D컴퓨터그래픽 II (SW)

2D Computer Graphics II

디지털콘텐츠 제작에 필요한 기초적인 소프트웨어 프로그램인 일러스트레이터와 같은 벡터 방식 툴의 원리를 이해하고, 그 활용기법을 단계적으로 익힘으로써 기초적인 디지털 드로잉 및 표현능력, 아트웍 능력을 함양함은 물론, 폭넓은 디지털 제작영역에 접근할 수 있는 기초과정이 완성된다.

HBKI0010 3D컴퓨터그래픽 II

3D Computer Graphics II

3D컴퓨터그래픽 I 에서 심화된 연계과정의 수업으로 3D캐릭터 모델링에 리깅 작업을 거쳐 디지털애니메이션에서 배운 캐릭터 애니메이션의 원리를 적용하는 방법을 통해 3D캐릭터 애니메이션을 제작한다. 또한 3D 애니메이션 작업의 완성도를 높여주는 라이팅 및 특수효과 제작 능력을 배양한다.

HBKI0034 스토리보드워크샵

Basic Design & Art

영상콘텐츠, 에듀테인먼트콘텐츠, 게임콘텐츠 개발의 프리프로덕션 단계에서 꼭 필요한 스토리보드의 다양한 양식과 작성법에 대해 배운다. 즉, 디지털콘텐츠의 유형별, 매체별, 장르별 스토리보드의 차이점과 특성을 이해하고, 실제 콘텐츠에 적합한 스토리보드로 제작해봄으로써 글로 된 스토리 및 시나리오를 시각 이미지로 표현하고 영상 이미지로 연출하는 미장센 능력을 함양한다.

HBKI0038 모션그래픽(SW)

Motion Graphics

사진, 일러스트, 그래픽 이미지를 활용하여 디지털 동영상을 만들어 가는 과정에 대해 이해하고, 애프터이펙트와 같은 고급 영상편집 툴을 사용하여 다양한 영상콘텐츠를 제작하는 기술을 함양한다.

스마트팜연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBEB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
1	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	2	전공선택	HBEB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
1	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
1	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
2	1	전공선택	HBEA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBEB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2144	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJN2134	자료구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2122	컴퓨터구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0012	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0045	C프로젝트설계	6	6
2	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBEA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3
2	2	전공선택	HBEA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5
2	2	전공선택	HBEB0018	기계학습	3	3
2	2	전공선택	HBJM2089	마이크로프로세서및설계	3	3
2	2	전공선택	HBJM2145	서버프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJN2158	창의공학설계	3	3
2	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
2	2	전공선택	HBJO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJO2209	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJQ0041	자료구조설계	6	6
2	2	전공필수	HBJW0007	컴퓨터구조	3	3
2	2	전공선택	HBJW0010	모바일프로그래밍	3	3
3	1	전공선택	HBEA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습	5	5

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	HBEB0008	로봇비전(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBEB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공필수	HBJA4426	생산시설운영	3	3
3	1	전공선택	HBJM2092	네트워크설계	3	3
3	1	전공심화	HBJM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBJM2143	데이터베이스설계	6	6
3	1	전공선택	HBJN2155	임베디드운영체제	3	3
3	1	전공선택	HBJN2160	마이크로프로세서	3	3
3	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0019	데이터베이스실습	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
3	2	전공선택	HBEA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEA0011	시스템반도체설계1	2	2
3	2	전공선택	HBEA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5
3	2	전공선택	HBEB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
3	2	전공선택	HBEB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
3	2	전공선택	HBEB0025	임베디드시스템	3	3
3	2	전공선택	HBJA4404	식물환경조절	3	3
3	2	전공선택	HBJM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2128	임베디드시스템설계	6	6
3	2	전공선택	HBJM2133	자료구조설계(SW)	6	6
3	2	전공선택	HBJN2163	임베디드시스템설계	3	3
3	2	전공선택	HBJO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0019	VLSI 설계	2	2
4	1	전공선택	HBEA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0005	로봇응용시스템	3	3
4	1	전공선택	HBEB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBJM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0024	인턴십 II (전자공학)	2	2
4	2	전공선택	HBEA0022	디지털영상처리	3	3
4	2	전공선택	HBEA0029	전공실무특강(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBEB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3
4	2	전공선택	HBEB0013	인공지능프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBEB0023	캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HBJM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBJW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II(PBL) Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBEA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW)

Windows Programing(SW)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

HBEB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL)

Windows Programming(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

HBJM2138 GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

HBJM2144 웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

HBJN2134 자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJO2122 컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJQ0012 웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript,

PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

HBJQ0045 C프로젝트설계

C-Project Design

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

HBJW0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0008 웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HBEA0015 uController을이용한센서시스템설계 및실습 uController Based Sensor System Design and Practice

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

HBEA0027 컴퓨터구조설계및실습

Computer Architecture Design and Practice

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로써 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

HBEB0018 기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

HBJM2089 마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어언어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

HBJM2145 서버프로그래밍

Server Programming

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축

등을 포함한다.

HBJN2158 창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2205 임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

HBJO2209 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBJQ0041 자료구조설계

Data Structure Design

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

HBJW0007 컴퓨터구조

Computer Architecture Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

HBJW0010 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBEA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습 FPGA Platform based SoC Design and Practice

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

HBEB0008 로봇비전(PBL)

Robot Vision(PBL)

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

HBEB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇)

Microprocessor(HIR)

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

HBJA4426 생산시설운영

Greenhouse Management

식물을 생산하는 시설에 관련된 구조물과 부속장치 등에 대한 이해를 바탕으로 식물생산시설의 운영방법을 학습한다.

HBJM2092 네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

HBJM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL)

Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBJM2143 데이터베이스설계

Database Design

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

HBJN2155 임베디드운영체제

Embeded Operating System

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

HBJN2160 마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

HBJO2178 네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJO2217 스마트웹프로그래밍(PBL) Smart Web programing(PBL)
미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

HBJQ0019 데이터베이스실습 DataBase Practice
데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

HBJQ0025 모바일프로그래밍(PBL) Mobile Programming(PBL)
스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

HBJQ0040 컴퓨터아키텍처설계 Computer Architecture Design
컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

HBEA0004 인턴십1(시스템반도체공학) Internship1
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0011 시스템반도체설계1 System Semiconductor Design1
상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.

HBEA0028 임베디드시스템설계및실습 Embedded System Design Laboratory
임베디드 시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드 시스템과 임베디드 운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드 시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드 운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드 시스템을 개발한다.

HBEB0004 인턴십1(휴먼지능로봇) Intership1(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0014 인공지능및설계(PBL) Artificial Intelligence and Design(PBL)
본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

HBEB0025 임베디드시스템 Embedded System

본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

HBJA4404 식물환경조절

Plant Environment Control

식물의 생장 및 생산과 관계가 있는 환경인자(온도, 광, 습도, 바람, 음향, 스트레스 등)에 대하여 이해한다. 시설내 특유의 환경과 식물생산과의 상호관련성에 대한 이해를 높이고, 생육과 환경인자와의 관계를 근거로 최적환경조건을 도출 및 조절하는 역량을 기른다.

HBJM2115 인턴십I(스마트정보통신공학)

Internship I

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에 서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBJM2128 임베디드시스템설계

Embedded Systems Design

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

HBJM2133 자료구조설계(SW)

Data Structure Design(SW)

본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJN2163 임베디드시스템설계

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

HBJO2215 인턴십I(소프트웨어)

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJQ0028 캡스톤디자인I(정보보안공학)

Capstone Design1

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJQ0033 인턴십I(정보보안공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJW0026 인턴십 I(전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖

도록 한다.

HBEA0003 인턴십2(시스템반도체공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0019 VLSI 설계 System Semiconductor Design2
ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계
툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.

HBEA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) Capstone Design1
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한
조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇) Internship2(HIR)
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기
업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에
서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0005 로봇응용시스템 Robot Sensor Application
본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는
기술에 관하여 배운다.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇) Capstone Design I (HIR)
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조
건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학) Capstone Design
저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조
건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2136 인턴십2(정보통신공학) Internship II
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기
업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장
에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정
기간 실습하게 함으로써 교 육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어) Internship2
학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프
로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖
도록 한다.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학) Internship2
재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를

체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학)

Capstone Design2

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJW0011 캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

HBJW0024 인턴십 II(전자공학)

Internship II

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBEA0022 디지털영상처리

Fabrication Equipment Programing

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBEA0029 전공실무특강(캡스톤디자인)

Capstone Design2

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

HBEB0012 휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

HBEB0013 인공지능프로젝트

Artificial Intelligence Project

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅 데이터 및 이에 필요한 수학기념, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

HBEB0023 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇)

Capstone Design II(HIR)

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

HBJM2139 정보통신응용SW프로젝트

ICT Application Software Project(SW)

본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프

로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

HBJW0031 전공세미나

Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

스마트헬스케어연계전공

■ 2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
1	1	전공선택	HBEB0019	기초제어프로그래밍(SW)	3	3
1	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
1	1	전공선택	HBJW0002	컴퓨터프로그래밍 I (SW)	3	4
1	2	전공선택	HBEB0027	자료구조설계(휴먼지능로봇)	3	3
1	2	전공선택	HBJO2161	컴퓨터프로그래밍 II (PBL)	6	6
1	2	전공선택	HBJW0004	컴퓨터프로그래밍II	3	4
2	1	전공선택	HBEA0026	윈도우즈프로그래밍설계(SW)	3	3
2	1	전공선택	HBEB0022	윈도우즈프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2138	GUI프로그래밍(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJM2144	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJN2134	자료구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2122	컴퓨터구조	3	3
2	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0012	웹프로그래밍	3	3
2	1	전공선택	HBJQ0045	C프로젝트설계	6	6
2	1	전공선택	HBJS0093	스포츠와안전	2	2
2	1	전공필수	HBJW0006	데이터구조(PBL)	6	6
2	1	전공선택	HBJW0008	웹프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBEA0015	uController을이용한센서시스템설계및실습	3	3
2	2	전공선택	HBEA0027	컴퓨터구조설계및실습	5	5
2	2	전공선택	HBEB0018	기계학습	3	3
2	2	전공선택	HBJM2089	마이크로프로세서및설계	3	3
2	2	전공선택	HBJM2145	서버프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJN2158	창의공학설계	3	3
2	2	전공선택	HBJO2184	데이터베이스	3	3
2	2	전공선택	HBJO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJO2209	모바일프로그래밍	3	3
2	2	전공선택	HBJQ0041	자료구조설계	6	6
2	2	전공필수	HBJW0007	컴퓨터구조	3	3
2	2	전공선택	HBJW0010	모바일프로그래밍	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
3	1	전공선택	HBEA0009	FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습	5	5
3	1	전공선택	HBEB0008	로봇비전(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBEB0021	마이크로프로세서(휴먼지능로봇)	3	3
3	1	전공선택	HBJM2092	네트워크설계	3	3
3	1	전공심화	HBJM2093	스마트모바일프로그램설계(PBL)	6	6
3	1	전공선택	HBJM2143	데이터베이스설계	6	6
3	1	전공선택	HBJN2155	임베디드운영체제	3	3
3	1	전공선택	HBJN2160	마이크로프로세서	3	3
3	1	전공선택	HBJO2178	네트워크	3	3
3	1	전공선택	HBJO2217	스마트웹프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0019	데이터베이스실습	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0025	모바일프로그래밍(PBL)	3	3
3	1	전공선택	HBJQ0040	컴퓨터아키텍처설계	6	6
3	1	전공선택	HBJS0022	스포츠정책론(PBL)	2	2
3	1	전공필수	HBJT0030	운동역학	2	2
3	2	전공선택	HBEA0004	인턴십1(시스템반도체공학)	2	2
3	2	전공선택	HBEA0011	시스템반도체설계1	2	2
3	2	전공선택	HBEA0028	임베디드시스템설계및실습	5	5
3	2	전공선택	HBEB0004	인턴십1(휴먼지능로봇)	2	2
3	2	전공선택	HBEB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
3	2	전공선택	HBEB0025	임베디드시스템	3	3
3	2	전공선택	HBJM2115	인턴십1(스마트정보통신공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJM2128	임베디드시스템설계	6	6
3	2	전공선택	HBJM2133	자료구조설계(SW)	6	6
3	2	전공선택	HBJN2163	임베디드시스템설계	3	3
3	2	전공선택	HBJO2215	인턴십1(소프트웨어)	2	2
3	2	전공선택	HBJQ0028	캡스톤디자인1(정보보안공학)	3	3
3	2	전공선택	HBJQ0033	인턴십1(정보보안공학)	2	2
3	2	전공선택	HBJT0043	운동재활 II	2	2
3	2	전공선택	HBJW0026	인턴십 I (전자공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0003	인턴십2(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEA0019	VLSI 설계	2	2
4	1	전공선택	HBEA0023	캡스톤디자인1(시스템반도체공학)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0003	인턴십2(휴먼지능로봇)	2	2
4	1	전공선택	HBEB0005	로봇응용시스템	3	3

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
4	1	전공선택	HBEB0020	캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2132	캡스톤디자인(정보통신공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJM2136	인턴십2(정보통신공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJO2214	인턴십2(소프트웨어)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0038	인턴십2(정보보안공학)	2	2
4	1	전공선택	HBJQ0042	캡스톤디자인2(정보보안공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0011	캡스톤디자인(전자공학)	3	3
4	1	전공선택	HBJW0024	인턴십 II (전자공학)	2	2
4	2	전공선택	HBEA0022	디지털영상처리	3	3
4	2	전공선택	HBEA0029	전공실무특강(캡스톤디자인)	2	2
4	2	전공선택	HBEB0012	휴먼-로봇인터페이스공학	3	3
4	2	전공선택	HBEB0013	인공지능프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBEB0023	캡스톤디자인 II (휴먼지능로봇)	3	3
4	2	전공선택	HBJM2139	정보통신응용SW프로젝트	3	3
4	2	전공선택	HBJW0031	전공세미나	3	3

■ 교과목해설

HBEB0019 기초제어프로그래밍(SW) Basic Control Programing(SW)

본 교과목에서는 로봇 제어 및 인공지능 프로그램의 기초가 되는 python언어와 이를 이용하여 아두이노 기반의 제어 기법에 대하여 학습한다. 본 교과목을 통하여 python 프로그래밍 능력을 배양하며, 응용학습으로 아두이노를 이용하여 기초적인 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL) Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJW0002 컴퓨터프로그래밍 I (SW) Computer Programming I(SW)

모든 컴퓨터 분야에서 널리 쓰이고 가장 기본적인 언어인 C언어를 학습하는 과목으로, 이론과 실습을 함께 익힌다. C의 기본문법을 중심으로 공부한 후, 실습을 통해 프로그래밍 언어를 구사할 능력을 익힌다.

HBEB0027 자료구조설계(휴먼지능로봇) Data Structure Design(HIR)

본 교과목에서는 컴퓨터프로그래밍의 자료구조에서 사용되는 다양 한 알고리즘에 대하여 학습한다. 어떤 경우에도 tree, linked-list, sorting 알고리즘을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

HBJO2161 컴퓨터프로그래밍 II(PBL) Computer Programming II(PBL)

컴퓨터프로그래밍 I 에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능

력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 LINUX/UNIX 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBJW0004 컴퓨터프로그래밍II

Computer Programming II

컴퓨터 프로그래밍 I에서 익힌 프로그래밍 기술을 토대로 보다 복잡하고 큰 규모의 프로그램 작성 능력을 배양한다. LINUX/UNIX 환경에서 실습함으로써, 서버로 많이 사용되는 linux/unix 사용환경에 익숙해지도록 한다.

HBEA0026 윈도우즈프로그래밍설계(SW)

Windows Programing(SW)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 MFC 프로그램을 개발한다.

HBEB0022 윈도우즈프로그래밍(PBL)

Windows Programing(PBL)

본 과목에서는 Visual C++을 사용하여 윈도우 프로그래밍을 학습하고 다양한 윈도우 프로그램을 작성해 본다. 윈도우 프로그램의 개념과 Win 32 API 프로그래밍, MFC 프로그래밍을 학습하며 PBL을 통하여 실무 능력을 배양한다.

HBJM2138 GUI프로그래밍(PBL)

GUI Programming(PBL)

윈도우즈 프로그래밍 개발을 위한 객체지향 프로그래밍 언어의 기본을 학습하고, 이를 기반으로 클래스로 구조화된 C# 프로그램을 개발한다. C# 프로그램을 개발하는 과정을 통하여 윈도우즈 어플리케이션이 동작하는 원리를 파악하며 클래스로 구조화된 객체지향 언어의 특징을 프로그래밍에 활용할 수 있다.

HBJM2144 웹프로그래밍

Web Programming

웹은 인터넷검색, 전자상거래, 그리고 소셜네트워크 등 다양한 정보통신 서비스의 핵심 기술이다. 본 교과목은 학생들에게 웹의 구조를 이해시키고, 이어서 웹 프로그래밍 방법을 제공한다. 이를 통해, 학생들이 스스로 간단한 웹 사이트를 제작 할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 그리고 3학년의 “데이터베이스 설계” 교과목과 연계하여 학생들이 체계적으로 학습 할 수 있도록 한다.

HBJN2134 자료구조

Data Structure

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJO2122 컴퓨터구조

Computer Architecture

컴퓨터의 기본이 되는 구성소자 및 장치들의 특성을 이해하고, 관련된 원리와 기술의 발달과정을 이해하고 향후 발전 방향을 검토하고 토론한다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJQ0012 웹프로그래밍

Web Programming

웹 프로그래밍 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 학습한다. HTML, XML 등의 마크업 언어, Javascript, PHP, JSP, ASP 등의 스크립트언어를 실습한다.

HBJQ0045 C프로젝트설계

C-Project Design

C프로그래밍 I에서 습득한 내용을 기반으로 실세계의 문제를 어떻게 C프로그래밍 언어를 이용하여 해결하기 위해 효과적이고 효율적인 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 배양한다. C의 고급 프로그래밍 기법인 배열, 포인터, 구조체등을 공부하고 고급 기법으로서 데이터구조 및 알고리즘에 대한 기초 지식을 학습한다.

HBJS0093 스포츠와안전

Sports and Safety

가정이나 야외활동중 생명을 위협하는 위급한 상황으로부터 자신을 지키고 부상자나 환자가 발생하였을때 전문치료를 받기전 즉각적이고 임시적인 적절한 처치와 보호를 함으로서 환자의 고통을 경감시키고 사고발생을 예방하며 소중한 생명을 보호하는 지식과 기술을 습득한다.

HBJW0006 데이터구조(PBL)

Data Structures(PBL)

컴퓨터를 이용하여 실세계의 많은 문제들을 해결하기 위해서는 그 문제에 적합한 자료의 형태를 컴퓨터 내에 어떻게 표현할 것인가가 중요하다. 이 과목에서는 정수, 실수, 문자 등의 기본 자료 이상의 배열, 스택, 큐, 리스트, 트리, 그래프 등 구조화된 자료 구조들을 이해하고, 가장 적합한 자료 구조를 선택함으로써 문제를 효과적으로 해결하는 방법을 습득한다.

HBJW0008 웹프로그래밍

Web Programming

본 교과목에서는 웹 시스템 설계 및 구현을 위한 기본 기술을 교육한다. 클라이언트 프로그래밍을 위한 HTML, XML 등의 마크업 언어, CSS, Javascript를 학습한다. 또한, 서버 프로그래밍을 위해 PHP, JSP 등의 스크립트 언어를 학습하고 실습한다. 특히, XML에 대한 이해를 통해 메타데이터 처리 및 표현기술을 습득한다.

HBEA0015 uController을이용한센서시스템설계 및실습 uController Based Sensor System Design and Practice

uController 구동 방법, 그리고 센서 종류에 따른 특성 및 회로 구현 방법들을 익혀서, uController 실습 보드와 센서 모듈을 활용하여 센서 시스템을 설계 및 실습한다.

HBEA0027 컴퓨터구조설계및실습

Computer Architecture Design and Practice

컴퓨터의 구성요소와 내부적인 하드웨어의 구조를 학습한다. 첫 번째로 교수는 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 지식을 학생들에게 강의한다. 두 번째로 교수는 PBL(Problem Based Learning) 학습과정을 이용하여 학생들 스스로 CPU의 내부구조를 이해할 수 있도록 한다. 마지막으로 학생들은 간단한 8비트 CPU(Central Processing Unit)를 설계함으로서 설계능력을 함양할 수 있도록 한다.

HBEB0018 기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

HBJM2089 마이크로프로세서및설계

Microprocessor & Design

마이크로프로세서의 구조와 동작원리를 학습한 후, 최신 마이크로 프로세서에 대한 어셈블리어를 공부하고 이를 활용한 다양한 응용실습을 수행한다.

HBJM2145 서버프로그래밍

Server Programming

네트워크 기반의 정보기술에서는 다양한 어플리케이션을 지원하는 서버를 구축하고 관리할 수 있는 기술이 요구된다. 따라서 본 교과목에서는 다양한 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축과 활용 방안을 다룬다. Apache, PHP, MySQL을 이용한 웹 서버 구축 실습, 모바일 어플리케이션 지원을 위한 서버 구축 등을 포함한다.

HBJN2158 창의공학설계

Creative Engineering Design

1. 창의적 공학 설계의 절차에 관한 이해와 활용 능력의 배양 2. 공학설계를 위한 기본 소양, 팀워크, 의사소통, 창의적 사고기법에 관한 이해 정도와 활용능력 배양

HBJO2184 데이터베이스

Database

데이터베이스시스템에 관련된 기본 이론인 데이터베이스 시스템의 구조, 기본기능, 질의 언어 등에 대한 이론을 습득한다. 데이터베이스 설계 기법을 이해하고, 데이터베이스 프로그래밍에 필요한 이론을 습득한다.

HBJO2205 임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

HBJO2209 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBJQ0041 자료구조설계

Data Structure Design

C 또는 C++ 언어를 기반으로 소프트웨어 개발을 위해 필요한 기본 자료구조와 알고리즘에 대해 이론적인 내용의 학습과 문제해결 능력을 함양시키기 위한 실습으로 구성된다. 교과목에서 다룰 주요 자료구조는 연결리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 등이며, 이러한 자료구조를 바탕으로 삽입, 삭제, 검색을 위한 기초 알고리즘의 이론과 실습을 병행한다.

HBJW0007 컴퓨터구조

Computer Architecture Design

컴퓨터 전공자에게 컴퓨터 구조에 대한 전반적인 개념을 이해시키기 위해 명령어 세트 설계 및 제어장치 설계, 중앙처리장치의 RISC와 CISC 구조, 컴퓨터성능 개선을 위한 병렬처리 기법, 입출력 구성, 메모리 설계, 연산 알고리즘 및 연산회로설계 등에 관하여 다루고 8비트 혹은 16비트 마이크로프로세서를 이용한 마이크로컴퓨터를 설계 제작함으로써 실질적인 컴퓨터구조의 내용을 학습하도록 한다.

HBJW0010 모바일프로그래밍

Mobile Programming

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 응용 프로그램 (애플리케이션)을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 교육한다. 개발 환경 설치, 애플리케이션 빌드, 기본적인 사용자 인터페이스 설계, 이벤트 처리, 자료관리 기법, GPS 등 센서 API 활용 등을 위한 기법을 교육한다.

HBEA0009 FPGA플랫폼을이용한SoC설계및실습 FPGA Platform based SoC Design and Practice

SoC 설계에 대한 전체적인 흐름, 하드웨어기술 언어를 이용한 설계와 검증, 로직 합성, 검증, 동기/비동기 신호 인터페이스, IP (Intellectual Property) 재활용 및 외부 디바이스 제어 등의 과정을 FPGA 플랫폼을 이용하여 실습한다.

HBEB0008 로봇비전(PBL)

Robot Vision(PBL)

본 교과목에서는 주변 상황을 파악하기 위하여 시각 정보를 통해 2D/3D 기반 패턴인식 및 로봇에 응용하는 방법에 대하여 배운다.

HBEB0021 마이크로프로세서(휴먼지능로봇)

Microprocessor(HIR)

본 교과목에서는 마이크로프로세서의 구조 및 기능을 이해하고 이를 활용 할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 각종 주변기기를 제어할 수 있는 프로그래밍 기법을 학습한다.

HBJM2092 네트워크설계

Network Protocol

TCP/IP 프로토콜에 대한 상세한 내용 및 Linux Socket 프로그래밍 을 학습한다.

HBJM2093 스마트모바일프로그램설계(PBL)

Smart Mobile Programming(PBL)

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBJM2143 데이터베이스설계

Database Design

소프트웨어 응용 개발에 있어 데이터베이스는 데이터를 효율적으로 저장, 관리하는데 있어 반드시 필요한 요소이다. 데이터베이스 설계는 데이터 저장, 관리를 위한 물리적인 모형을 구성하고 이를 활용하는 개발을 포함한다. 따라서 본 교과목에서는 관계형 데이터베이스 설계에 관한 이론을 수업하고, 실질적인 활용 능력을 실습을 통해 향상시킨다.

HBJN2155 임베디드운영체제

Embedded Operating System

본 과목은 OS가 탑재된 임베디드시스템을 개발하기 위하여 필요한 여러가지 사항을 학습한다. 기본 호스트 플랫폼은 리눅스 우분투를 가정하며 이는 Vmware 상에서 수행시키도록 한다. 기본환경으로 Minicom, NFS 환경을 설정해 보며, 이후 Cross Compile을 통한 OS 탑재를 수행해 보고, GPIO, LED, 스위치 등에 대한 드라이버를 작성하여 실행시켜 본다.

HBJN2160 마이크로프로세서

Microprocessor

디지털시스템에서 가장 기본이 되는 마이크로프로세서에 관하여 설계에 필요한 하드웨어 및 소프트웨어의 기초적인 사항들을 이해시키고, 이러한 기술을 바탕으로 마이크로프로세서를 이용하여 효과적이고 실질적인 응용 디지털 시스템을 다양하게 설계할 수 있도록 한다.

HBJO2178 네트워크

Network

각종 컴퓨터 통신망의 기본 구성과 원리를 알아보고 컴퓨터 통신에 관련된 OSI 7계층 모델, 근거리 통신망, 인터넷, TCP/IP 기술 등에 대해 학습한다.

HBJO2217 스마트웹프로그래밍(PBL)

Smart Web programing(PBL)

미래 IoT 시장에 대한 전망이 밝다. 시스코는 향후 10년 간 IoT 시장 규모를 약 19조 달러로 추정했다. 하지만 IoT가 실현되기 위해서는 무수히 많은 사물들을 연결할 표준 방법을 찾아야 하며, HTML5 기술에 근거를 둔 웹 기술이 IoT를 실현하기 위한 새로운 핵심 기술로 자리매김하고 있다. 이 과목은 IoT 기술과 웹 기술의 결합에 관련한 기술과 주제들을 다룬다.

HBJQ0019 데이터베이스실습

DataBase Practice

데이터베이스 응용 프로그램 개발에 필요한 SQL, ODBC, 프로그래밍 언어 등의 기술을 습득하고 데이터베이스 설계능력을 배양한다.

HBJQ0025 모바일프로그래밍(PBL)

Mobile Programming(PBL)

스마트폰이나 태블릿PC의 운영체제로 사용되는 아이폰 운영체제나 안드로이드 운영체제 환경에서 앱을 기획, 설계, 개발할 수 있는 기법을 학습한다.

HBJQ0040 컴퓨터아키텍처설계

Computer Architecture Design

컴퓨터의 구성요소 인 중앙처리장치, 메모리, 입출력장치의 구조 및 동작원리를 학습하고 고성능 컴퓨터 회로설계 능력을 배양한다.

HBJS0022 스포츠정책론(PBL)

sport polycy(PBL)

국제스포츠 단체 및 국제회의나 행사 등에 대비한 유능한 스포츠 외교 전문 인력을 양성하는 한편 이를 위해 각국의 스포츠 정책을 심도 있게 분석 연구한다.

HBJT0030 운동역학

Biomechanics

운동의 법칙에 대한 물리적인 이해와 필요성을 배우고 각종 스포츠에 대한 운동의 역학적인 분석을 할 수 있는 능력을 기른다.

HBEA0004 인턴십1(시스템반도체공학)

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0011 시스템반도체설계1

System Semiconductor Design1

상당수의 시스템반도체 설계 툴이 Linux 환경에서 실행되므로, Linux 명령어 및 셸 프로그래밍, vi editor 등을 기본으로 익힌다. 그리고 ASIC을 위한 HDL code 합성 및 타이밍 분석 툴을 배운 뒤, 프로젝트를 통하여 설계한 HDL 코드에 대한 합성 및 타이밍 검증 과정을 실습한다.

HBEA0028 임베디드시스템설계및실습

Embedded System Design Laboratory

임베디드 시스템 실습 보드를 활용하여 임베디드 시스템과 임베디드 운영체제의 내부 구조에 대해 실습한다. 상위 수준에서 임베디드 시스템을 디자인하고, 하드웨어/소프트웨어 분할, 하드웨어 모듈의 추가, 로더 및 임베디드 운영체제의 이식, 디바이스 드라이버의 작성 등을 통해 특정 목적에 사용되는 임베디드 시스템을 개발한다.

Internship1(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

Embedded System

본 교과목에서는 임베디드 리눅스 시스템과 각종 디바이스들을 구동하는 디바이스 드라이버에 대한 방법을 학습한다. 또한, 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드 시스템을 설계한다.

Internship I

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

Embedded Systems Design

임베디드시스템을 설계하는 데 필요한 기술을 습득한다. Python 프로그래밍, 라즈베리 파이, OpenCV 등을 강의하며, 학생들은 이들을 이용하여 원격 로봇 제어와 같은 다양한 임베디드시스템을 개발한다.

Data Structure Design(SW)

본 교과목에서는 효율적인 프로그래밍을 위한 자료구조와 알고리즘에 대하여 학습한다. Tree, Linked-list, Sorting 알고리즘 등을 프로그래밍으로 구현할 수 있는 능력을 배양하며, 실습 및 설계를 통하여 자료구조 처리 알고리즘을 이용한 설계 결과물을 도출한다.

Embedded System Design

임베디드시스템 H/W 및 구조의 이해, 개발환경(교차개발환경구축), 임베디드 리눅스커널, 디바이스드라이버 개념 및 설계 등 리눅스 기반의 임베디드시스템 전반에 관한 내용을 다룬다. 또한 리눅스 계열 이외의 임베디드시스템 운영체제 환경에서의 임베디드 S/W 개발에 관하여 다룬다.

Internship1

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

Capstone Design1

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

Internship1

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJT0043 운동재활 II

Exercise Rehabilitation II

사회체육학과에서 필요로 하는 다양하게 학습하는 교과목으로서, 운동손상관리를 위한 관련 이론과 관리 기술을 학습한다. 스포츠 상황에서 스포츠 손상 발생 후, 발생 부위의 재활에 대한 이론과 실기를 학습한다. 스포츠 손상이 발생한 선수에게 재활의 방법을 올바르게 실시할 수 있는 기술을 학습한다.

HBJW0026 인턴십 I (전자공학)

Internship I

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 겨울 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBEA0003 인턴십2(시스템반도체공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 한다.

HBEA0019 VLSI 설계

System Semiconductor Design2

ASIC Design Flow에서 합성 후 다음 단계인 chip-level physical implementation 을 위한 이론 및 설계 툴을 배운다. Design Planning, Place & Routing, Clock Tree Synthesis 및 optimization 등을 다룬다.

HBEA0023 캡스톤디자인1(시스템반도체공학) Capstone Design1

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBEB0003 인턴십2(휴먼지능로봇)

Internship2(HIR)

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다.

HBEB0005 로봇응용시스템

Robot Sensor Application

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

HBEB0020 캡스톤디자인 I (휴먼지능로봇)

Capstone Design I (HIR)

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2132 캡스톤디자인(정보통신공학)

Capstone Design

저학년에서 배운 전공지식과 기술을 기초로 하며, 산업표준, 경제, 윤리, 법률 등과 같은 현실적인 제한조건을 고려하는 종합설계 능력을 배양한다.

HBJM2136 인턴십2(정보통신공학)

Internship II

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 미리 경험할 수 있는 기회를 갖게 함으로써, 실무 경험을 쌓고 기

업 문화를 미리 체험할 수 있게 하여 진로 선택 및 취업에 도움을 제공한다. 또한, 이론을 산업 현장에서 실습함으로써 교육 효과를 높인다. 또한, 교직과정 이수 자로 하여금 학과 관련 산업체에서 일정 기간 실습하게 함으로써 교육이론의 현장 적용과 교직의 실제 체험을 터득하게 한다.

HBJO2214 인턴십2(소프트웨어)

Internship2

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBJQ0038 인턴십2(정보보안공학)

Internship2

재학 중 학과와 관련된 산업 현장을 경험할 수 있는 기회를 제공하여 실무 경험을 쌓고 기업 문화를 체험할 수 있게 하여 진로선택 및 취업에 도움을 제공한다.

HBJQ0042 캡스톤디자인2(정보보안공학)

Capstone Design2

학생이 실제 현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하기 위하여 학부과정 동안 배운 지식을 바탕으로 시스템을 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 수행한다.

HBJW0011 캡스톤디자인(전자공학)

Capstone Design

1학년부터 3학년까지 학습한 컴퓨터 소프트웨어 이론 및 실기 기술을 종합하여 실무에서 요구되는 종합적인 설계 및 구현 기술을 습득하도록 한다. 팀 단위의 프로젝트 진행을 통해 팀워크, 일정 관리와 같이 실무에서 경험하게 되는 전공 지식 이외의 실제적인 실무 지식을 체험한다.

HBJW0024 인턴십 II(전자공학)

Internship II

학생들에게 기업체에서 전공관련 실제 업무를 체험하며 현장경험을 쌓도록 하기 위한 여름 인턴십 프로그램으로서, 대학에서 배운 이론을 실제 업무에 접목시키도록 하고 자신의 능력을 발휘할 기회를 갖도록 한다.

HBEA0022 디지털영상처리

Fabrication Equipment Programing

모바일 애플리케이션이 증가 추세에 있다. 이 과목은 안드로이드용 모바일 앱을 만드는 방법을 가르친다. 학생들은 자바를 이용해서 다양한 안드로이드 앱을 개발하며, 그의 응용을 탐색한다.

HBEA0029 전공실무특강(캡스톤디자인)

Capstone Design2

소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료 평가가 반드시 포함된다.

HBEB0012 휴먼-로봇인터페이스공학

Human-Robot Interface Engineering

본 교과목에서는 로봇-로봇과 로봇-인간의 인터페이스에 대한 최근의 연구 내용을 살펴보고, 구체적 구현 능력을 기른다. 이를 위해 HCI(Human Computer Interface) 및 MMI(Man machine Interface)를 위한 3D 환경과 가상현실 등의 구체적 방법론을 실습한다.

HBEB0013 인공지능프로젝트

Artificial Intelligence Project

본 교과목에서는 Deep Neural Network 아키텍처 설계기술, 빅 데이터 및 이에 필요한 수학기법, 알고리즘을 이용하여 다양한 분야에 적용 가능한 인공지능 프로젝트를 수행한다.

HBE0023 캡스톤디자인 II(휴먼지능로봇) Capstone Design II(HIR)

교과에서는 소프트웨어를 이용한 IT 제품의 설계를 학습한다. 학생 들 스스로 설계의 주제를 선택하고 이를 교수자의 지도에 따라 완 성하도록 한다. 교수자는 구체적인 설계에 대해 관여하지 않으며 단지 설계를 완성하기 위한 조력자의 역할을 수행한다. 설계의 주 제에는 일정 수준의 제한이 가해질 수 있다. 결과의 평가는 동료평가가 반드시 포함된다.

HBJM2139 정보통신응용SW프로젝트 ICT Application Software Project(SW)

본 교과목은 종합 설계 교과목으로 저학년 전공 교과를 통해 습득한 SW 구현 기술을 활용한 최종 프로젝트를 설계한다. 소프트웨어 응용 개발을 위한 기본적인 설계부터 구현 및 검증까지의 절차를 체계적으로 다루고 이를 바탕으로 팀워크 및 종합설계 능력 향상을 목표로 한다.

HBJW0031 전공세미나 Engineering Invention and Patent

공학을 공부하면서 기술을 개발하다보면 아이디어가 도출된다. 도출된 아이디어에 대한 권리를 보호하기 위하여 특허출원이 필요하며 특허출원을 위하여 작성하는 문서가 특허 출원서이다. 본 교과목에서는 공학도에게 반드시 필요한 특허 작성법에 대하여 학습하고 실제 특허를 출원함으로써 본인만의 특허를 갖는 과정을 학습한다.

로봇AI융합전공

2020교육과정

학년	학기	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간
전체	1	전공선택	HBEB0005	로봇응용시스템	3	3
전체	1	전공선택	HBEB0007	제어공학및설계(PBL)	6	6
전체	1	전공선택	HBEB0010	로봇공학개론	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2173	컴퓨터프로그래밍 I (PBL)	3	4
전체	1	전공선택	HBJO2177	객체지향프로그래밍	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2216	확률통계(Flip)	3	3
전체	1	전공선택	HBJO2219	빅데이터개론(PBL)	3	3
전체	1	전공필수	HBJY0001	인공지능기초	3	4
전체	1	전공필수	HBJY0002	심층학습	3	4
전체	2	전공선택	HBEB0014	인공지능및설계(PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBEB0017	로봇기구학및설계(PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBEB0018	기계학습	3	3
전체	2	전공심화	HBJO0053	영상처리(PBL)	3	3
전체	2	전공선택	HBJO2179	알고리즘(PBL)	6	6
전체	2	전공선택	HBJO2205	임베디드IoT프로그래밍	3	3
전체	2	전공필수	HBJY0003	인공지능사회와윤리	3	3

교과목해설

HBEB0005 로봇응용시스템

Robot Sensor Application

본 교과목에서는 로봇의 이동 및 상황판단을 위하여 주변의 환경을 인식하는 다양한 센서를 융합하는 기술에 관하여 배운다.

HBEB0007 제어공학및설계(PBL)

Automatic Control and Design(PBL)

본 교과목은 시스템의 해석을 위한 주파수 영역에서의 제어기법과 제어 시스템의 기본적인 설계기법을 학습한다. 또한 PBL을 통하여 로봇시스템의 제어기법을 설계한다.

HBEB0010 로봇공학개론

Introduction to Robotics

본 과목은 로봇에 대한 센서, 영상처리, 기구학, 역학 등 로봇공학에 대한 전반적인 지식에 대하여 다룬다. 특히 지능형 로봇에 대한기술을 중점적으로 다루고, 로봇 제어 설계 실습을 통하여 제어기법 및 설계기법에 대한 실무능력을 배양한다.

HBJO2173 컴퓨터프로그래밍 I (PBL)

Computer Programming I(PBL)

소프트웨어전공을 원활히 이수하기 위한 기본 지식인 프로그래밍에 익숙해지고 컴퓨터 프로그램 개발

에 자신감을 갖는다. 프로그래밍 언어 구문구조, 데이터구조, 언어적 의미학습을 통해 효과적인 컴퓨터 소프트웨어 프로그래밍을 하기 위한 기술 및 지식을 쌓는다.

HBJO2177 객체지향프로그래밍

Object-Oriented Programming

객체 지향 개념들을 이해하고, 대표적 객체 지향 언어인 Java 언어를 이용한 객체 지향 프로그래밍 기술을 습득한다.

HBJO2216 확률통계(Flip)

Introduction to Probability and Statistics(Flip)

기본적인 확률과 통계에 대해 배워서 실생활에 응용할 수 있는 능력을 배양한다. 변이와 분포, 이산확률분포, 순열과 조합 등 기초부터 정규분포, 신뢰구간, 상관과 회귀까지 확률/통계와 관련된 내용들을 사례 중심으로 진행함으로써, 보다 쉽게 접근할 수 있게 한다.

HBJO2219 빅데이터개론(PBL)

Big Data(PBL)

빅데이터에 대한 기초 개념과 주요 기술, 그리고 기업에서의 실제 활용 사례를 습득한다. 빅데이터에 관련 된 주요 기술을 배우고 익힘으로써 데이터를 활용한 소프트웨어 개발과 분석 능력을 향상 시키도록 한다.

HBJY0001 인공지능기초

Introduction to Artificial Intelligence

탐색 방법, 다양한 지식 표현 방법, 추론법 등을 학습하고 지식 기반 시스템의 원리 및 구성 방법 및 응용 사례를 다룬다.

HBJY0002 심층학습

Deep Learning

딥러닝의 기초가 되는 신경망의 원리, 딥러닝의 학습 원리, 그리고 딥러닝을 위한 다양한 모델들을 학습하고 응용 시스템을 다룬다.

HBEB0014 인공지능및설계(PBL)

Artificial Intelligence and Design(PBL)

본교과목에서는 학생들은 인공신경망의 개념과 CNN(Convolution Neural Network) 및 딥러닝의 개념을 이해한다. 또한, 학생들은 TensorFlow 또는 Caffe를 이용하여 다양한 인공지능 프로그램을 설계한다.

HBEB0017 로봇기구학및설계(PBL)

Robot Kinematics and Design(PBL)

본 교과목에서는 CATIA 또는 CAD 프로그램을 사용하여 제도 규칙에 따른 3D 형상을 모델링하는 방법에 대해 학습한다. 또한 PBL 통해 3차원 형상을 모델링하는 방법을 학습함으로써 설계 능력을 함양한다.

HBEB0018 기계학습

Machine Learning

본 과목에서는 머신러닝의 개념과 종류에 대한 전반적인 개요를 다룬다. 또한 Matlab 이나 python을 이용하여 기계학습 알고리즘 구현한다.

HBJO0053 영상처리(PBL)

Image Processing(PBL)

본 과목에서는 인공지능, 기계학습 및 사물인터넷 등에서 가장 중요한 기술 중의 하나인 영상처리에 대한 기초적인 지식과 응용에 대해 학습한다. 본 과목은 크게 세가지 부분으로 구성되어 있다. 1) 영상처리에 대한 기초 지식 학습 - 카메라, 픽셀, 이미지 포맷, 영상 압축, 컬러 이미지 처리, 영상 품질 향상, 필터, 영상분할, 영상 분류 등에 대한 내용을 다룬다. - 영상처리 응용 등을 살펴본다. 2) OpenCV 등을

이용한 영상처리 프로그래밍 연습 - 과제 수행을 통해 기초적인 영상처리 프로그래밍 연습을 수행한다.
- 개인별 혹은 팀별 기말 프로젝트를 수행한다. 5-6주 안에 완성할 수 있는 영상처리 응용 프로그램을 개발하게 된다. 3) 영상처리에 관련된 논문, 기사 등을 읽고 토론을 통한 학습 - 영상처리에 관련된 논문, 기사 등을 읽고 약 반-1페이지 분량의 비평문(critique)을 작성하는 과제를 수행한다. - 작성한 비평문을 통해 토론식 수업을 진행한다.

HBJO2179 알고리즘(PBL)

Algorithm(PBL)

컴퓨터를 사용하여 주어진 문제를 풀고 해답을 얻어내는 과정을 기술한 것을 알고리즘이라고 한다. 이 과목에서는 정렬 문제와 트리 및 그래프로 추상화된 문제들에 대해 여러 알고리즘을 이해하고, 각 알고리즘의 시간적, 공간적 측면의 효율을 비교 분석, 평가하는 기법을 배운다.

HBJO2205 임베디드IoT프로그래밍

Embedded IoT Programming

임베디드 IOT프로그래밍은 차량, 스마트폰, TV, 선박 등의 전자기기에 탑재된 컴퓨터시스템에서 구동되는 제반 소프트웨어로서 운영체제, 디바이스 드라이버 등 시스템 소프트웨어와 각종 운영체제가 포함된다. 본 교과목에서는 임베디드 소프트웨어를 구성하는 시스템 및 응용소프트웨어 관련 실무지식을 학습한다. 동시에 컴퓨터관련 최근의 응용분야의 핵심인 안드로이드 프로그램의 이해와 실무지식 함양을 목표로 하는 교과목으로서 컴퓨터 전공자는 반드시 이수해야할 교과목이다.

HBJY0003 인공지능사회와윤리

Artificial Intelligence Society and Ethics

인공지능에 대한 윤리적인 문제, 기술트렌드, 산업혁명, 미래사회에 대해서 학습하고, 다양한 사례를 통해 인공지능의 미래를 조망한다.