

입학년도별 교양 교육과정 이수기준

가. 2021학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)	필수	택1	창의적문제 해결역량	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)				사회		
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)			융복합역량	자연		
	기초수학	2(2)				공학		
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)		택1	다양성존중역량	예술		
필수	알고리즘과게임콘텐츠	2(2)						
필수	사회봉사(전공명)	1(30)						
필수	교양과 인성	1(1)						
7개 교과목 필수이수(총 13학점) ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 1학기 개설 알고리즘과게임콘텐츠: 2학기 개설 ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 ‘교육봉사활동Ⅰ’ 또는 ‘교육봉사활동Ⅱ’ 이수 시 교필 사 회봉사 이수로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인 , 알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 컴퓨팅사고와게임디자인, 알고리즘과게임 콘텐츠, 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상)			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학 점이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량 교양, 균형교양을 포함 하여 교양 전체 33학점 이상 이수

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음.
 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이
 수요건은 충족하여야 함

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2021학번 신입생 적용 기준>

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
행정학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
교육학과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
경영학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
융합경영학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

휴먼지능정보공학전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
지능·데이터융합학부: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
게임전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
애니메이션전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
전기공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
지능IoT융합전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
음악학부: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨

나. 2020학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실재를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와 표현	3(3)	필수	택1	창의적문제 해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)							
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		다양성존중역량	자연				
	기초수학	2(2)							
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)	택1			예술			
필수	알고리즘과게임콘텐츠	2(2)							
필수	사회봉사(전공명)	1(30)							
필수	교양과 인성	1(1)							
7개 교과목 필수이수(총 13학점) ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 1학기 개설 알고리즘과게임콘텐츠: 2학기 개설 ※ 사범대학 재학생은 교직과정성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 ‘교육봉사활동Ⅰ’ 또는 ‘교육봉사활동Ⅱ’ 이수 시 교필 사 회봉사 이수로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인 ,알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉 사, 교양과 인성 이수 의무 없음			창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상)			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 융합경영학과(재직자특 별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학 점이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량 교양, 균형교양을 포함 하여 교양 전체 33학점 이상 이수	
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이 수요건은 충족하여야 함									

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2020학번 신입생 적용 기준>

<인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
공공인재학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨

<사범대학>

국어교육과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
교육학과: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨

<경영경제대학>

경제금융학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
경영학부: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨
융합경영학과: '사회' 영역은 이수하지 않아도 됨

<융합공과대학>

휴먼지능정보공학전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
게임전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
애니메이션전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: '인문' 영역은 이수하지 않아도 됨
전기공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
융합전자공학전공: '공학' 영역은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨

<문화예술대학>

식품영양학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: '자연' 영역은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨
음악학부: '예술' 영역은 이수하지 않아도 됨

다. 2019학번 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와 표현	3(3)	필수	창의적문제 해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)				사회			
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		자연					
	기초수학	2(2)		공학					
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)	택1	다양성존중역량		예술			
필수	사회봉사(전공영)	1(30)		윤리실천역량					
필수	교양과 인성	1(1)							
6개 교과목 필수이수(총 11학점) ※ 기초수학: 교과목명변경(구.기초미적분학) 학수번호 동일 ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 교과목변경 (구. 컴퓨팅사고와문제해결 I, II) ※ 컴퓨팅사고와문제해결 I, II 미수강 또는 재수강의 경우 컴퓨팅사고와게임디자인 교과목을 이수할 것(1학기-전공별 전체 개설, 2학기-1~2개분반 개설 예정) ※ 사회봉사(전공영)-교과목 변경 (구. 상명나눔리더십) ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 ‘교육봉사활동 I’ 또는 ‘교육봉사활동 II’ 이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인 , 알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학점 이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수	
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수 요건은 충족하여야 함									

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2019학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
공공인재학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <사범대학>

국어교육과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
교육학과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <경영경제대학>

경제금융학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
경영학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
융합경영학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <융합공과대학>

휴먼지능정보공학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
전기공학과: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
융합전자공학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
게임학과: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <문화예술대학>

식품영양학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
음악학부: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)		
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역		
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점		
필수	사고와 표현	3(3)	필수	택1	창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)			융복합역량		사회			
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		택1	다양성존중역량		자연			
	기초수학	2(2)					공학			
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			택1		윤리실천역량			예술
필수 (택1)	사회봉사(전공명)	1(30)								
	사회봉사	1(30)								
필수	교양과 인성	1(1)								
6개 교과목 필수이수(총 11학점) ※ 기초수학: 교과목명변경(구.기초미적분학) 학수번호 동일 ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 교과목변경 (구. 컴퓨팅사고와문제해결 I, II) ※ 컴퓨팅사고와문제해결 I, II 미수강 또는 재수강의 경우 컴퓨팅사고와게임디자인 교과목을 이수할 것(1학기-전공별 전체 개설, 2학기-1~2개분반 개설 예정) ※ 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우 사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수 이수, 중복 수강 불가 ※ 사범대학 재학생은 교직과과정 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인, 알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학점이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수		
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함										

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2018학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
공공인재학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <사범대학>

국어교육과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
교육학과: ‘인문학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <경영경제대학>

경제금융학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
경영학부: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
융합경영학과: ‘사회과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <융합공과대학>

휴먼지능정보공학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
전기공학과: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
융합전자공학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
게임학과: ‘정보와 기술의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

• <문화예술대학>

식품영양학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: ‘자연과학의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
음악학부(피아노): ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
음악학부(성악): ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
음악학부(뉴미디어작곡): ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨
음악학부(관현악): ‘예술과 문화의 이해 영역’은 이수하지 않아도 됨

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
과목명		학점(시간)	영역명			학점(시간)	영역명	학점(시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)	필수	택1	창의적문제해결역량	2~3학점 (2~3시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경전: 영어1)	2(2)			융복합역량		사회		
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경전: 영어2)	2(2)		택1	다양성존중역량		자연		
	기초수학	2(2)			윤리실천역량		공학		
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			예술				
필수 (택1)	사회봉사(전공명)	1(30)							
	사회봉사	1(30)							
필수	교양과 인성	1(1)							
6개 교과목 필수이수(총 11학점) ※ 기초수학: 교과목명변경(구.기초미적분학) 학수번호 동일 ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 교과목변경(구. 컴퓨팅사고와문제해결 I, II) ※ 컴퓨팅사고와문제해결 I, II 미수강 또는 재수강의 경우 컴퓨팅사고와게임디자인 교과목을 이수할 것(1학기-전공별 전체 개설, 2학기-1~2개분반 개설 예정) ※ 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우 사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수 이수, 중복 수강 불가 ※ 사범대학 재학생은 교직과과정 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인, 알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			창의적문제해결역량/융복합역량 중 1과목 이상 필수 이수 및 다양성존중역량/윤리실천역량 중 1과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학점이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수	
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함									

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2017학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <융합공과대학>

휴먼지능정보공학전공: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
융합전자공학전공: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <문화예술대학>

식품영양학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와 표현	3(3)	필수 (택3)	창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경전: 영어1)	2(2)				사회			
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경전: 영어2)	2(2)		자연					
	기초수학	2(2)		공학					
필수 *경영경제 대학만 해당	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)		윤리실천역량		예술			
필수 (택1)	사회봉사(전공명)	1(30)							
	사회봉사	1(30)							
필수	교양과 인성	1(1)							
5개 교과목 필수이수(총 9학점) *경영경제대학-6개 교과목 필수이수(총 11학점) ※ 기초수학: 교과목명변경(구.기초미적분학) 학수번호 동일 ※ 컴퓨팅사고와게임디자인: 교과목변경 (구. 컴퓨팅사고와문제해결 I, II) ※ 경영경제대학: 프로그래밍디자인(2016) 또는 컴퓨팅사고와문제해결 I 이수강 또는 재수강의 경우 컴퓨팅사고와게임디자인 교과목을 이수할 것(1학기-전공별 전체 개설, 2학기-1~2개분반 개설 예정) ※ 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우 사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수 이수, 중복 수강 불가 ※ 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수으로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 사회봉사 이수으로 인정함 ※ 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인, 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술 ※ 융합경영학과(재직자특별전형)는 예외로 하며, 교양전체이수학점(33학점이상)은 동일함		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 36학점 이상 이수	
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함									

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2013학번 ~ 2016학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

역사콘텐츠전공: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
지리학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
지적재산권전공: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
문헌정보학전공: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
한일문화콘텐츠전공: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
공간환경학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
공공인재학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
법학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
행정학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
가족복지학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
국가안보학과: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <사범대학>

국어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
영어교육과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
교육학과: '인문학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
수학교육과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <경영경제대학>

경제금융학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
경영학부: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
글로벌경영학과: '사회과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <자연과학대학>

화학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
생명과학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
소비자주거학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <융합공과대학>

전기공학과: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
컴퓨터과학전공: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
미디어소프트웨어학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
생명공학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
화학에너지공학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
화공신소재전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
게임학과: '정보와 기술의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

• <문화예술대학>

식품영양학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
의류학전공: '자연과학의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
스포츠건강관리전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
무용예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
조형예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
생활예술전공: '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(피아노): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(성악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(뉴미디어작곡): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨
음악학부(관현악): '예술과 문화의 이해 영역'은 이수하지 않아도 됨

사. 2015학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역		다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실재를 경 험하여 문제해결력을 강 화하는 영역
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)	필수 (택3)	창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		융복합역량		사회	
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		다양성존중역량		자연	
필수 (택1)	사회봉사(전공명)	1(30)		윤리실천역량		공학	
	사회봉사	1(30)				예술	
필수	교양과인성	1(1)					
5개 과목 필수이수(총 9학점) ※ 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우 사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수 이수, 중복 수강 불가 ※ 사범대학 재학생 은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 ‘교육봉사활동 I’ 또는 ‘교육봉사활동 II’ 이수 시 교필 사 회봉사 이수로 인정함 ※ 장애학생 은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 외국인유학생 은 사회봉사, 교양과인성 이수 의무 없음			4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) ※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정 함 ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음		5개 영역 중 소속별 지정영역을 제외한 4개 영역에서 3개 영역을 선택한 후 영역별로 한 과목이상씩 이수 (총 9학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수
※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수 요건은 충족하여야 함							

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수 요건은 충족하여야 함

아. 2014학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의와 융합의 실재를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)	필수 (택3)	창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		융복합역량		사회		
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		다양성존중역량		자연		
필수 (택1)	사회봉사(전공명)	1(30)		윤리실천역량		공학		
	사회봉사	1(30)				예술		
4개 과목 필수이수(총 8학점) ※ 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우 사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수 이수, 중복 수강 불가 ※ 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 ‘교육봉사활동 I’ 또는 ‘교육봉사활동 II’ 이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함 ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 사회봉사 이수 의무 없음 ※ 외국인유학생은 사회봉사 이수 의무 없음			4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) ※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정 함 ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 영역별로 최소 1과목 이상 필수이수 (총 12학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음. 단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수요건은 충족하여야 함

자. 2013학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역		다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의 와 융합의 실재를 경험 하여 문제해결력을 강화 하는 영역	
과목명		학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)	필수 (택3)	창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문	3학점 (3시간)	일반교양은 총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		융복합역량		사회		
				다양성존중역량		자연		
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)		윤리실천역량		공학		
						예술		
3개 과목 필수이수(총 7학점) ※ 장애학생은 English Foundations (Speaking and Listening), English Foundations (Reading and Writing), 이수의무 없음			4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) ※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정함 ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급적용하여 이수 의무 없음			5개영역 중 소속별 지정영역을 제외한 나머지 4개 영역에서 영역별로 최소 1과목 이상 필수이수 (총 12학점 이상) ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인문 ·사회과학의이해→사회 ·자연과학의이해→자연 ·정보와기술의이해→공학 ·예술과문화의이해→예술		기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수

※ 사범대 및 비사범계 교직과정 이수자의 경우 교직교과목 이수학점수를 교양교과목 이수학점수로 인정할 수 있음.
단, 전체졸업 학점수가 면제되는 것은 아니며, 필수로 이수하여야 하는 기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양의 이수
요건은 충족하여야 함

차. 2012학번 이전 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

적 용 학 번	이 수 원 칙
2009학번 ~ 2012학번	교양필수: '영어회화및독해' 또는 'English Foundations(Speaking and Listening)(변경 전: 영어1)' 또는 'English Foundations(Reading and Writing)(변경 전: 영어2)' 및 '사고와 표현'을 포함하여 6학점 이상 이수 교양선택: 영역과 관계없이 21학점 이상 이수 교양전체 (필수+선택) 총 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)
2005학번 ~ 2008학번	교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 27학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)
2004학번 이전	교양필수 6학점을 포함하여 교양 전체 24학점 이상 이수 (교양 영역별 이수 의무 없음)

카. 편입생 (일반편입·학사편입) 적용 교양교육과정 이수원칙

구 분	이 수 원 칙
일반편입생	교양 이수 의무 없음 <편입학 당시 소속 원학년의 교필, 교선 의무학점 모두를 인정함>
학사편입생	교양 이수 의무 없음

2021학년도 교양교과목 현황

가. 기초교양(교양필수)

구분	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
						1학기	2학기		
(교필) 기초교양	HALR1032	사고와표현	3	3	1,2	25	25	40	계당교양교육원
	HALR1034	English Foundations (Speaking and Listening)	2	2	1,2	46	1~2	40	계당교양교육원
	HALR1036	English Foundations (Reading and Writing)	2	2	1,2	1~2	43	40	계당교양교육원
	HALR1231	기초수학	2	2	1,2	2	2	50	수학교육과
	HALR1238	컴퓨팅사고와게임디자인	2	2	1	19	0	90	계당교양교육원
	HALR1239	알고리즘과게임콘텐츠	2	2	2	0	19	90	계당교양교육원
	학부(전공)별 상이	사회봉사(전공명)	1	30	1,2	학부(전공)별	학부(전공)별	-	계당교양교육원
	학부(전공)별 상이	교양과인성	1	1	1,2	학부(전공)별	학부(전공)별	5	계당교양교육원

- ※ 「English Foundations(Speaking and Listening)」 교과목은 이전 「영어1」, 「영어회화 및 독해」와 동일한 교과목이며 재수강이 가능함
- ※ 「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목은 이전 「영어2」와 동일한 교과목이며 재수강 가능함
- ※ English Foundations(Speaking and Listening) 및 English Foundations(Reading and Writing) 교과목 신입생대상 분반의 경우 수준별 분반을 시행하며, 계당교양교육원에서 일괄 수강신청(월~금 1,2교시 배정)을 진행함. 신입생 대상 분반(33~35개분반) 이외에 외국인전용분반, 재직자특별전형입학생반 및 재학생(재수강자,미수강자)분반이 별도 개설됨.
- ※ 기초수학(변경전, 기초미적분학) 교과목의 경우 두 개의 분반으로 운영함. [수학교육과 및 융합공과대학 분반 / 이 외 학과 분반]
- ※ 기존 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 교과목(3학점)이 SW중심대학 선정에 따른 교육과정 개편에 따라 2020년도부터 「컴퓨팅사고와게임디자인」(2학점), 「알고리즘과게임콘텐츠」(2학점) 교과목으로 재개편되어 개설됨. 2021~2020학번 신입생은 「컴퓨팅사고와게임디자인」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 교과목을 모두 이수해야 하며 2019~2017학번 및 2016학번 (경영경제대학) 학생 중 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」 교과목 미수강, 재수강 대상인 학생은 「컴퓨팅사고와게임디자인」 또는 「알고리즘과게임콘텐츠」 교과목 중 택1 하여 이수해야 하며, 학점수가 상이하더라도 교필과목을 이수한 것으로 인정함
- ※ 기존 「사회봉사」(HALR1236), 「사회봉사(심화)」 및 「상명나눔리더십」 교과목을 폐지하고, 「사회봉사(전공명)」 교과목으로 운영함.
「사회봉사(전공명)」 교과목은 봉사활동 및 온·오프라인교육을 병행이수(교육6시간+봉사활동24시간)하여야 함.

나. 상명핵심역량교양(교양필수)

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교필)	창의적문제해결역량	HALR1040	창의적문제해결 *	2	2	1,2	6*	6*	60	글로벌경영학과
		HALR1046	디자인씽킹	2	2	1,2	1	1	60	경영학부
		HALR1230	컴퓨터이셔널씽킹	2	2	1,2	2	2	60	계당교양교육원
		HALF9326	창의적사고의프레임워크	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF9398	과학적상상력과예술	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9021	논리와비판적사고	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF7023	현대생활과디자인	3	3	1,2	2	2	90	공간환경학부
	융복합역량	HALR1235	융복합의이해와실제	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF9374	공간과문명,인간	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부/글로벌경영학과
		HALF9378	소재와인류문명	3	3	1,2	1	1	90	화공신소재전공/경영학부
		HALF9325	리버럴아츠(LAC)로배우는융복합	3	3	1,2	1	1	60	계당교양교육원
		HALF9037	과학기술의발달과사회	3	3	1,2	1	1	90	컴퓨터과학전공
		HALF9320	리터러시탐구와응용	2	2	1,2	2	2	60	계당교양교육원
		HALF9015	철학으로문화읽기	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9407	판단과결정의심리학	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
	다양성존중역량	HALR1041	문화다양성과글로벌시민 *	2	2	1,2	6*	6*	90	계당교양교육원
		HALF9251	글로벌시대지역의이해	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부
		HALF9360	국제사회와인권	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF0122	글로벌문화와문화콘텐츠	3	3	1,2	1	1	70	계당교양교육원
		HALF9343	세계종교와문화	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9340	한중문화비교론	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF4011	결혼과사회	3	3	1,2	1	1	90	가족복지학과
	윤리실천역량	HALR1038	상명정신과윤리적삶 *	2	2	1,2	4*	4*	90	교육학과
		HALF9238	현대사회의삶과윤리	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9379	인터넷윤리	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9404	호모옴파티쿠스(고통받는인간)	2	2	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF6023	인간과생태환경	3	3	1	1	0	90	공간환경학부
		HALF9280	의식주와소비문화	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과/의류학전공/식품영양학전공
		HALF9042	정보윤리와보안	3	3	1	1	0	90	컴퓨터과학전공

- ※ 핵심역량기반 교양교육의 강화를 위한 교양교육과정 개편에 따라 상명핵심역량교양영역을 확대 재편성함.
- ※ 상명핵심역량교양영역에 신규로 편성된 교과목 중 2019학년도 이전에 이수한 교과목은 해당 연도 교육과정에 따라 교양선택 교과목으로 인정하며, 교양필수로 소급 인정은 불가함
- ※ 교양 교육과정 매핑시스템 역량 연구 결과에 따라 10개 교과목 상명핵심역량교양으로 영역 이동
 「논리와비판적사고」, 「현대생활과디자인」, 「리터러시탐구와응용」, 「철학으로문화읽기」,
 「판단과결정의심리학」, 「한중문화비교론」, 「결혼과사회」, 「인간과생태환경」, 「의식주와소비문화」,
 「정보윤리와보안」
- ※ *표기 교과목은 외국인유학생 전용분반이 운영되는 교과목임
 「창의적문제해결」, 「문화다양성과글로벌시민」, 「상명정신과윤리적삶」 교과목에는 학기별 1개의
 외국인유학생 전용분반이 운영됨

다. 균형교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 균형교양	인문	HALF0202	지구화시대의역사학과한국사의재조명	3	3	1,2	1	2	90	역사콘텐츠전공
		HALF9013	교양세계사	3	3	1,2	1	1	90	역사콘텐츠전공
		HALF9014	이야기속의논리와철학	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9302	명저읽기(일반)	3	3	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		HALF9338	명저읽기(문학)	3	3	1,2	1	1	50	국어교육과
		HALF9305	명저읽기(과학,기술)	3	3	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		HALF0102	인간과언어 *	3	3	1,2	2*	2*	90*	국어교육과
		HALF0302	세계신화의이해	3	3	1,2	1	1	90	영어교육과
		HALF9358	휴먼커뮤니케이션	3	3	1,2	1	1	50	국어교육과
	사회	HALF4033	경제학의이해	3	3	1,2	3	3	90	경제금융학부
		HALF5013	글로벌경제의이해	3	3	1,2	1	1	90	경제금융학부
		HALF9266	현대정치의이해	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF9030	법과민주주의(s러닝)	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF9245	현대사회와인간	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF0447	인구와사회	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부
		HALF9031	심리학의이해	3	3	1,2	1	1	90	교육학과
	자연	HALF0502	생명과학의이해	3	3	1,2	1	2	90	생명공학전공
		HALF0537	자연과학의세계	3	3	1,2	2	1	90	계당교양교육원
		HALF9041	과학의철학적이해	3	3	1,2	1	1	90	화학에너지공학전공
		HALF9321	미래생활과화학	3	3	1,2	0	1	90	화학에너지공학전공
		HALF9252	물리현상의이해	3	3	1,2	1	1	90	화공신소재전공
		HALF9239	대학수학	3	3	1,2	2	2	90	수학교육과
		HALF9362	정량적사고	3	3	1,2	1	1	90	수학교육과
		HALF9403	우주의역사	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
	공학	HALF6024	컴퓨터와정보사회(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	지능IoT융합전공
		HALF9329	미래사회와정보기술(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9368	컴퓨팅사고력과코딩	3	3	1,2	1	1	40	휴먼지능정보공학전공
		HALF9319	창의적프로그래밍입문(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	컴퓨터과학전공
		HALF9331	나의전공과빅데이터(S러닝)	3	3	1,2	1	1	90	문헌정보학전공
		HALF9405	기초AI와콘텐츠	3	3	1,2	1	1	50	계당교양교육원
	예술	HALF0601	미와예술의이해 *	3	3	1,2	2*	2*	90	조형예술전공
		HALF9356	현대미술사와이론	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF0628	현대음악과문화	3	3	1,2	1	1	90	음악학부
		HALF6072	교향곡의이해	3	3	1,2	1	1	90	음악학부
		HALF9061	현대미술의이해	3	3	1,2	1	1	90	조형예술전공
		HALF6071	오페라의이해와감상	3	3	1,2	1	1	90	음악학부

※ * 표기 교과목 「인간과언어」, 「미와예술의이해」 교과목에는 학기별 1개의 외국인 유학생 전용분반이 운영됨

※ 「경제학의이해」 교과목은 경제금융학부학생 수강불가 교과목임

※ 「법과민주주의」, 「미래생활과화학」 교과목은 본교 명품교양 강좌인 '祥想(상상)교양강좌'로서 운영됨

라. 일반교양

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 일반교양	역사와철학	HALF2003	한국여성의역사(b러닝)	3	3	1,2	2	2	90	역사콘텐츠전공
		HALF9373	음식으로살펴본생활문화사	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9363	영화로보는현대사	3	3	1,2	1	1	90	한일문화콘텐츠전공
		HALF2006	책의역사(e러닝)	3	3	1	1	0	90	문헌정보학전공
	언어와문화	HALF9342	세상을읽는글쓰기세미나	3	3	1,2	1	1	40	계당교양교육원
		HALF0104	정보조사와보고서작성	3	3	1	1	0	70	문헌정보학전공
		HALF9024	문학과대중문화	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		HALF9058	대중문화로보는일본	3	3	1,2	1	1	90	한일문화콘텐츠전공
		HALF9285	재즈와미국문화의이해	3	3	1	1	0	90	영어교육과
		HALF0126	한국현대문학산책	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		HALF5005	영문학산책	3	3	1,2	1	1	90	영어교육과
	글로벌언어와문화	HALF0321	English Enrichment (Speaking)	2	2	1,2	4	4	30	계당교양교육원
		HALF9255	English Enrichment(Listening)	2	2	1,2	1	2	50	계당교양교육원
		HALF9256	English Enrichment(Writing)	2	2	1,2	1	2	40	계당교양교육원
		HALF9311	English Enrichment (English through Cultural Understanding) (e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9352	English Enrichment (Academic English)	2	2	1,2	1	1	50	영어교육과
		HALF9353	English Enrichment (21 st Century Communication)	2	2	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		HALF5017	English Enrichment (Current Issues)	2	2	1,2	2	1	50	계당교양교육원
		HALF0325	일본어입문	2	2	1,2	1	1	70	한일문화콘텐츠전공
		HALF5001	중국어입문	2	2	1,2	1	1	70	계당교양교육원
		HALF9078	중급일본어	2	2	1,2	1	1	40	한일문화콘텐츠전공
		HALF9079	중급중국어	2	2	2	0	1	70	계당교양교육원
		HALF5018	프랑스어입문	2	2	1,2	1	1	70	불어교육과
		HALF9392	독일어입문	2	2	1,2	1	1	70	계당교양교육원
		HALF9393	러시아어입문	2	2	1,2	2	2	70	계당교양교육원
		HALF5014	실용한자한문	3	3	1,2	1	1	90	국어교육과
		HALF9050	한국사회의이해(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF9052	한국문화입문(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF9257	대학글쓰기(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
		HALF9258	대화와자기표현(유학생)	3	3	1,2	2	2	80	계당교양교육원
	경제와경영	HALF4025	소비자와시장	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		HALF9067	생활과재테크	3	3	1	1	0	90	경영학부
		HALF9248	비즈니스와상상력	3	3	1	1	0	90	글로벌경영학과
		HALF9303	돈과신용의이해	3	3	2	0	1	90	소비자주거학과
		HALF9350	금융과IT의이해	3	3	1,2	1	1	90	경영학부
		HALF9332	혁신적기술과경영	3	3	1,2	1	1	90	경영학부
		HALF9377	4차산업혁명과회계학	3	3	1,2	1	1	90	경영학부

※ 중국어입문, 중급중국어, 실용한자한문 교과목은 중국학생 수강 불가 교과목임

※ 일본어입문, 중급일본어 교과목은 일어교육과, 한일문화콘텐츠전공 학생 수강 불가 교과목임

※ 프랑스어입문 교과목은 불어교육과 학생 수강 불가 교과목임

※ 러시아어입문 교과목은 러시아어권 국가 유학생 수강신청 불가

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 일반교양	법과정치	HALF0401	생활법률	3	3	1,2	2	2	90	지적재산권전공
		HALF9355	복지노동과법	3	3	1,2	1	1	90	지적재산권전공
		HALF9359	현대사회와행정	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF9034	현대인과의저작권	3	3	1	1	0	90	지적재산권전공
		HALF9284	범죄와사회	3	3	1,2	1	1	90	지적재산권전공
		HALF3012	데이터로보는국제협력	3	3	2	0	1	90	행정학부
	인간과사회	HALF9366	공간환경과인간	3	3	1,2	1	1	90	공간환경학부
		HALF9346	일상과공간의성찰	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		HALF9279	긍정심리와행복탐구	3	3	2	0	1	90	가족복지학과
		HALF9038	아시아공동체론	2	2	1	1	0	90	가족복지학과
		HALF9322	키워드로읽는중국사회	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9364	세계유산의가치탐색	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9361	미래사회와집단지성	3	3	1,2	1	1	90	행정학부
		HALF9376	인간발달의이해	3	3	1,2	1	1	90	가족복지학과/아동청소년상담학과
		HALF9341	공간에대한인문학적이해	3	3	1,2	1	1	90	소비자주거학과
		HALF9390	사회심리와인간관계	3	3	1,2	2	2	60	계당교양교육원
		HALF9399	빅데이터를통한삶의이해	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9339	동아시아문화도시콘텐츠의이해(e러닝)	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9406	인간행동의심리적이해	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
	과학과환경	HALF0534	물의과학	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9345	환경과미래사회	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF0538	에너지와녹색산업	3	3	1,2	1	1	90	화공신소재전공
		HALF0501	과학기술과환경	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9327	기초과학과현대산업제품군의이해	2	2	1	1	0	90	화학에너지공학전공
		HALF1007	통계학	3	3	1,2	1	1	90	수학교육과
	생활과건강	HALF0503	식생활과건강(e러닝) *	3	3	1,2	3*	3*	90	식품영양학전공
		HALF9330	건강과학의이해와실천	3	3	1,2	1	1	90	생명공학전공/식품영양학전공/스포츠건강관리전공
		HALF0529	질병과노화	3	3	1	1	0	90	생명공학전공
		HALF6004	성의과학	3	3	1	1	0	90	생명공학전공
		HALF6020	의약품과건강생활(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	화공신소재전공
		HALF9281	웰니스를위한생활관리	3	3	1,2	2	2	90	스포츠건강관리전공/식품영양학전공

구분	영역	학수번호	과목명	학점	시간	개설학기	개설분반수		수강제한인원	관련소속
							1학기	2학기		
(교선) 일반교양	정보기술과산업	HALF9240	컴퓨터활용능력(오피스) *	3	3	1,2	2*	2*	40*	미디어소프트웨어학과
		HALF9344	4차산업시대와그린콘텐츠	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9348	자료시각화	3	3	1,2	1	1	50	경영학부
		HALF9287	컴퓨터활용능력(동영상제작)	3	3	1,2	2	2	40	미디어소프트웨어학과
		HALF9347	프로그래밍디자인	3	3	1,2	1	1	40	휴먼지능정보공학전공
		HALF9349	디지털딜러닝과미래사회	3	3	1,2	1	1	90	문헌정보학전공
		HALF9367	로봇의서재에는	3	3	1,2	1	1	60	계당교양교육원
	예술과디자인	HALF7021	문화와복식	3	3	1,2	1	1	90	의류학전공
		HALF7007	색채와디자인	3	3	1,2	1	1	90	생활예술전공
		HALF9357	문자의이해와캘리그래피	3	3	1,2	2	2	30	계당교양교육원
		HALF9369	역사가있는영화속클래식	3	3	1,2	1	1	90	음악학부(뉴미디어작곡)/역사콘텐츠전공
		HALF9351	미디어창작하기(e러닝)	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9400	대중음악제작과엔터테인먼트비즈니스	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
	체육과무용	HALF9246	글로벌스포츠경영	3	3	1	1	0	90	글로벌경영학과
		HALF0635	댄스스포츠	2	2	1,2	1	1	40	스포츠건강관리전공
		HALF8001	스포츠와피트니스	2	2	1,2	1	1	40	스포츠건강관리전공
		HALF8002	레저스포츠(골프)	2	2	1,2	1	1	30	스포츠건강관리전공
		HALF8003	구기스포츠(테니스)	2	2	1,2	2	2	25	스포츠건강관리전공
		HALF8012	무용감상	3	3	1	1	0	90	무용예술전공
		HALF8014	여가와사회무용	2	2	1	1	0	40	무용예술전공
		HALF0604	운동과건강	3	3	1,2	2	2	70	스포츠건강관리전공
		HALF9365	스포츠를통한한국사회의이해	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9375	스포츠와법	3	3	1,2	1	1	90	행정학부/스포츠건강관리전공
	인성과리더십	HALF8018	성공학특강	1	1.5	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9300	인문학특강	1	1.5	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9324	교양과인성(유학생)	1	1	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9337	통일코리아의비전과리더십	2	2	1	1	0	90	행정학부
	커리어디자인	HALF9401	커리어디자인	2	2	1,2	4*	4*	80	계당교양교육원
		HALF9301	셀프리더십과자기계발	2	2	1,2	2	2	40	계당교양교육원
		HALF9402	성격심리와자기이해	3	3	1,2	2	2	90	계당교양교육원
		HALF9315	창업과제품/서비스개발	3	3	1	1	0	50	창업지원센터
		HALF9090	특허전략과실무	3	3	2	1	1	50	창업지원센터
		HALF9333	소셜벤처창업과임팩트펀딩	3	3	1	0	1	50	창업지원센터
		HALF9323	관학연계대학안전교육	2	2	1,2	1	1	50	계당교양교육원
		HALF9372	LINC+기업특강	2	2	1,2	1	1	90	LINC+사업단
		HALF9411	사회문제분석과스타트업미션수립	3	3	1	1	0	50	창업지원센터
		HALF9412	소셜임팩트비즈니스모델링	3	3	2	0	1	50	창업지원센터
	영역미정	HALF9408	빅히스토리와의공지능	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9409	설화와공동체윤리	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원
		HALF9410	질병과문명	3	3	1,2	1	1	90	계당교양교육원

※ 스포츠와피트니스, 레저스포츠(골프), 구기스포츠(테니스), 댄스스포츠 교과목은 스포츠건강관리전공 학생 수강 불가 교과목임

※ 여가와사회무용 교과목은 무용예술전공 학생 수강 불가 교과목임

※ 인문학특강, 성공학특강, 교양과인성(유학생), LINC+기업특강은 P/F교과목임

(교양필수 - 기초교양)

· HALR1032 사고와표현 (Thought and Expression)

현대 사회의 지식인, 전문인으로서 필요한 비판적, 논리적 사고력과 효과적인 자기표현 능력을 갖추는 것을 목표로 한다. 보고서, 논문 등과 같이 대학에서 필요로 하는 학술적 글과 자기소개서, 칼럼, 서평, 감상문 등과 같이 일상생활에서 필요한 실용적 글의 구성 요건과 작성 과정, 올바른 표현 방법을 이해하고, 이에 따라 글쓰기를 실제로 수행하도록 한다.

· HALR1034 English Foundations(Speaking and Listening)

학생들로 하여금 기초적인 영문법, 영어단어와 표현들을 배우고, 나아가 의사소통의 수단으로써 영어를 배우고 익히는 등 학생들의 전반적인 영어실력 향상을 목표로 한다.

· HALR1036 English Foundations(Reading and Writing)

학생들로 하여금 기초적인 영문법, 영어단어와 표현들을 배우고 나아가 의사소통의 수단으로써 영어를 배우고 익히는 등 학생들의 전반적인 영어실력 향상을 목표로 한다.

· HALR1231 기초수학 (Basic Calculus)

삼각함수, 지수함수, 로그함수 등 다양한 함수를 소개하고, 이 함수들의 극한과 연속, 미분, 적분에 대한 개념을 소개하고 그 응용을 다룬다.

- 수강대상: 수학교육과 및 융합공과대학 분반 / 이외 학과 분반 수업으로 진행

· HALR1238 컴퓨팅사고와게임디자인 (Computing Thinking and Game Design)

SW중심사회에 학습자가 갖추어야 할 기본적인 소양을 갖추에 있어서 컴퓨터의 동작 원리와 개념을 기반으로 학생들 각자가 자신의 영역에서 또는 일상에서 만나는 문제들을 SW적으로 해결할 수 있는 능력과 역량을 갖추는데 목적을 둔다. 이를 위해 본 교과목에서는 SW의 중요성과 필요성, 컴퓨팅 사고력, 문제해결 방법, 그리고 프로그래밍 기술 등에 대해 학습한다.

· HALR1239 알고리즘과게임콘텐츠 (Algorithms and Game Contents)

지능정보화시대에 학습자가 갖추어야 할 SW적 능력과 역량을 결과물로 구현 할 수 있는 방법에 그 목적을 둔다. 이를 위해 본 교과목에서는 SW의 설계와 구현, 컴퓨팅 사고력, 문제해결 방법, 그리고 프로그래밍 기술 등을 교육한다.

· 사회봉사 (Social Service)

사회복지 시설 및 기관 등에서 직접 사회봉사를 실천하여 우리 사회 문제를 경험하고, 개선방안을 모색해 본다.

· 교양과인성 (Freshman Seminar)

1학년 학생을 대상으로 학교, 학과, 전공에 대한 개괄적인 소개를 통하여 학교생활의 적응을 돕는데 목적이 있다. 담당교수와 의 소그룹 모임에서의 진솔한 대화를 통하여 친밀하고 인격적 관계를 형성하며 진로 및 학습상담, 학업, 인생관, 가치관 등 학생들의 주된 관심사에 대한 심도 깊은 대화와 토론을 실시한다. 교수와의 의사소통을 풍성하게 하여 교양과 인성을 함양하고 성공적인 대학생활의 기반 확립 지원을 목표로 한다.

(교양필수 - 상명핵심역량교양)

· HALR1040 창의적문제해결 (Creativity for problem solving)

본 과목에서는 복잡하게 전개되고 있을 뿐만 아니라 예측이 쉽지 않은 미래를 ‘문제 잉태형 사회’로 규정하고 이러한 사회를 살아가는 데 필요할 것으로 판단되는 기본적인 태도와 능력, 즉 ‘창의적 문제 해결 역량’이 무엇인지에 관하여 학습할 것이다. 또한, 본 과목에서는 창의적 문제 해결 역량을 배양하기 위한 방법과 배양한 역량을 어떻게 현실 세계에 적용할 수 있을 것인지에 관하여 살펴볼 것이다.

· HALR1046 디자인씽킹 (Design Thinking)

최근 주목받고 있는 디자인 씽킹 이론과 기법을 기반으로 학생들의 창의적 역량을 강화함으로써 궁극적으로 차세대 산업자원으로 활용될 수 있는 잠재적인 실용 아이디어를 발굴, 구현, 고도화 하는 것을 교육 목표로 하고 있다. 창의적 문제 해결 및 사업화에 보다 전문적인 지식과 경험 그리고 신사업 및 창업을 위한 아이디어 발굴, 창업동아리 프로토타입 제작에 관한 지식 습득을 목적으로 한다.

· HALR1230 컴퓨테이셔널씽킹 (Computational Thinking)

본 강의는 컴퓨터의 원리와 개념을 중심으로 세상의 다양한 문제들을 효과적으로 해결할 수 있는 문제해결 능력과 역량을 갖추는 데 목적을 두고 있다. 이를 통해 향후 소프트웨어에 대한 학습자들의 이해도를 높이고 단편적인 사고에서 벗어나 창의, 융복합적 사고를 키울 수 있도록 컴퓨터의 작동원리에 따른 프로세스를 학습한다.

· HALF9326 창의적사고의프레임워크 (Frame Work of Creative thinking)

미래를 통찰하고 이끌어가기 위해서는 창의적이며 논리적인 사고법 및 커뮤니케이션 능력이 절실하게 요구된다. 이를 위해서는 인문학에 기반을 둔 ‘사고의 프레임 워크(사고의 구조를 만드는 작업)’가 필요하다. 본 수업에서는 사고의 구조 및 로지컬 씽킹(Logical Thinking:논리적 사고)·크리티컬 씽킹(critical thinking: 비판적 사고)·시스템 씽킹(System Thinking :관계학적 사고)·시나리오 씽킹(Scenario Thinking:미래 예측적 사고) 등의 다양한 사고법에 대한 이론 및 실천적 방법의 학습을 통해 자신이 어떻게 생각하는지를 아는 힘인 이른바 ‘메타 사고력’을 기르며 동시에 보편적·인간적 가치관에 대해 생각하는 기회를 갖는다.

· HALF9398 과학적상상력과예술 (Art, Science and Scientific Imaginations)

고대에서부터 중세, 근대를 거쳐 동시대에 이르기까지 다양한 작가들의 사례를 통해 구체적인 융합적 사고 방식의 틀을 습득하고 이를 내재화한 독창적 프로젝트를 창조하게 된다.

· HALF9021 논리와비판적사고 (Logic and Critical Thinking)

창의적 사고 능력, 글쓰기 능력, 커뮤니케이션의 능력은 오늘날과 같은 지식사회에서 살아가는 데 요구되는 필수적인 삶의 도구이다. 논리력과 비판적 사고 능력은 실제로 기획능력, 업무파악과 업무실행능력, 시장분석 능력과 전략설계 능력 등 핵심적인 직업성공 요인이다. 이 강좌는 오류론, 실용논리 등의 논리 연습을 통해 논리적 사고력, 분석력, 논증능력, 논증비판능력을 향상 시킨다. 또한 사회문제, 정치문제, 교육문제 등 한국사회에 당면한 이슈에 대한 담론분석을 통해 논리생산과 설득능력을 향상시킨다.

· HALF7023 현대생활과디자인 (Design for Modern Life)

현대생활에서의 디자인 개념 및 중요성을 이해하고 현대 생활을 위한 다양한 분야의 디자인 사례를 분석한다.

· HALR1235 융복합의이해와실제 (Understanding and Practice of Convergence)

융복합이란 기존에 존재하는 이질적인 자원의 정보를 창의적이면서도 효과적인 방법으로 재조합하여 새로운 시너지를 창출하는 것이다. 본 교과목에서 학생들은 융복합 강의와 서로 다른 전공 학생들과의 토론 및 소

집단 프로젝트 등의 협력적 상호작용을 통하여 다양한 분야를 경험할 것이며, 이를 통하여 융복합 역량을 갖출 것이다.

· HALF9374 공간과문명,인간 (Space and Civilization, Human)

공시적 관점의 지리학과 통시적 관점의 역사학을 기반으로 인간 삶에 일어나는 중요한 이슈를 융복합적인 방법으로 다룬다.

· HALF9378 소재와인류문명 (Materials and civilization)

석기시대부터 실리콘 칩까지, 재료는 문화의 기본 구성 요소다. 우리 삶은 대부분 물질적인 부에 의해 부여된 수많은 부분으로부터 세련된다. 이 과정은 비과학/공학을 전공한 학생들이 재료의 기초와 재료 개발과 문화, 경제, 정치, 문명 사이의 관계를 이해할 수 있도록 도와준다.

· HALF9325 리버럴아츠(LAC)로배우는융복합 (Learning the Convergence in Liberal Arts)

스티브 잡스가 평생 지향점으로 삼았던 ‘리버럴 아츠(Liberal Arts)’는 ‘인간 정신을 자유롭게 하는 폭넓은 기초적 학문과 교양’으로 통용되고 있다. 리버럴 아츠의 특징은 지식을 습득하는 ‘속도’보다 자신의 힘으로 터득하는 ‘과정’과 ‘인간 정신’을 중시하기 때문에 수업에서는 리버럴 아츠에 대하여 깊고 넓게 재인식하는 기회를 갖는다. 자연과학·인문사회·철학·비평·논픽션·문학·영화·미술 등 인문 및 예술 각 분야의 책과 작품, 영상 등을 통해 암기와 억지 이해에서 해방돼 스스로 습득하고 ‘통섭’의 개념을 이해함으로써 새로운 힌트를 얻어 각 분야를 허무는 완전히 새로운 ‘무엇’을 창조할 수 있는 융복합의 기본 원리를 습득한다.

· HALF9037 과학기술의발달과사회 (Development of Scientific Technologies and Society)

21세기시대의 기본적인 교양과목으로 과학과 기술에 대한 사회적 탐구, 즉, 사회적 실천으로서의 과학기술 탐구를 그 목적으로 하며, 과학사, 과학철학, 과학사회학 등에 걸쳐있는 과학기술연구를 통해 과학기술을 우리의 문화 및 사회와의 관련성속에 파악하여 대학생이 갖추어야할 기본 소양과 능력을 배양한다.

· HALF9320 리터러시탐구와응용 (Literacy exploration and application)

상명 5대 핵심역량 중 전문지식 탐구 역량을 배양시키고자 개발된 과목이다. 한 분야의 전문가로 성장하기 위해서는 전문적인 학문을 탐구하고 연마할 수 있는 역량을 필요로 하는데, 본 강좌를 통해 대학 신입생이 전문지식에 입문하는 시점에서 학습전략을 습득하고 창의적 문제해결역량을 배양할 수 있도록 설계되었으며, 대학 강의에서 필요한 다양한 학습방법을 습득할 수 있도록 구성되었다.

· HALF9015 철학으로문화읽기 (Understanding Culture in philosophical View)

21세기는 문화의 시대이다. 고급문화와 대중문화의 경계가 사라진 문화의 시대에 고대그리스 정신문화에서 원더걸스의 대중음악 문화까지를 우리는 문화로 이해한다. 문화의 바다 속에서 문화를 어떻게 이해하고 번역하고 향유할 것인가가 이 강좌의 화두이다. 이 강좌는 문화이론, 문화에 대한 철학적 성찰뿐만 아니라 도시, 유행, 여행, 영화, 음악, 장신구, 사진, 춤, 대중가요 속의 사랑의 색깔 등 다양한 개별 주제에 대한 생각을 소개하고 생각을 키워 나가며 동시에 같이 향유하는 힘을 기르게 할 것이다.

· HALF9407 판단과결정의심리학 (Judgement and decision-making)

본 과목은 의사결정의 심리학에 대하여 알아볼 것이다. 우리는 어떻게 판단을 하고 우리의 선택에 영향을 미치는 요인은 무엇일까? 근접한 학문인 인지심리학, 사회심리학 뿐만 아니라 소비자 행동학, 법학, 경영학, 정책학 등의 다양한 지식의 융합을 바탕으로 의사결정과 판단에 대하여 탐구해보고 자신이 해결하려는 문제에 대한 통찰과 함께 더 나은 결정을 위한 메커니즘을 배우며 이를 실제 의사결정에 응용해 본다.

· HALR1041 문화다양성과글로벌시민 (Cultural Diversity and The Global citizen)

본 과목은 우리 사회의 다양한 영역에서 관심이 고조되고 있는 문화다양성에 대해 그 원인과 현황, 그리고 의미를 다각도로 조명함으로써, 변화하는 세계에 대한 학생들의 이해를 돕고 타문화와 적극적으로 공존할 수 있는 성숙한 글로벌 시민의 형성에 기여하는 것을 목적으로 한다.

· HALF9251 **글로벌시대지역의이해 (Understanding of Region in Globalization age)**

급변하는 시대, 우리가 글로벌 리더로 성장하기 위해서 지역의 이해가 필수적이다. 전반부 강의는 글로벌의 의미해석과 세계를 이끌어가고 있는 북미와 유럽, 그리고 한·중·일에 대해서 알아보고, 후반부는 잠재력을 가지고 변화중에 있는 라틴, 러시아, 동남·남·서남아시아, 아프리카 지역의 향후 변화상을 파악하고자 한다.

· HALF9360 **국제사회와인권 (International Society and Human Rights)**

국제관계와 관련한 이론적 및 제도적 사항에 대한 학습을 기반으로 현 국제사회에서 벌어지고 있는 여러 현상들을 객관적으로 분석하고 파악 할 수 있는 능력을 구비하도록 함. 국제관계의 전개과정에 대한 비판적인 안목과 감각을 통하여 현재 우리나라를 둘러싸고 벌어지고 있는 현상 및 사건들을 실제적으로 해석하고 분석할 수 있는 능력을 함양하도록 함.

· HALF0122 **글로벌문화문화콘텐츠 (Global Culture and Cultural Contents)**

본 교과는 글로벌 문화의 핵심역할을 담당해 온 유럽사회의 생활상과 다양한 구도의 문화 층위와 이론, 그 이면을 해체해보고 문화의 상이점을 통하여 나와 주변의 문화를 돌아보는 기회를 삼는다. 또한 영상콘텐츠 및 미디어 등 여러 장르의 매체를 통하여 유럽과 프랑스의 대중문화 기호와 현상을 이해하며, 다양한 분야에서 창의적이고 독보적인 예술의 경지를 구현한 그들의 재치와 심미안, 정신 등을 탐구해 보면서 나의 감성과 창조적 의지를 일깨운다. 나아가 지구촌의 한 구성원으로서 사회인으로서 거듭나는데 필요한 문화예술 읽기의 안목을 키우도록 한다.

· HALF9343 **세계종교와문화 (World Religions and Culture)**

본 강좌는 세계종교에 대한 인식, 종교에 대한 과거와 현재적 차이, 종교다시읽기 등 개념 및 이론적 내용을 전반부에 사고의 틀로 제공하고, 후반부에는 고등종교와 원시종교에 해당하는 지역별 종교문화에 대한 이해를 다루고자한다. 이는 종교를 보는 관점을 다시생각하는 계기가 되도록 사고의 틀을 재정립하는데 의의를 두고 있다.

· HALF9340 **한중문화비교론 (Chinokorean Culture comparison theory)**

- 한국과 중국의 각 영역별 문화적 차이에 대한 심도 있는 이해
- 중국에 관심이 있거나 취업을 준비하고 있는 본교 한국인 학생에게 중국인과 중국에 대해 문화·비교학적 관점에서 정확한 이해 도모
- 한국에 유학하고 있는 중국인 유학생에게 한국의 실생활과 학교생활 적응을 위한 유용한 정보 제공

· HALF4011 **결혼과사회 (Marriage and society)**

선택으로서의 결혼결정과 평등적 인간관계에 바탕을 두고 올바른 결혼을 위해 필요한 준비과정을 체계적으로 점검하여 결혼에 대한 진정한 의미를 이해하는데 초점을 맞춘다. 특히 개인의 생애과정에서 결혼이 개인 발달에 미치는 영향의 중요성과 사회적 의미를 이해함으로써 학생들이 생애발달을 계획할 수 있는 시각을 키우며, 더 나아가서는 문화로서의 가족을 이해하는데도 목적이 있다. 강의진행방식은 결혼준비를 위한 다양한 주제에 대한 실제적인 기술을 적용/실시하는 방식으로 진행 된다. 본 강의를 통해 학생 개개인들에게 결혼에 대한 가치관과 결혼과 가족과 사회의 관계를 다시 한 번 생각할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

· HALR1038 **상명정신과 윤리적 삶 (The Spirit of SANGMYUNG and Ethical Life)**

이 수업은 상명 대학교 학생들이 정신적으로 건강하고 풍요로운 대학생활을 영위할 수 있도록 윤리적 성찰의 기회를 제공하는 데 그 목적이 있다. 이 수업에서 다루게 될 주제들은 다음과 같다.

1. 상명정신의 이해를 통한 상명인의 정체성 확립

2. 행복한 삶과 윤리적 삶의 조화 모색

3. 윤리학의 주요 쟁점들 이해.

- 아리스토텔레스, 벤담, 밀, 칸트 등 주요 사상가들과 그 이론들, 규범윤리와 덕 윤리, 메타윤리의 핵심 쟁점 이해

· HALF9238 **현대사회의 삶과 윤리 (Life and Ethics of the contemporary society)**

현대는 급격한 속도로 변화하고 있다. 그 변화로부터 파생되는 여러 가지 실존적이고 사회적인 문제들을 철학적으로 고찰함으로써 '우리는 어떻게 살 것인가'라는 물음에 답하고자 한다. 특히 요즘 대두되고 있는 낙태, 안락사, 유전자조작, 환경, 사이버 윤리 등의 문제들에 대한 윤리적 논의를 통해서 자신의 가치관, 세계관을 정립하는 계기가 되도록 한다.

· HALF9379 **인터넷 윤리 (Internet Ethics)**

지능정보사회에서 발생할 수 있는 여러가지 윤리적인 문제인식과 이해를 고취시키기 위해 일상생활에서 발생할 수 있는 여러가지 사회문제를 논의하고 이에 대한 대응책 및 현장에 적용할 수 있는 법률적 기초 지식을 배양한다.

· HALF9404 **호모엠포티쿠스(고통받는 인간) (Homoempaticus (painful human))**

고통과 공감에 대한 존재론적, 윤리적 성찰에 대한 이론적 탐구로부터 타인의 고통을 자신의 고통으로 수용하고 치유하는 자인 “호모 엠포티쿠스”가 현대사회가 공통으로 경험하는 증오, 대립, 갈등의 문명을 화해, 치유, 통합의 문명으로 변화시킬 수 있는 새로운 인간상임에 대한 이해로 나아갈 것이다.

· HALF6023 **인간과 생태환경 (Human and Ecological Environment)**

지구를 구성하고 있는 대기, 수문, 지형, 생물 등에 대한 학생들의 이해를 돕고, 인간에 의해 이러한 환경들이 어떻게 변화되어 왔는지에 대한 고찰을 통해 환경보전에 대한 인식을 함양하는 것을 목적으로 한다.

· HALF9280 **의식주와 소비문화 (Life & Consumption Culture)**

소비를 문화적 관점으로 접근하여 분석하며, 특히 의식주의 각 영역별 소비문화에 대한 현상을 파악하고 소비사회의 문제점을 진단하고 이에 대한 대안을 모색한다. 이를 통해 궁극적으로 소비자의 행복과 윤리적 소비에 대한 기준을 논의한다. 특히 인간의 기본적인 생활영역인 의식주와 연관된 다양한 이슈들을 의류학과, 외식영양학과, 소비자주거학과 등 각 학문의 다학제적 관점을 융합하여 학습하도록 한다.

· HALF9042 **정보윤리와 보안 (Information Ethics and Security)**

정보통신시대의 기본적인 교양과목으로 정보사회에서의 인터넷 윤리와 사이버 시대의 해킹과 컴퓨터 바이러스에 대한 이해, 해킹에 대한 대처 방법(보안), 개인정보보호에 대한 이해를 통해서 정보통신시대의 대학생이 갖추어야 할 기본 소양과 능력을 배양한다.

(균형교양)

- HALF0202 **지구화시대의역사학과한국사의재조명 (Rethinking "Korean History" in the Context of Globalization)**
정치/경제/사회사 중심으로 한국사를 파악해 온 기존의 시각을 넘어, 문학을 중심으로 하여 예술이나 과학 기술 등을 포괄하는 당대 문화의 전반을 그 시대의 역사적 맥락 속에서 보다 총체적/입체적으로 이해할 수 있는 시각을 기르는 것을 목표로 한다. 이러한 목표를 달성하기 위해, 이 과목에서는 한국사 중에서도 조선 시대사와 관련된 문학/예술/과학기술 등의 문화 전반을 아우르는 주요한 Topic들을 선정하여 살펴보고, 이러한 주요 topic들을 단순히 문화적인 것으로 국한시켜 이해하는 것이 아니라 당대의 역사적 맥락과 긴밀하게 연동시켜 파악한다.
- HALF9013 **교양세계사 (World History for Fostering Culture)**
이 교과목은 지구 각 지역이 유기적으로 연결된 현대 사회에서 현대인의 필수 덕목이 된 세계사 지식을 습득하여 교양 수준을 높이는데 목적이 있다.
- HALF9014 **이야기속의논리와철학 (Topic in Logic and Philosophy)**
현대사회의 매체발달과 그에 따른 급속한 환경변화가 대학인에게 요구하는 폭넓은 지성과 사고를 함양하는 한편 자신의 견해를 말과 글로써 표현하는 능력을 훈련함으로써 현대지식정보사회가 요구하는 논리력, 통찰력, 표현력, 창의력을 고취하고 학문과 예술을 하는 기본 토대를 마련한다.
- HALF9302 **명저읽기(일반) (Reading Masterpieces(General))**
인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식의 보고인 명저 읽기를 통해 현대 사회가 요구하는 ‘창조형 인재’를 기르고자 한다. 명저 읽기와 토론을 연계하여 단순한 지식의 주입이 아니라 스스로 삶의 지혜를 얻고 삶에 대한 통찰력이 생기도록 한다.
- HALF9338 **명저읽기(문학) (Reading Masterpieces(literature))**
고전은 다양한 지식의 보고이자 통찰적인 사고력의 원천이라고 할 수 있다. 고전으로 세상읽기 강좌는 동서양의 대표적 고전문학 작품을 읽고 문학작품에 반영된 다양한 인간의 삶과 사회적 상황을 살펴 인간과 사회에 대한 성찰 및 비판적인 사고를 꾀하고 이를 바탕으로 인간사회에 대한 이해와 안목을 넓히는 것을 목표로 한다. 또한 다양한 문학작품을 읽고 토론을 하며 사고능력을 증진하고, 고전읽기를 통해 학문의 근본원리를 이해할 수 있는 통섭적인 사고를 갖도록 한다.
- HALF9305 **명저읽기(과학,기술) (Reading Masterpiece(Science and Technology))**
인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식의 보고인 명저 읽기를 통해 현대 사회가 요구하는 ‘창조형 인재’를 기르고자 한다. 명저읽기와 토론을 연계하여 단순한 지식의 주입이 아니라 스스로 삶의 지혜를 얻고 삶에 대한 통찰력을 기르는데 목적을 둔다.
- HALF0102 **인간과언어 (Language and Human)**
존재의 집이라 일컬어지는 언어에 대한 탐구를 통해 언어와 인간본질, 인간의 심리와 인지작용, 논리와 수사의 양식과 의미, 언어속의 사회 등을 탐구한다.
- HALF0302 **세계신화의이해 (Understanding of Mythology)**
신화를 인간의 보편적 사유의 산물로 보고, 신화의 이론과 신화와 관련된 학문분야에 대한 관련성을 검토한다. 또한 세계에 널리 퍼져 있는 신화를 알아봄으로써 신화 속에 담겨 있는 인류의 문화, 예술, 철학적, 정신적 세계를 이해토록 한다. 본 과목에서는 신화를 문화의 대상만이 아니라 지식의 대상으로 재해석함으로써 신화의 상징성을 이해하고 문화적 원형성과 보편성을 확보토록 한다.

· HALF9358 휴먼커뮤니케이션 (Human Communication)

휴먼커뮤니케이션 과목의 목표는 학습자의 구두 의사소통 역량을 신장하는 것이다. 의사소통 이론과 실제 수행을 통하여 생각을 효과적으로 전달하는 정보 전달적 의사소통 역량, 주장을 논증적으로 표현하는 설득적 의사소통 역량, 방안을 합리적으로 탐색하는 협력적 의사소통 역량, 감정을 공감적으로 공유하는 관계적 의사소통 역량을 신장한다.

· HALF4033 경제학의이해 (Understanding Principles of Economics)

경제학을 처음 배우는 학생을 대상으로 경제문제의 발생원인과 그러한 원인들로 인해 현실에서 발생하는 경제현상들을 경제학에서 어떻게 분석하는 지에 대해 설명할 것이다. 이 과목에서는 우선 경제문제의 발생원인에 대해 살펴본 뒤, 가격과 시장기구의 역할, 안정적인 경제의 성장, 개방경제의 작동원리 등에 대해 기본교과서의 내용들을 충실히 활용하여 설명하면서 현실 경제의 내용에 대해서도 첨가해 나갈 것이다.

· HALF5013 글로벌경제의이해 (Understanding Global Economy)

현대 자본주의 사회는 나날이 고도화 글로벌화하고 있으며 이러한 추세는 앞으로 더욱 빠른 속도로 진행될 것으로 예상된다. 특히, 한국경제는 세계경제와 밀접하게 연관되어 있어 세계경제의 맥락을 이해하지 못하면 한국경제의 제반 현상들을 올바르게 파악할 수 없는 실정이다. 이러한 여건을 고려하고 본 교과목은 학생들로 하여금 세계경제의 역사와 흐름을 학습하게 함으로써 이를 통해 현재 일어나고 있는 국내외 경제 이슈들을 정확히 이해하고 분석할 수 있는 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.

· HALF9266 현대정치이해 (The Understanding of Modern Politics)

1-2학년을 대상으로 현대 정치의 주요이론과 실재를 이해하도록 함으로써, 민주시민으로서의 인성을 갖추고, 미래 한국사회를 이끄는 리더의 자질을 함양하도록 한다.

· HALF9030 법과민주주의 (Law and Democracy) - s러닝

현대인의 교양의 일부로서 민주주의의 이념과 그 내용을 법적, 정치적 관점에서 이해하는 것을 목표로 한다. 구체적 내용으로 법의 지배, 민주주의의 기원과 이념, 민주주의의 가치, 법과 민주주의의 관계, 민주주의의 실현원리, 민주주의와 정당제도 등을 살펴본다.

· HALF9245 현대사회와인간 (People in Modern Society)

현대사회에서의 인간관계에 대한 이해를 높이고, 올바른 인간관계를 맺기 위하여 필요한 지식을 습득하는 것을 학습목표로 한다. 특히, 결혼, 가족, 직업 등 생활에 필수적인 분야에서의 인간관계에 대하여 공부한다.

· HALF0447 인구와사회 (Population Resource and Society)

인구는 그 사회의 특성을 가장 객관적이고 효과적으로 표현하는 지표이다. 어느 사회의 인구특성은 어떠한지, 그와 같은 특성을 발생시킨 요인은 무엇인지에 대한 이해를 통하여 사회현상에 대해 종합적이고 체계적으로 분석하고 문제해결방안을 제시할 수 있다.

· HALF9031 심리학의이해 (Contemporary Society and Psychology)

본 과목은 현대 사회의 문화적 다원성을 고려하여 서로 다른 문화권의 사람들이 가지고 있는 심리적 차이를 전달하는 것이 목적이다. 특히 동양과 서양이라는 이분법을 사용하여 서양인의 심리와 동양인의 심리 차이를 설명하고자 한다. 궁극적으로 한국인의 사회 심리에 대한 통찰력을 얻게 한다.

· HALF0502 생명과학의이해 (Science For Life)

자연과학의 한 분야로서 인간의 건강과 질병, 식량문제, 우리가 직면한 지구환경문제에 대한 해결 등에 관

련된 흥미진진하고 역동적인 생명과학의 제반 개념과 사례의 이해를 통하여 일상생활과 생명과학 간의 관련성을 알고, 이를 학생이 전공하는 분야와 융합하고 생활에 적용하도록 가이드 한다.

- **HALF0537 자연과학의세계 (The World of Natural Sciences)**

이 교과목은 자연에서 나타나는 여러 현상들에 대해 기초적인 과학적 지식을 가지고 이해함을 통해 자연에 대한 흥미와 이해를 돕는 데 목표를 둔다. 고전 역학을 통해 천동설과 지동설을 이해하고, 빅뱅 이론을 통해 우주의 탄생과 별의 진화를 다룬다. 지질학과 생물학에 대한 기본적 이해를 통해 현재의 대륙이 어떻게 생성되었으며 생물들의 변이가 지구의 역사와 더불어 어떻게 형성되어져 왔는지 등을 다룬다.

- **HALF9041 과학의철학적이해 (Philosophical Description of Science)**

21세기는 이전 20세기의 산업사회와 전혀 다른 지식정보화 사회라는 새로운 세상이 펼쳐지고 있다. 과학은 아무나 이해하기가 어려운 첨단을 향하여 가고 있으며, 모든 학문이 융합되고 있다. 이러한 과학의 발전에의 각 중요한 길목에서의 철학적 접근은 어떻게 이루어졌으며, 과학은 논리를 얼마나 잘 옹해하였는지를 배운다. 이를 기틀로 삼아 학생자신의 전공분야에 깊은 이해와 어렵게만 느껴지는 과학을 쉽게 알게 된다.

- **HALF9321 미래생활과화학 (Future life and Chemistry)**

기초 화학지식을 습득할 수 있게 생활 속 화학원리를 공부함으로써 화학에 대한 흥미를 유발하고, 자연모방 기술 및 나노기술 학습을 통해 상상력을 유발한다.

- **HALF9252 물리현상의이해 (Understanding of Physical Phenomena)**

과학기술의 발달은 현대사회의 산업 뿐 만아니라 문화 예술 등 인간의 전반적인 삶에 깊은 영향을 미치고 있다. 이러한 과학기술의 빠른 발달의 배경에는 항상 자연의 물리현상을 지배하는 기본법칙을 정확히 이해하고 응용 할 수 있는 능력이 뒷받침 하고 있다. 본 강의는 이러한 물리적인 법칙들을 수학을 이용하기보다는 개념적으로 이해시키는 것을 목적으로 한다.

- **HALF9239 대학수학 (Precalculus)**

현대사회에서 수학이 적용되는 곳은 산업, 금융, 정보통신 등으로 확대되고 있으며, 따라서 수학은 자연과학이나 공학을 공부하는 학생들에게는 필수적인 것이다. 이 과목은 수학의 기초가 부족한 학생들이 대학 과정의 미적분학을 공부하기 위한 수학적 기초를 다질 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

- **HALF9362 정량적사고 (Quantitative Thinking)**

실생활의 문제를 이해하기 위한 방법으로 정량적 추론 및 분석 기법들을 다룬다. 확률적 사고 방법, 자료 분석 및 해석, 다양한 의사결정 방법, 수학적 모델링 기법 등을 포함한다. 다루는 수학의 주제 및 난이도는 어렵지 않고 고등학교 문과 수학을 배운 경험이 있는 학생이라면 무리 없이 따라갈 수 있다.

- **HALF9403 우주의역사(The history of Universe)**

우주를 이해하는 데 있어 중심이 되는 양자 물리와 상대성이론을 소개하고 우주의 생성과 진화 등 흥미로운 우주의 신비를 다룬다.

- **HALF6024 컴퓨터와정보사회 (Computer and Information Society) - e러닝**

정보사회에서 더 나은 삶을 누리기 위하여 정보기술의 기본개념과 그 영향이 사회, 경제, 교육 등에 미치는 영향 등에 대하여 이해하고자 한다. 인터넷, 정보, 컴퓨터 네트워크, 보안 차세대 인터넷, 유비쿼터스 컴퓨팅 등의 개념과 같은 주제들을 다룬다.

- **HALF9329 미래사회와정보기술 (Future Society and Information Technology) - e러닝**

미래사회는 새로운 시각과 접근이 요구되는 것이 아니라 현재를 충분히 파악할 때 미래 조망이 가능하다. 현재가 과거의 미래이기 때문이다. 더구나 오늘날과 같이 정보기술이 사회변화의 근본원인이자 핵심요소로 작용하는데 있어서 사회변화의 양상을 세부적으로 파악하는 것은 미래를 대비하는 자가 필수적으로 습득해야 할 지식이자 역량으로 매우 중요한 의미를 가진다.

이에 본 교과목은 미래, 사회, 정보기술을 주요 키워드로 하여 정보기술에 의한 변화의 본질은 무엇이고 어떻게 구성되어 있으며 미래사회로 어떻게 전개되는지에 대해서 학습한다.

· HALF9368 컴퓨팅사고력과코딩 (Building up the Software coding technique for improving the ability of computational thinking)

학생들의 컴퓨터 사고력을 향상시키고 문제해결이 가능한 실제적인 코딩 기법과 알고리즘의 학습이 가능한 균형 및 융합 교양교과목. 이 과목을 통해 학생들이 각 전공별(사회과학, 자연과학, 정보기술, 수학, 공학)로 연관된 주제에 대한 문제인식 및 문제해결 과정에 대한 이해와 이를 해결하기 위한 소프트웨어 코딩이 가능하도록 하여 균형 및 융합 인재로 성장할 수 있도록 기초역량을 갖추도록 함.

· HALF9319 창의적프로그래밍입문(Introduction to Creative Computer Programming) - e러닝

비전공자들에게 컴퓨터 프로그램에 관한 소개하는 과목이다. 단순히 컴퓨터 프로그램 언어를 배우는 것이 아니라 문제를 해결하는데 있어 컴퓨터 기술을 이용하는 사고방식을 배운다. 컴퓨터와 소프트웨어에 관한 기본지식을 포함하여 컴퓨터 프로그래밍의 원리와 이론의 기초적인 내용을 다룬다. 또한 비전공자들을 위해서 개발된 프로그래밍 언어인 Scratch와 Python을 활용하여 프로그래밍 기법을 배우고, 프로그래밍 실습을 통하여 프로그래밍 기술을 익힌다. 이 과목을 통해 컴퓨터 분야를 전공하지 않는 학생들도 프로그램 작성의 기본 원리를 습득하고, 여러 가지 문제들을 컴퓨터 프로그램으로 해결하기 위한 능력을 키울 수 있다.

· HALF9331 나의전공과빅데이터 (My Major and Big Data) - s러닝

급변하는 디지털 시대는 다양한 학문 영역에 복잡하고 엄청난 양의 데이터가 만들어지고 있다. 이러한 다양한 분야의 데이터를 분석하기 위해서는 공학, 예술, 사회과학 등 각 분야의 전공 지식을 가진 학습자가 데이터 분석에 대한 교육이 절대적으로 필요하다. 본 과목은 위와 같이 전반적인 전문지식을 갖춘 융합적 인재를 양성하기 위함이다. 첫째, 데이터 분석에 대한 이해 제고이다. 데이터에 대한 이해를 통해서 데이터 자체에 대한 이해를 돕는다. 둘째, 데이터 분석 이해 및 실제 분석 도구 활용 능력을 제고한다.

· HALF9405 기초AI와콘텐츠 (Basic AI and Content)

미래사회의 융복합적 인재양성을 위한 SW와 AI의 기초융합교육을 확립하고자 학습자가 갖춰야 하는 AI기초 원리 및 개념 적립에 그 목적을 둔다. 인공지능 기술을 활용하여 데이터를 분석하는 역량을 함양하기 위해서, 인공지능에 대한 기초지식을 바탕으로, 다양한 형태로 작성된 데이터를 수집하고, 이를 인공지능 시스템에 적합한 형태로 변환하는 과정을 실습한다.

· HALF0601 미와예술의이해 (Studies on Aesthetic and Art)

미의 개념과 예술의 개념은 고대에서 현대에 이르기까지 수렴과 분리의 과정을 겪어왔다. 이 강의에서는 주로 철학적 미학의 관점에서 이러한 변화를 역사적으로 개관한다. 재현의 위기, 복제기술의 발달이 가져온 예술의 변화에 대해서 살펴보고 예술과 대중문화, 예술과 디자인의 관계에 대해서도 알아본다.

· HALF9356 현대미술사와이론 (History of Modern Art and Its Theories)

본 수업은 19세기에 시작된 모더니티 담론에서 출발해 20세기 후반의 개념적 예술에 이르기까지의 현대미술의 모험과 도전을 배우고, 이를 바탕으로 비평적 관점에서 시각현상을 바라보고 글로 서술할 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.

애플의 창업자 스티브 잡스는 마크 로드코의 회화로부터 받은 영향에 대해 종종 언급하곤 하였다. 실제로 경영, 엔지니어링, 게임 소프트웨어 개발 등의 다양한 영역에서 근현대 아티스트들의 창조적 사고는 주요한 자극제 겸 참조점으로 활용된다. 현대미술의 역사는 전통으로부터 무언가를 배우고 관습은 배격하는 정신을

끊임없이 실천하며 개선되어 왔다. 이러한 사고의 흐름과 그에 따른 이론 및 구체적 예술작품에 대한 이해는 비단 예술관련 전공자뿐 아니라 타전공자들에게도 혁신적, 융합적 사고를 가능케할 토양을 제공할 것이다.

· HALF0628 현대음악과문화 (Contemporary Music and Culture)

현대의 다양한 문화와 사회의 맥락 안에서 벌어지는 인간의 음악활동의 범위에 대한 이해를 높이고 우리의 관심을 넓히고자 한다. 또한 음악에 대한 이해를 단순히 소리가 아닌 아이디어와 소리, 그리고 인간행위와의 관계를 통한 문화로 이해하도록 하며 이를 통해 사회와 문화 안에서 음악과 정체성, 인종, 성, 계층, 민족 등의 관계에 대해 이해하고자 한다. 본 강좌에서 소개하고 연구할 음악 장르는 현대의 다양한 음악현상을 반영하는 음악들이며, 악기학, 극음악, 종교음악, 대중음악, 월드뮤직, 전통음악, 영화음악, 크로스 오버 음악, 현재 세계의 음악문화의 변동과 현황, 문화 시장등을 논의할 것이다.

· HALF6072 교향곡의이해 (Understanding of Symphony)

서양음악사에서 중요한 음악양식인 교향곡들을 중심으로 음악의 아름다움을 느끼며, 동시에 객관적인 사실과 이론을 바탕으로 음악에 대한 합리적 이해 추구를 목적으로 한다. 뿐 만 아니라 교향악단에 대한 이해도 필연적으로 이루어질 것이며 과제곡들에 대한 음악감상은 이 교과목을 이수하기 위한 매우 중요한 부분이 될 것이다.

· HALF9061 현대미술의이해 (Understanding Modern and Contemporary Art)

풍부한 시각적 경험과 텍스트들을 통하여 20세기 미술문화를 이해하고, 동시대 미술문화 현상을 향유하고 사회공동체 구성원들과 소통할 수 있는 기초적인 능력을 기른다. 이를 위해 20세기의 창의적이고 상상력 넘치는 국내외 작가들의 작품세계와 미술운동들을 학습한다.

· HALF6071 오페라의이해와감상 (Comprehension on Opera)

종합예술인 오페라의 역사를 공부하고, 여러 작품을 감상하며, 어렵게 느꼈던 오페라를 쉽고 친숙하게 느낄 수 있도록 한다.

(일반교양)

· HALF2003 한국여성의역사 (Korean Women's History) – b러닝

현대 한국의 여성문제의 역사적 기원을 통해 여성문제의 본질과 배경을 올바르게 이해하게 한다. 이때 단순히 성 대결적 자세가 아니라 성 조화적 입장을 가지고 여성과 남성이 어떻게 올바르게 성역할을 담당해 나갈 것인가를 전망할 수 있게 한다.

· HALF9373 음식으로살펴본생활문화사 (Living Cultural History Examined through Food)

거시적 담론이 아닌, 일상적인 생활 속에서 개인과 집단의 행위로 인해 만들어지는 음식을 역사와 문화의 맥락에서 살펴본다. 음식이 가지는 정치성이나 경제, 정체성 및 종교, 문화와 예절 등 다양한 상징과 의미를 미화시키지 않으면서, 실체적으로 접근하는 것은 우리가 살아가고 있는 현재를 감각적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 이러한 음식과 관련된 생활문화사를 고찰하기 위해 우리 역사와 직·간접적으로 관련된 동아시아의 생활문화 및 세계사적 사건들과 비교 분석하며 역사학 및 고고학, 민속학, 농학, 사회학, 진화생물학 등의 다양한 학문적 성과를 융합하고 통섭하기로 한다.

· HALF9363 영화로보는현대사 (Modern history in movies)

영화는 19세기 말 뤼미에르 형제에 의해 발명된 이래 끊임없이 당시의 사회상을 반영하는 콘텐츠를 생산해 왔다. 영화사의 중요한 작품들을 가지고 격동의 현대사를 살펴봄으로써 대중이 살아 온 역사를 파악하고, 사회의 변화가 문화콘텐츠의 내용에 어떻게 주는가를 이해한다.

· HALF2006 책의역사 (A history of books) – e러닝

책의 기원, 책의 재료, 책의 제본, 책의 내용, 책의 인쇄·출판, 책의 종류, 책의 평가 및 책의 미래 등을 강의하여 인류 문화 전수의 도구인 책의 발전 과정을 조감한다.

· HALF9342 세상을읽는글쓰기세미나 (Seminar on the Writing for the World)

- (1) 대학 교양교육에서는 필수 교양 교과목의 기초-심화 연계 학습을 중요시하고 있기 때문에 <세상을 읽는 글쓰기 세미나>를 기초 글쓰기 교과목의 심화 교과목으로 운영한다.
- (2) 기초 글쓰기 교과목에서는 교수자에 의한 강의, 피드백이 중심이 되어 학생들의 글쓰기 능력을 향상하였다면 본 교과목에서는 동료 평가와 토론을 통해 학습자 스스로가 주도적으로 해 낼 수 있도록 한다.
- (3) 기초 글쓰기 교과목에서는 학술적 글쓰기(보고서 쓰기)에 초점을 두었다면 본 교과에서는 세상의 일에 관심을 기울이고 감상하고 평가하면서 자신의 견해를 밝히는 에세이를 쓰는 것에 초점을 둔다.
- (4) 총 3편의 글을 쓰고 고치는 과정중심 글쓰기를 지향하고, 동료 평가를 바탕으로 하는 협력학습을 지향한다.

· HALF0104 정보조사와보고서작성 (Information Searching and Writing)

21세기 정보의 홍수 속에서 다양한 정보자원에 대한 이해를 하는 것만 매우 중요하다. 이 과목은 주요 정보 자원에 대한 정보조사 절차 및 방법을 배우게 된다. 또한 대학 생활에서 필수 사항인 보고서 작성 및 논문 작성법을 배우게 된다.

· HALF9024 문학과대중문화 (Literature and Popculture)

문학과 대중문화의 관련성을 살펴보고 현대의 대중문화가 문학과 소통하는 방식을 여러 장르의 대표적인 작품들을 통해 살펴본다.

· HALF9058 대중문화로보는일본 (Japan, by understanding popular culture)

드라마, 영화니메이션, 신문, 잡지, 만화, 음악 등 일본 대중문화의 다양한 분야를 통해, 일본인과 일본문화의 실상을 역사적, 사회적, 문화적 관점에서 심층적으로 이해한다.

• **HALF9285 재즈와미국문화의이해 (Jazz and Understanding American Culture)**

미국문화의 특징을 주제별로 검토하면서 재즈의 특징과 역사를 살펴보고 대표적 연주자와 작곡가의 음악을 감상한다.

• **HALF0126 한국현대문학산책 (Introduction of Korean Modern Literature)**

한국 현대문학을 통해 문학 속에 반영된 인간과 세계의 내면을 통찰하여 문학적 진실의 추구 과정을 이해한다. 나아가서 전공 분야의 심화 연구와 관련 분야 연구에 필요한 기본 소양을 기른다.

• **HALF5005 영문학산책 (Culture and history through theatre)**

영문해석과 영문학에 관심이 있는 학생을 위한 과목으로, 단편소설과 시를 읽음으로써 영문해석의 묘미를 느끼고 더 나아가 영문학에 대한 이해를 높이고자 한다.

• **HALF0321 English Enrichment(Speaking)**

This course exposes students to a variety of listening and speaking strategies necessary for successful communications in academic environments, as well as independent study. Students will engage in discussions, debates, speeches, and presentations.

• **HALF9255 English Enrichment(Listening)**

Listening is a collection of skills that are often ignored in English classes. While most classes focus primarily on comprehension, this is done with little understanding of why someone understands or not. This course will use a specialized textbook for listening and real-world materials(YouTube, TED Talks, movies, TV shows, etc.) to help you to improve your listening skills.

• **HALF9256 English Enrichment(Writing)**

This course is designed to help students improve their writing skills, especially their ability to use the English language. The curriculum combines the language input with various writing skills which will be related to practical English. This course will deal with an interactive and integrated manner through theme-based activities related to practical English.

• **HALF9311 English Enrichment(English Through Cultural Understanding) - e러닝**

Through this course we will be discussing different means of communication based on an emphasis on American Culture.

• **HALF9352 English Enrichment(Academic English)**

This English course is designed for students to enhance their English proficiency in terms of EAP and English communication skills. Students will participate during the class to share their thoughts & ideas based on their fields of study as well as other different daily topics through various reading and video materials.

• **HALF9353 English Enrichment(21st Century Communication)**

This course aims to provide student with the knowledge and ability to communicate on the internet. Using online and face-to-face methods, this blended approach allows students to gain practical English experiences in digital communication, preparing them to communicate within the global community online.

· HALF5017 English Enrichment(Current Issues)

In this course, students will be expected to find newspaper articles in English pertaining to current issues impacting the world in which we live. These articles can encompass a wide range of subjects from sports to politics, and even movies. Based on the content of the selected articles, students will conduct class discussions and share their views about the articles with their classmates.

· HALF0325 일본어입문 (Basic Japanese)

일본어의 문자와 기초적인 문장을 중심으로 듣고 말하고 읽고 쓸 수 있도록 한다. 인사말, 감사표현, 사과표현 등과 같이 일상생활에서 바로 사용할 수 있는 기본적인 언어표현구사 능력을 기른다.

· HALF5001 중국어입문 (Basic Chinese)

중국어의 문자를 익히고 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기를 위한 기초과정으로 발음과 기초문법, 어휘력 습득과 기본 문형의 활용에 중점을 둔다.

· HALF9078 중급일본어 (Intermediate Japanese)

기초단계의 일본어를 학습한 학생을 대상으로 일상생활에서 많이 사용되는 일본어표현을 중심으로 학습한다. 또한 이들 다양한 일본어표현의 듣고 말하고 읽고 쓸 수 있는 능력을 기른다.

· HALF9079 중급중국어 (Intermediate Chinese)

기초중국어를 수강한 학생들을 대상으로 수업을 한다. 쉬운 문장부터 시작하여 점차 어려운 문장으로 독해하여 나간다. 특히 시대조류에 발맞추어 중국의 정치와 경제분야에 대한 자료를 읽어낼 수 있을 정도의 수준으로까지 끌어 올릴 것을 목표로 한다.

· HALF5018 프랑스어입문 (Elementary French)

프랑스어 입문 강의로써 기초 프랑스어를 어느 정도 익히고, 프랑스 문화에 기초적인 교양을 쌓는 것을 목표로 한다.

· HALF9392 독일어입문 (Introductory German)

독일어를 처음 배우는 학생을 대상으로 하며, 독일어 문자와 발음에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 기초문법과 초보적인 생활독일어를 습득한다.

· HALF9393 러시아어입문 (Introductory Russian)

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.

· HALF5014 실용한자한문 (Practical Chinese Character)

일상생활과 취업에 필요한 한자 능력을 기르고, 상용 어휘와 기초 한문 해석 능력을 기를 수 있는 자질을 갖춘다. 이와 더불어 한자 내재된 동양 정신과 민족 문화의 전통을 이해한다.

· HALF9050 한국사회의이해 (Understanding of Korean Society 1)

한국에 대하여 전혀 알지 못하는 외국인학생들을 대상으로 하여 한국 현대사회의 특징을 나타내는 정치, 종교, 경제, 교육, 환경 등 다양한 영역에 대한 조사, 발표, 토론을 통해 한국사회를 이해할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

· HALF9052 한국문화입문 (The Study of Korean Culture 1)

한국의 문화에 대하여 전혀 알지 못하는 외국인학생들을 대상으로 하여 한국의 역사와 전통에 대한 이해를 통해 한국문화를 이해하게 하는데 목적이 있다. 강의실 수업을 통하여 한국문화에 대한 체계적인 이해에 이르도록 하고 현장학습을 통하여 한국문화를 체득하게 한다.

· **HALF9257 대학글쓰기 (College Writing (Foreigner))**

외국인 유학생이 대학 전공 수업과 일상생활에서 요구되는 글의 유형을 습득하여, 글쓰기의 유형에 따른 기본 방법을 익히고, 글을 쓰는 목적에 따라 상황에 맞는 적절한 표현 능력을 활용할 수 있도록 한다.

· **HALF9258 대화와자기표현 (Conversation and Expression(Foreigner))**

외국인 유학생이 대학 전공 수업과 일상생활에서 요구되는 말하기의 원리와 유형을 이해하고, 말하기의 유형에 따른 기본 방법을 익히고, 상황에 맞는 적절한 의사소통의 방법과 방향을 모색할 수 있도록 한다.

· **HALF4025 소비자과시장 (Consumer and the Market)**

소비자를 중심으로 주변의 환경을 이해함으로써 소비자주권의 확립과 함께 합리적인 소비자가 되도록 한다. 소비자행동 및 기업의 마케팅전략에 대한 이해를 도우며, 또한 국가정책 측면의 소비자의 위치 및 역할에 관하여 배운다.

· **HALF9067 생활과재테크 (Personal Financial Planning)**

합리적이고, 효율적인 재무의사결정을 위해 필요한 현대인의 재무관리 방법에 관해 학습한다. 주요 주제는 소득에 기초한 합리적인 지출방법, 소득창출 극대화 전략, 재무계획(재무설계), 가치평가, 금융기관의 이해, 각종 금융상품의 소개 등을 다룬다.

· **HALF9248 비즈니스와상상력 (Business & Imagination)**

기업 조직, 경영 수단, 시장과 고객에 관한 기본적인 이해와 글로벌 선도 기업에 관한 사례 분석을 바탕으로 주요 사업을 성공적으로 운영해 나가는 방식은 어떠한지, 새로운 사업을 창출하여 시장을 선도하기 위한 방식은 어떠한지 등에 관하여 학습하고 새로운 사업 아이디어를 도출하고 실행 방안을 생각해 본다.

· **HALF9303 돈과신용의이해 (Personal Financial Planning)**

대학생들의 소비생활과 관련한 합리적 의사결정능력을 함양한다. 무엇보다도, 개인의 돈 관리의 중요함, 신용관리의 의미, 소비자피해 문제 등을 실무사례를 통해 사회 진출을 앞둔 대학생에게 필요한 기본지식을 습득한다.

· **HALF9350 금융과IT의이해 (The Basic Understanding of Finance and IT)**

본 과목은 IT가 결합된 금융서비스에 대한 이해를 바탕으로 최근 대두되고 있는 IT융합의 개념 및 관련된 다양한 금융 비즈니스에 관해 학습한다. 특히, 새로운 사업 분야로서 주목받고 있는 금융거래의 IT융합분야의 새로운 트렌드를 확인하고 발생 가능한 주요 이슈는 무엇인지를 분석한다. 해당 과목을 토대로 학생들에게 포괄적이고 융합적인 사고의 틀을 확장하는 기회를 제공함으로써 학생들이 IT가 결합된 새로운 패러다임을 이해하고 금융 비즈니스에 참여할 수 있는 기초적 역량을 함양하도록 한다.

· **HALF9332 혁신적기술과경영 (Innovative Technology & Management)**

- 기업 현장에서 논의되고 있는 혁신적 기술에 대하여 이해
- 해당 기술이 기업의 비즈니스 환경 및 관행에 어떠한 적용되고 있는지를 학습
- 더 나아가 기업이 구축 가능한 비즈니스 모델을 제안

· **HALF9377 4차산업혁명과회계학 (Fourth Industrial Revolution and Accounting)**

4차 산업혁명시대를 이끌어갈 통섭형 경영인재로서 성장하는데 도움을 주기 위해 융합학문으로서의 회계학

을 접할 수 있는 교과과정을 제시한다.

· **HALF0401 생활법률 (Law and Life)**

우리가 일상생활에서 부딪히는 다양한 법률분쟁들 중에서 주로 민사관련 분쟁들을 중심으로 올바른 해결책을 모색해보고 이러한 법률분쟁들이 발생하지 않도록 사전에 예방할 수 있는 예방책도 더불어 살펴보고자 한다. 본 교과목을 통하여 학생들은 민사관련 일상 법률문제에 관해 기본적으로 정확한 내용을 숙지할 수 있을 것이다.

· **HALF9355 복지노동과법 (WeHALFare & Labor Law)**

본 교과목은 법학일반론에 대한 개괄적 설명을 통해 법 일반에 대한 이해를 한 후에 이를 바탕으로 사회보장법과 노동법의 기본적 내용을 살펴보고자 한다.

· **HALF9359 현대사회와행정 (Modern Society and Public Administration)**

본 교과목은 정부 관료제와 공공행정 등 공공부문의 특성과 기능 등에 대한 이해를 넓히는데 목적을 둔다. 따라서 공공부문에서 강조하는 공공성과 공익, 그리고 행정 및 정책과정 등에서 발생하는 다양한 이슈를 이해하는데 초점을 둔다. 또한, 거시적 환경변화 등에 따른 현대 및 미래사회의 특징 등을 이해한 후 행정 기능과 역할, 그리고 공직관 등의 변화 필요성에 대해서 학습하고자 한다. 마지막으로 공직에 입직하는 방법과 공직자에게 요구되는 소양 등을 논의한다.

· **HALF9034 현대인과저작권 (Moderns and Copyright)**

저작권은 저작인격권과 저작재산권으로 구성된다. 저작인격권은 저작자가 자기의 저작물에 대하여 가지는 인격적 이익의 보호를 목적으로 하는 권리로서 저작자 일신에 전속한다는 점에서 저작재산권과 구별되며, 저작재산권이 제한되는 일정한 경우에도 저작재산권과는 달리 여전히 독자적으로 보호된다. 우리 저작권법은 저작인격권으로 공표권, 성명표시권, 동일성 유지권을 명문으로 규정하고 있고, 저작자의 생존 시보다 더 엄격한 요건 아래 저작자사망 후에도 저작인격권을 보호하고 있다. 그러나 저작재산권은 저작물이용의 목적이나 태양 또는 저작물의 성질에 비추어 저작물의 원활한 이용이라는 공공의 이익에 부합하지 않는 일정한 경우 제한된다. 한마디로 요약하여, 기술의 발달에 따라 저작물 이용자와 저작자와의 관계를 새롭게 정립할 필요성이 요구되고 있는 것이다. 이런 관점에서 강사는 이 과목을 통하여 기술의 변화에 의한 저작권의 패러다임 전환에 대한 문제를 살펴보면서 저작권법의 이해를 증진시켜보고자 하는 것이다.

· **HALF9284 범죄와사회 (Crime and Society)**

인간이 사회를 구성하면서부터 범죄는 필수불가결하게 발생하고 있을 뿐 아니라 정치, 경제, 사회, 문화, 종교, 과학 등 모든 분야에 절대적인 영향을 미치고 있음. 따라서 학생들이 범죄의 원인을 생물학적, 심리학적, 사회학적으로 파악하고 CEPTED(환경디자인을 통한 범죄예방), 피해자화, 프로파일링 등 범죄학을 자신의 전공에 창조적으로 융합시키는 한편, 영화, 예술, 정치, 경제분야 등에서 나타난 범죄사례를 통해 성숙한 민주시민으로서 자질을 함양시키도록 함

· **HALF3012 데이터로보는국제협력 (International Cooperation In Data)**

글로벌 시대의 국제간 협력과 국제기업 간 협력문제에 대한 올바른 이해를 바탕으로 국제협력의 전문성과 리더십을 함양한다.

· **HALF9366 공간환경과인간 (Special Environment and Human)**

인간은 일생동안 다양하고 상이한 공간 환경을 경험하게 되며 어떤 형태로든 공간 속에 거주하게 되어 공간이라는 환경과 불가분의 관계를 맺게 된다. 그러므로 다양하고 상이한 공간 환경의 특성은 인간에게 심리적, 행태적으로 영향을 미쳐 해당 공간 사용자의 감정과 행동을 변화시키는 결과를 초래한다. 이와 같이 인간에 대한 공간환경의 영향력은 매우 크므로 인간이 긍정적이며 효율적으로 공간을 사용하거나 계획하기

위해서는 공간환경에 대한 제반 이론적 토대위에 공간의 건축적, 주거학적 특성이 인간의 심리에 미치는 영향에 대한 학문적 이해와 해당 환경에 대한 분석적 능력이 필요하다. 따라서 본 과목에서는 건축학적, 주거학적, 행태심리학적 측면에서 공간환경 특성과 그 속에서의 인간행태의 특성을 파악하고 공간환경의 의미에 대한 분석적 능력을 습득하여 인간 중심의 공간환경을 조성하는데 필요한 기초적 지식을 함양하고자 한다.

· HALF9346 일상과공간의성찰 (Daily Life and Space)

우리들의 일상은 주거공간, 교육공간, 상업공간, 업무공간, 공공공간 등 다양한 공간 안에서 그들의 시간이 쌓이면서 만들어진다. 다양한 공간 안에서 펼쳐지는 일상의 공감과 공유를 통해 건강하고 행복한 삶을 추구하기 위해, 일상과 공간의 관계를 분석하고 일상을 지원하는 공간의 힘을 탐구한다.

· HALF9279 긍정심리와행복탐구 (Positive Psychology & Inquiry of Happiness)

인간의 긍정적인 측면을 과학적으로 탐구하는 심리학의 새로운 분야인 긍정심리학을 소개하고 행복의 법칙과 행복 증진의 방법을 학문적으로 접근한다.

· HALF9038 아시아공동체론 (Introduction to Asian Community)

동북아를 포함한 미래 아시아공동체를 건설하기 위한 필요성, 가능성 및 전략, 비전을 국내외 각 분야의 전문가들이 Team teaching 함으로써 향후 아시아 공동체 건설의 기반 조성하고 이를 실천해 나가는 미래 인재를 육성하는 데 의의와 목적을 둔다. 특히 정치, 경제, 사회, 문화 등 다양한 분야의 전문가들의 학제적 접근의 강의를 통해 아시아공동체에 대한 통합적 시각을 갖도록 한다. 또한 본 과목을 수강한 학생들 중 우수 학생들에게는 장학금을 지급한다.

· HALF9322 키워드로읽는중국사회 (Reading Chinese society by keyword)

중국 사회를 이해하는데 있어 중요한 몇 가지 키워드를 통해 고대로부터 현대에 이르기까지의 중국 사회를 살펴보는 한편, 오늘날 중국 사회의 밑바닥에 자리 잡은 사회적 코드를 이해하는 안목을 기르는데 목적을 둔다. 중국을 이루는 정치, 경제, 문화, 환경, 민족 종교 등 각 분야를 대표하는 키워드를 통해 중국 사회의 실체를 살펴보고 중국 사회와 중국인에 대한 이해를 심화할 수 있을 것이다.

· HALF9364 세계유산의가치탐색 (The Value and Utilization of World Heritage)

본 강좌는 유형, 무형, 기록에 관한 세계유산을 보호하기 위해 이루어지고 있는 세계유산 관련 내용을 파악해보고, 유형유산인 ‘세계유산’의 등재과정과 그 유산이 지닌 탁월한 보편적 가치(OUV), 진정성, 완전성에 대한 올바른 이해를 통해 세계유산의 가치를 확인하고, 세계 유산의 보호와 보존 및 활용에 대한 올바른 인식을 갖도록 한다. 또한 세계유산의 세계적 분포를 통해 전 세계국가의 위상을 인식하여 기초 지식함양 및 활용을 통한 세계인의 소양을 고취시키고자 한다.

· HALF9361 미래사회와집단지성(Future Society and Collective Intelligence)

집단지성에 대한 기본적인 이해 및 이의 중요성에 대한 인식을 바탕으로, 사회를 집단지성의 관점에서 파악할 수 있는 틀을 학습하고 바람직한 집단지성을 구축하기 위한 방법 등을 파악한다.

· HALF9376 인간발달의이해(Understanding of human development)

생명의 시작인 태내기부터 생명이 종결되는 노년기의 죽음에 이르기까지 각 발달 단계의 과정별 특성을 이해하여 인간 발달에 대한 기초 지식을 습득한다.

· HALF9341 공간에대한인문학적이해 (The Space and Humanities)

본 강의는 인간의 생활과 밀접한 세계 여러 공간들을 사진, 동영상 등의 시청각 자료들을 보면서 설명하며

진행한다. 공간이 만들어진 시대적 상황, 건축 과정뿐 아니라 인간과 자연에 대한 배려 등을 살펴보면서 공간에 대한 이해를 도모한다.

· **HALF9390 사회심리와인간관계 (Social Psychology and Human Relations)**

사회생활에서 강조되는 대인관계라는 핵심역량을 강화하기 위해 사회심리학적 이론을 기반으로 트리츠(TRIZ)와 디자인씽킹 기법을 활용한 사례분석을 통해 효과적인 인간관계와 사회생활을 위한 방법과 대안을 학습하고 모색해 봄으로써, 창의적이고 문제해결적 관점에서 사회생활에서 만나는 다양한 대인관계와 자기 성장을 효율적으로 할 수 있는 세계시민적 핵심역량을 학습, 훈련하는 융복합적 교과이다.

· **HALF9399 빅데이터를통한삶의이해 (Understanding Life through Big Data)**

빅데이터 기반 사회에서 빅데이터의 의미를 파악하고 이를 활용할 수 있는 다양한 기능을 익힌다. 다양한 생활 영역에서 발생하는 다양한 빅데이터의 특징과 의미를 이해하고, 이를 분석함으로써 삶에 대한 객관적 이해와 함께 현상에 대한 논리적 사고력, 과학적 분석력을 배양한다.

· **HALF9339 동아시아문화도시콘텐츠의이해 (Understanding of East Asian Culture City Contents) - e러닝**

이 강좌는 동아시아 도시의 문화·역사·예술·환경 등 다양한 콘텐츠를 ‘지속가능한 도시’의 관점에서 관련 지식과 문화융합적 방법을 체계적으로 학습함으로써 문화의 보편성과 다양성을 이해하며 동아시아의 공동체 의식을 형성한다. 또한, 도시 간 문화융합의 가능성 및 동아시아 도시문화콘텐츠의 세계 확산에 대해 생각하는 기회를 갖는다.

· **HALF9406 인간행동의심리적이해 (Psychological understanding of human behavior)**

일상에서 하는 경험, 생각과 느낌 행동을 이해하는데 있어서 심리학은 어떤 역할을 할까? 본 과목은 심리학의 주요 분야들을 탐색해보고 각 분야에서 인간의 행동을 이해하기 위해 어떻게 설명하는지를 알아본다. 다양한 심리학 분야에서의 연구방법을 소개하고 중심이 되는 이론들과 최신연구의 결과들 그리고 아직 풀리지 않는 인간행동에 대한 연구들에 대해 알아볼 것이다.

· **HALF0534 물의과학 (Science of the Water)**

물은 인류를 비롯한 모든 생물에게 물질 중에서 가장 중요한 것이며, 생체의 주요한 성분이 되고 있다. 인체는 약 70%, 어류는 약 80%, 그 밖에 물속의 미생물은 약 95%가 물로 구성되어 있다. 따라서 물은 모든 생물들에게 있어서 생명의 근원이 되는 것이다.

· **HALF9345 환경과미래사회 (Environment and future society)**

본 강의는 환경문제가 에너지소비, 경제성장, 사회적 형평성이 연동되어 있음을 인식하고 지속가능한 발전의 관점에서 환경문제를 어떻게 풀어가야 하는지에 대해 이해한다. 또한 과학기술과 에너지 및 환경의 상호 연관성에 주목하면서 21세기 주요 과제로 부상한 환경에너지 문제를 해결하며, 지속가능한 발전을 이루기 위한 과학기술의 가능성과 한계, 바람직한 접근 방향을 살피는 것을 목적으로 한다.

· **HALF0538 에너지와녹색산업 (Renewable Energy and Green Industry)**

오늘날 예전부터 예상되고 있었던 석유자원의 고갈, 지구 온난화, 산유국들의 정세 불안, 유가의 급상승등의 문제가 급부상하고 있다. 이에 따라 에너지 절약과 함께 최근 기술개발에 다른 신에너지의 이용이 크게 증가될 것으로 예상된다. 본 과목에서는 신에너지 내지는 녹색에너지로 정의되고 있는 범위의 자연에너지와 폐기물에너지를 포함하여 신재생에너지의 종류 및 활용 가능성을 소개한다.

· **HALF0501 과학기술과환경 (Science, Technology, and Environment)**

과학기술과 산업생산의 비약적 발전은 인구증가와 자연환경 파괴를 초래했으며 시간이 지남에 따라 문제가 더욱 심각해지고 있음을 파악하고 현재와 미래의 인류가 건전한 환경의 혜택을 유지해가기 위한 방법으로

대량생산 및 대량소비에 길들여진 사회경제 시스템을 환경 친화적인 시스템으로 전환해야 함을 이해한다. 다양한 환경문제들에 대한 기초적 지식을 습득하고 과학기술적 해결방법과 환경 정책에 대해 다룬다.

· **HALF9327 기초과학과현대산업제품군의이해 (Understanding of Basic Science and Product Family in Modern Industry)**

인문계열 학생들의 눈높이에 맞는 맞춤형 과학 강의

- (1) 필수 기초 과학지식 전달
- (2) 관련 지식들의 산업 제품군 적용 사례
- (3) 제조업 회사 제품들에 대한 과학적 접근

· **HALF1007 통계학 (Statistics)**

통계학에 대한 기초적인 내용과 통계학이 일상생활에서 어떻게 사용되고 있는지를 소개하여 학생들로 하여금 통계학의 올바른 이해를 돕고자 한다.

· **HALF0503 식생활과건강 (Diet and health)**

식품에 관한 일반적인 내용을 소개하고 식생활과 관련된 건강과 질병에 대해 소개함으로써 올바른 식품의 선택 및 식사습관을 습득하여 건강한 생활을 영위하는 기초지식을 제공하고자 한다.

· **HALF9330 건강과학의이해와실천 (Comprehension&Practice of Health Science)**

노령사회에 진입한 현재, 본 교과목은 질병 예방과 건강 관리에 필요한 올바른 지식을 학생들에게 제공하고 자 개설되었다. 본 교과목은 실용성을 극대화하기 위해 당뇨, 암, 퇴행성 뇌질환과 같이 현대인에게 흔한 질병을 타겟으로 이에 대응하는 의학-식품영양-운동(스포츠) 분야의 융합적 정보를 가르치며, 학생들의 참여를 극대화하는 명품 강의를 추구한다. 궁극적으로 수강생 자신과 가정 구성원의 행복 증진과 국가 경제에의 기여를 기대한다.

· **HALF0529 질병과노화 (Diseases and aging)**

인간의 질병과 노화에 영향을 미치는 생물학적 요인과 환경적 요인 등 다양한 요인을 학습하고, 스스로의 생활 습관을 점검함으로써 건강하고 행복하게 사는 방법을 찾아본다.

· **HALF6004 성의과학 (Sex of science, Sexology)**

인간의 젠더와 남녀 성이 갖는 진화학적인 의미, 생식과 발생 그리고 이에 대한 생리적인 조절과의 상호관계를 학습한다. 아울러 강의의 실용성을 극대화하기 위해 특히 인간에 있어서의 임신과 불임 치료, 피임, 성병, 환경호르몬, 젠더 역할, 정체성, 행동에 대한 최신 과학지식을 제공한다.

· **HALF6020 의약품과건강생활 (Medicine and Healthful Life) - e러닝**

의약품의 발달과정을 살펴봄으로써 모든 인류의 숙제인 질병으로부터의 해방과 인간의 수명연장 등에 대한 노력과 관련 학문의 발달사를 이해하도록 한다. 또한, 약품의 개발 과정을 공부함으로써 의약에 이용되는 화합물이 인체에 어떠한 방법으로, 어떻게 영향을 주는지 공부하도록 한다. 최근 국내외에서 치열하게 경쟁하고 있는 신약개발의 현황을 통하여 우리나라의 관련 학문과 기술의 국제적 위치를 살펴본다.

· **HALF9281 웰니스를위한생활관리 (Lifestyle management of wellness)**

대학생으로서 반드시 알아야할 운동, 식습관, 음주, 약물남용, 흡연, 스트레스 관리에 대한 융복합적, 실천적 지식을 습득하고, 이를 통해 자기관리 능력을 배양하여 웰니스를 추구하는 건전한 사회구성원이 되도록 한다.

· **HALF9240 컴퓨터활용능력(오피스) Computer literacy(Office)**

마이크로소프트사의 오피스를 중심으로 컴퓨터를 이용해서 문서, 발표자료, 스프레드 쉬트 등을 작성하고 편집하는 능력을 학습한다.

· HALF9344 4차산업시대와그린콘텐츠 (The 4th Industrial Revolution and Green Contents)

우리는 지금 기술의 슈퍼 융합이 촉진될 4차 산업혁명의 시대를 맞이하고, 세계 경제는 역사적, 기술적, 정치적 그리고 사회적 변곡점에 도달해 있다. 비트 산업bit industry(디지털화된 온라인이 만들어내는 산업)이 아톰 산업atom industry(물질로 이루어진 오프라인 세상에서 만들어지는 산업)과 교묘히 결합되고 일치되고 때론 충돌하는 이 시기를 우리는 어떻게 헤쳐나갈 것인가?

본 교과에서는 4차 산업혁명이 불러 올 과학기술과 경제, 문화, 사회의 변화에 대응하기 위해 우리 학생들이 변화의 기운을 일찌감치 감지하여 대비할 수 있는 창의적이고 융합적인 사고를 갖추고, 융합과 창조의 미래산업을 기반으로 한 4차 산업의 그린콘텐츠 패러다임 분석, 각 전공과 관련한 아이디어 개발에 대한 이론과 사례 학습으로 학생들의 향후 진로선택 및 창업관련 역량을 제고하고자 한다.

· HALF9348 자료시각화 (Data Visualization)

본 교과목은 자료 시각화를 중심으로 리포트 작성, 발표하기 등을 위한 다양한 개념과 이론, 실제 사례를 학습한다. 자료시각화 도구로는 Tableau Software를 실습한다.

· HALF9287 컴퓨터활용능력(동영상제작) Computer literacy(Image & video)

영상을 편집하고 수정하는 소프트웨어의 사용법들 습득하고 이를 기반으로 다양한 소프트웨어를 이용해서 동영상을 제작하고 편집하는 능력을 학습한다.

· HALF9347 프로그래밍디자인 (Programming Design)

비전공자도 쉽게 할 수 있는 파이썬(Python) 언어 문법과 프로그래밍을 통해 배우는 쉬운 게임 개발과 다양한 알고리즘 학습을 제공하고자 한다.

· HALF9349 디지털딥러닝과미래사회 (Digital Deep Learning for Future Society)

디지털 기술이 유도하는 변화와 도전을 이해하고 대처할 능력을 양성할 필요가 있으며 디지털 시대를 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 리더로서의 소양을 양성할 필요가 있다. 본 강의는 디지털 기술로 인한 개인과 사회가 맞게 될 변화를 이해하고 시사와 병행하여 정보사회가 요구하는 사회구성원으로 자리잡기 위한 정보 큐레이터를 양성하는 것을 목표로 한다.

· HALF9367 로봇의서재에는 (in Robot's library)

‘로봇의 서재에는’ 교과목은 인류가 인공지능(Artificial Intelligence) 및 로봇 등 하이테크(High Tech)를 통해 제4차 산업혁명이 진행되기까지 역사적 과정을 다양한 자료(영화, 애니메이션, 음악, 소설, 동영상 등)를 통해 역추적하며, 인문학(철학, 심리학, 공학, ICT, 경제, 비즈니스, 커뮤니케이션, 미디어, 심리학 등)을 기반으로 각각의 진화와 발전과정을 발견하고, 창의적으로 재구성 할 수 있는 학습 콘텐츠로 설계된 융복합 수업입니다.

· HALF7021 문화와복식 (Culture & Dress)

인간의 사고와 삶의 양식을 복식을 통해 바라봄으로써 문화에 대한 통찰력을 키운다.

· HALF7007 색채와디자인 (Application of Color and Design)

색채의 다양한 아티스틱한 실례, 베이직 아트의 역사적 구조 그리고 현대미술을 포함한 색채이론을 소개한다. 슬라이드 자료들과 다양한 비디오 감상과 토론을 통해 학생들이 베이직 아트와 디자인 이론에 대해 지식을 얻고 이해의 폭을 넓히고자 한다.

· HALF9357 문자의이해와캘리그래피 (Character Understanding and Calligraphy)

본 강좌에서는 문자의 특성을 이해하고, 시각적 만족과 전달효과를 극대화하기 위해 유용한 ‘붓’을 이용하여 문자 형태의 표현 능력을 배양한다. 이러한 능력을 길러 개인의 생각과 감정을 표현하는 예술활동과 디자인 관련 업체로의 취업과 창업 등 실생활에 활용하고자 한다.

· HALF9369 역사가있는영화속클래식 (Classical Music in Movies with History)

클래식을 어려워하는 학생들에게 영화속에 나온 클래식을 작곡한 시대의 역사를 미리 배워보고 클래식 음악을 기초부터 이해 할 수 있도록 하여 역사, 음악, 영화를 함께 공부하여 융복합 교양과목으로 학생들에게 전달하고자 한다.

· HALF9351 미디어창작하기 (Developing Material of Creative for Media Contents) - e러닝

기술 발전에 의한 시대의 변화는 새로운 융합의 문화를 생성한다.

본 수업은 꿈과 감성을 강조하는 새로운 디지털 문화 환경에 대한 준비와 자세를 함양하고, 창의융합적 사고의 틀을 통해 다양한 매체의 원천이 되는 창의적 소재와 아이디어를 실질적으로 기획 가공할 수 있는 능력을 강화한다.

· HALF9400 대중음악제작과엔터테인먼트비즈니스 (K-pop Production & Entertainment Business)

융복합과 창의의 개념을 보다 구체화하여 대중음악 제작 자체와 엔터테인먼트 비즈니스 전체에 대한 개괄적 교양을 함양하고자 한다

· HALF9246 글로벌스포츠경영 (Global Sports Management)

갈수록 중요성이 더하고 있는 사회, 문화 및 경제 현상으로서 글로벌 스포츠를 이해하고 학습하기 위한 과목이다. 글로벌 스포츠의 성장 역사, 사회적 역할 및 기능, 경제적 가치, 기업경영적 운영 그리고 향후 발전 전망 등에 대해서 학습하고 토론한다. 이를 위해 글로벌 스포츠 산업 및 기업의 성장 전략, 글로벌 스포츠 이벤트 및 스포츠 마케팅 등에 대해서 학습한다. 이러한 학습을 통해 현대인으로서 글로벌 스포츠의 가치 및 영향력을 이해하고 글로벌 스포츠 산업의 중요성과 진출 및 활동 분야로서의 가치를 아울러 토론한다.

· HALF0635 댄스스포츠 (Dance sports)

최근 국민 생활 스포츠로서 각광을 받고 있는 댄스스포츠는 신체적(유산소성)운동을 통해 건강을 증진할 뿐만 아니라 경쟁스포츠가 아닌 사교스포츠로서 대인관계를 통한 사회성 함양에도 크게 기여하는 운동으로 개인적으로는 규칙적인 리듬과 동작, 상대방의 예의를 엄격히 함으로써, 인내심과 협동심을 키워 개인의 인격 완성에 도움을 주며 심화학습을 통하여 전공실기과목에서의 기초기술과 연계 된 전공지식을 습득하는데 목표가 있다.

· HALF8001 스포츠와피트니스 (Sport & Fitness)

스포츠 피트니스 운동이란 각종 유산소운동을 통해 개선이 필요한 신체부위를 집중적으로 운동함으로써 건강한 삶을 영위할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다. 따라서 특정한 신체 부위의 문제점을 진단하고 올바른 운동으로 통해 그 부위를 향상시키는데 의의를 둔다.

· HALF8002 레저스포츠(골프) (Leisure Sport-goHALF)

레저스포츠(골프)에 필요한 기본기술을 익히고, 관련된 룰을 습득하는데 있으며, 평생 스포츠로써 골프를 즐길 수 있는 전반적인 기술과 지식을 습득하는데 있다.

· HALF8003 구기스포츠(테니스) (Ball Sport -Tennis)

테니스를 평생 생활체육으로 즐길 수 있도록 기본 지식 및 기술을 습득한다. 또한 각종 대회 관람을 통해

건강한 스포츠문화를 익히도록 한다.

· **HALF8012 무용감상 (Appreciation of Dance)**

현대사회를 살아가는데 있어서 인간은 건강문제, 가치관 상실, 근심과 좌절, 대인관계에서의 고립, 사회적 소외 등 다양한 경험을 하게 된다. 본 과목은 무용감상을 통하여 이러한 사회적 병폐현상의 문제점을 해소하고, 더 나아가 인간의 정서와 사고의 건전성을 유지하면서, 심리적 건강과 인간의 가치를 확립하고, 미의 추구에 의한 자신감의 회복을 통해 사회문화적 여가를 누릴 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

· **HALF8014 여가와사회무용 (Leisure and Social Dance)**

현대사회에 요구되는 여가의 개념을 다각도에서 조명하고 사회무용의 역할, 건강, 여가의 상관관계를 탐색하고 댄스스포츠, 민속무용의 실재를 통하여 삶의 질을 높이고 여가를 담당하기 위한 학문이다.

· **HALF0604 운동과건강 (Exercise and Health)**

왜 운동이 건강에 유효하며 운동 중에는 어떤 위험성이 내재 하는가에 대해서 이해하고 이를 바탕으로 위험성을 최소화 시키며 효과와 흥미를 최대화 시킬 수 있는 과학적인 운동 방법을 습득 한다. 또한 건강과 체력에 대한 올바른 정보와 지식을 학습하고 이를 활용하여 건강을 증진시킬 수 있는 방법론적 측면에서 운동이 지니는 과학적 우너리와 가치를 이해한다.

· **HALF9365 스포츠를통한한국사회의이해 (Understanding Korea Society through Sport)**

본 교과목은 한국 사회에서 정치, 경제, 사회, 문화, 과학기술적으로 의미를 갖는 스포츠를 키워드로 우리 사회를 총체적으로 이해하는 것이 목적이다. 특히 스포츠는 많은 사람들이 관심을 갖고 있으며 단순한 운동이 아닌 사회적 실체로 이를 제대로 이해하고 해석할 수 있는 능력이 미래의 지식인에게 필요하다. 이를 위해 철학, 미디어, 윤리, ICT, 대중문화, 비즈니스, 성 등 다양한 주제를 스포츠라는 틀로 검토하여 세계화와 언어, 창의성 등 기존에 접근하지 않았던 내용을 통해 지적인 자극을 얻고자 한다.

· **HALF9375 스포츠와법 (Sports and law)**

삶의 질 향상을 위한 스포츠 활동의 현대적 의의와 즐겁고 안전한 스포츠 활동 방안을 학습하고, 이를 기반으로 스포츠 분야의 법적 쟁점 양상을 이해하며 대응 역량을 기른다.

· **HALF8018 성공학특강 (Lectures on Success)**

성공한 CEO를 초빙한 강좌를 개설함으로써 세계화물결에 맞는 교양을 함양하고 변화하는 21세기 글로벌 환경 속에서 미래를 준비할 수 있는 장을 제공한다.

· **HALF9300 인문학특강 (Special Lectures on the Humanities)**

인문학이란 인간의 가치와 삶을 탐구함으로써 인간을 이해하기 위한 학문이다. 다양한 분야에서 활동하는 각 분야 최고 강사들의 강연을 통해 인문학의 본질과 현대의 흐름을 이해하는 노력을 하고자 한다.

· **HALF9324 교양과인성(유학생) (Culture and Human Nature)**

외국인학생-교수간에 소그룹 모임 및 활동을 통해 친밀하고 인격적인 관계를 형성한다. 학습상담, 학업, 인생관, 가치관 등 학생들의 주된 관심사에 대해 심도 깊은 대화와 토론 및 다양한 활동을 한다.

· **HALF9337 통일코리아의비전과리더십 (Leadership of Unified Korea)**

학부 일반학생을 대상으로 하는 교양과목으로서, 남북관계나 통일문제에 접할 수 있는 기회를 제공하여 국제관계 및 동북아정세와 한반도의 미래에 대한 적극적 관심과 폭넓은 안목을 길러주는데 주안을 둔다.

· **HALF9401 커리어디자인 (Career Designt)**

학생들이 진로/취업에 대한 현실성 있는 마인드 형성과 함께 전공 계열에 맞는 개인별 취업목표 및 취업전략을 수립할 수 있도록 지도함으로써 대학생활 동안 구체적인 역량개발과 경력관리를 할 수 있도록 구성하였다.

· HALF9301 **셀프리더십과자기개발 (Job-Aptitude and Self-Improvement)**

창의적이며 통합적 사고능력을 겸비한 진취적 인재가 되기 위한 리더십과 자기개발의 기본 개념을 이해하고 역할을 인식하여 자신의 가능성과 자질을 발견하도록 한다.

· HALF9402 **성격심리와자기이해 (Personality Psychology and Self-Understanding)**

외부에서 당신 자신에 대한 답이나 이유, 그리고 동기를 찾는 것이 아니라. 심리학을 기반으로 한 자기 안에서 자기를 체계적으로 이해할 수 있도록 핵심 주제별로 전통적인 성격심리학뿐만 아니라 인접분야(이상심리학, 긍정심리학, 심리상담 및 심리치료)의 연구들을 살펴봄으로서 성격 등의 자기이해의 성숙과 긍정적 성품의 함양에 대해 논의하는 자리를 만든다.

· HALF9315 **창업과제품/서비스개발 (Product and service development for startup)**

특정 문제를 해결하기 위해 필요한 제품과 서비스를 개발하는 프로세스를 학습하고 이를 구현하는 방법을 습득함으로써 창업에 필요한 핵심 역량을 강화한다.

· HALF9090 **특허전략과실무 (Patent strategy and practice)**

첨단기술과 미래산업 분야를 전반적으로 살펴보고 창업에 필요한 지식재산권(특허) 관련 실용적 지식을 학습한다.

· HALF9333 **소셜벤처창업과임팩트펀딩 (Social venture start-up and impact funding)**

소셜벤처창업을 위한 사업 아이디어 발굴, 사업계획 수립 및 실행 방법을 학습하고 실제 사업계획서를 작성해봄으로써 소셜벤처창업 역량을 강화한다. 그리고 소셜벤처의 창업 자금 조달을 위해 임팩트펀드를 활용하는 방법을 학습한다.

· HALF9323 **관학연계대학안전교육 (Safety Leadership and Behavioral Safety)**

안전은 인간의 욕구이며 권리로서 일상생활을 영위하고 사회를 유지하는데 매우 중요한 개념이지만 이론적으로 공통된 이해와 실천적 행동에 대한 태도 및 방법이 부족한 실정이다. 본 교과목을 통해서 안전개념이 가진 특징을 고려하면서 안전을 이해하는 복합적이고 다차원적이며 전략적인 접근방법을 습득한다. 특히 서울시와 함께 하는 관학연계 프로그램으로서 적절한 상황 판단에 근거하여 타인의 생명도 존중하며 실천 기반의 안전행동을 수행해낼 수 있는 안전 리더 육성을 목표로 한다.

· HALF9372 **LINC+기업특강 (Special lecture for LNCK+)**

LINC+ 사회맞춤형학과 학생들을 대상으로 사회맞춤형학과에 대한 개요 및 운영방안 소개, 참여기업의 사업영역, 참여기업의 비즈니스 전략 및 기업에서 바라는 인재상, 우리대학과 협력 방안 등에 대해 참여기업의 대표, 비즈니스 전문가, 기술전문가등이 직접 특강을 통해 전달한다.

· HALF9411 **사회문제분석과스타트업미션수립 (Social problem analysis and startup mission)**

현대 사회의 다양한 문제를 이해하고 이와 관련된 공개 자료를 수집, 분석하는 실습을 통해 사회문제의 원인을 진단하고 이를 해결하기 위한 스타트업 미션을 수립하는 방법을 학습한다.

· HALF9412 **소셜임팩트비즈니스모델링 (Social Impact Business Modeling)**

사회적으로 선한 영향력을 창출하고 사회적 가치를 추구하는 소셜임팩트 비즈니스를 기획하고, 이해관계자 분석 등을 통해 이를 구체적인 비즈니스 모델로 만드는 방법을 학습한다.

· HALF9408 빅히스토리과인공지능 (Big Histiry and A.I)

빅 히스토리에서 기존에 다루었던 우주사, 자연사적 관점을 바탕으로 현재 우리 사회가 필요로 하는 4차 산업혁명- 그중 인공지능 개발-의 의미는 어떤 것이며, 바람직한 방향은 무엇인가에 대해서 탐구하는 것이다. 이를 바탕으로 융복합 교양과목을 구성함으로써 상명인들의 융합적 사고력 증진과 삶의 가치관 형성 등에 기여하고자 한다.

· HALF9409 설화와공동체윤리 (Tales and Community Ethics)

한국과 일본의 설화와 이를 바탕으로 다양한 매체로 재구성된 콘텐츠를 대상으로 공동체 윤리가 설화 및 콘텐츠 속에서 시대적으로 어떻게 변화하고 사회구성원들로 하여금 어떠한 윤리를 실천하도록 기능하였는가를 살펴보고, 학생들이 현재 사회가 직면한 윤리적 문제를 발견하여 공동체 윤리를 성찰하며, 논의를 통해 해결의 과정을 모색하고 실천적 해답을 도출하게 하는 것을 목표로 한다.

· HALF9410 질병과문명 (Cultural epidemiology)

고대로부터 다양한 질병과 함께 해온 동서양의 인류문명을 역학(epidemiology)이라는 학문 측면에서 인문학적, 사회학적, 자연과학적으로 해석함으로써 미래의 뉴노멀 시대에 응용할 수 있는 융복합적 지식의 기반을 제공하고자 함. 특히 지구의 역사와 함께 해왔던 감염성 질환은 아테네 역병(장티푸스), 중세 유럽의 페스트, 천연두, 그리고 최근의 코로나바이러스감염증-19(코로나-19) 등의 대유행과 같이 시대적 흐름을 바꿀 정도로 그 파급력이 대단히 큼. 따라서 동서양의 감염성 질환 및 대유행의 흐름을 융복합적 관점에서 고찰하고자 함