

IV. 연계융합전공

문화콘텐츠기획전공

재난대응서비스전공

자동차소재부품융합전공

SMR융합전공

배터리융합전공

스마트문화유산관광디자인융합전공

스마트생태치유명상융합전공



2026
학업이수가이드

문화콘텐츠기획전공

■ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	문화콘텐츠기획전공은 불교의 자비(올바른 베품)와 지혜(올바른 앎)를 바탕으로 문화콘텐츠의 근간을 이루는 시민윤리의식 및 인문학적 통찰에 대한 역량을 익힌다. 나아가 한국을 위시한 세계의 문화에 대한 이해와 자유로운 상상력을 통해 창의적인 콘텐츠를 생산할 수 있는 역량을 아우르며, 한국문화산업을 전 지구적으로 확산시킬 수 있는 세계대중문화에 대한 이해 및 의사소통의 핵심인 언어와 관련된 역량을 기른다. 이로써 문화콘텐츠산업의 현장에서 필요로 하는 콘텐츠의 기획 및 창작과 관련한 업무 역량을 갖춘 인재를 양성한다.		
인재상	문화콘텐츠기획전공은 학생들의 콘텐츠 이론과 실전 응용 및 기획·창작·경영 능력을 종합적으로 함양하는 기본 목표 달성을 위해, 동국대학교 참사람 6대 핵심 역량을 토대로 한 창의적 융합형 글로벌 인재상을 추구한다.		
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술	
1. 영상콘텐츠	1-1. 문예창작능력	1-1-1. 창의력	
		1-1-2. 영상언어표현력	
	1-2. 문화선도능력	1-2-1. 문화콘텐츠기획	
		1-2-2. 문화콘텐츠제작	
2. 출판콘텐츠	2-1. 문제분석능력	2-1-1. 분석력	
		2-1-2. 논리력	
	2-2. 문제해결능력	2-2-1. 사고력	
		2-2-2. 문제처리능력	
3. 문화콘텐츠 및 디자인/디지털	3-1. 스토리텔링능력	3-1-1. 창의력	
		3-1-2. 웹툰창작	
	3-2. 디자인능력	3-2-1. 컴퓨터그래픽운용기능사	
		3-2-2. 멀티미디어콘텐츠 컬러리스트	
4. 문화콘텐츠 경영	4-1. 콘텐츠기획력	4-1-1. 마케팅, 조직관리	
		4-1-2. 경영정보, 소셜미디어	
	4-2. 콘텐츠관리능력	4-2-1. 비즈니스분석능력	
		4-2-2. 사회조사분석/빅데이터분석	

■ 학부(과)·전공 소개

문화콘텐츠기획전공은 지속적으로 성장하는 문화콘텐츠산업이 요구하는 인재상에 걸맞게 2014학년도부터 인문학적 통찰력과 예술적 상상력, 창의적 경영 능력을 학생들이 두루 갖출 수 있도록 다양한 학문이 융합한 학제적 교육을 실시하였다.

특히 산학협동을 통한 이론·실무 조화를 근간으로 디지털 사회를 선도하는 문화콘텐츠 분야의 글로벌 인재를 육성하는 교육 과정을 구성했다.

문화콘텐츠기획전공은 인문, 예술, 경영의 융합을 꾀하는 커리큘럼의 구성으로 방송, 영화, 출판, 웹툰, 이벤트, 사진, 소셜미디어, 마케팅 등 다양한 전공분야를 두루 포괄한다. 이렇듯 구체적으로 세분화된 콘텐츠 실무 분야의 전공교육은 해당 직무 능력 계발과 콘텐츠 산업에서 필요로 하는 인력 창출에 직결된다.

■ 최근 학문의 동향 및 전망

21세기 지식기반사회를 선도하는 미래 성장 동력은 바로 문화콘텐츠산업이다. 현재 국내뿐 아니라 전세계적으로 다양한 문화콘텐츠의 수요가 빠르게 증가하고 있고 콘텐츠의 수익 기반도 크게 확대되고 있다.

문화콘텐츠산업의 성장세에 따라 콘텐츠 전반을 다룰 수 있는 학제적 능력을 갖춘 인재가 요구되고 있는 추세며, 관련 인력은 국가 일자리 창출에 적극적으로 기여하고 있는 고성장 직군이기도 하다. 이를 토대로 문화콘텐츠 산업의 전망을 정리하자면 다음과 같다.

- 전세계적으로 문화콘텐츠산업에 대한 수요의 증가 및 시장 성장률의 지속.
 - 세계 디지털콘텐츠 시장의 규모는 매년 12.3%의 연평균 성장률을 기록.
- 국내에서도 문화콘텐츠산업은 고성장 산업으로 매년 높은 성장세를 보임.
 - 국내 디지털 콘텐츠 시장의 2003년부터 현재까지의 평균 성장률은 10% 이상에 달함.
(동일 기간 GDP 성장률 및 민간소비 성장률은 평균 5% 미만으로 둔화.)
 - 2015 콘텐츠산업 통계조사 결과, 2014년도 국내 콘텐츠산업 수출액은 전년 대비 7.1% 증가한 52억 7351만 달러로 집계(문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 2016년 1월 26일 발표).
- 문화콘텐츠산업 수출액의 지속적인 증가.
 - 2010~2014년 수출액, 연평균 13.4% 증가 추세.
 - 2014년 수출액, 전년 대비 7.1% 증가, 무역수지 40억 달러 흑자(2014년 기준, 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 2016년 1월 26일 발표).
- 정부의 문화콘텐츠산업에 대한 전폭 지원 및 정책 마련.
 - 2015년 「문화산업진흥기본법」과 「콘텐츠산업진흥법」을 개정, 2018년까지 문화재정을 연평균 11.2% 증액하여 정부재정 대비 2%까지 확대할 계획.
- 문화콘텐츠산업은 그 자체로 OSMU(One Source Multi Use)를 통해 다양한 분야를 망라, 융합하여 고부가 가치를 창출.
 - 출판, 게임, 방송, 영화, 광고, 음악, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션, 그 외의 다양한 산업 포함.
 - 이외 타 기술, 타 산업과의 융합으로 무궁무진한 부가가치를 창출.

문화콘텐츠기획 다전공의 교과목은 이러한 변화에 맞춰 문화콘텐츠 전반은 물론 인문·예술·경영 능력을 모두 갖춘 창의적이고 글로벌 사회에 걸맞은 새로운 유형의 인재를 키워나가는 목적으로 개설되었다.

■ 진로 및 취업분야

콘텐츠산업에서 필요로 하는 분야가 매우 많기 때문에 문화콘텐츠기획전공 졸업생은 기본적으로 콘텐츠 기획·창작·홍보·마케팅·경영·연구 등과 관련된 전문 분야로 진출할 수 있다. 특히 방송, 영화, 출판, 만화, 웹툰, 축제, 이벤트, 사진, 소셜미디어, 게임, 애니메이션, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 테마파크, 문화기획 등의 다양한 분야에 진출 가능하다.

■ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
김억조	국어학	미디어이벤트작법	출판/편집
박노현	영상문학	문화콘텐츠개론, 영상서사작법	방송/영화 영상콘텐츠
류완하	문화산업디자인	스마트관광상품아이템캡스톤디자인	문화기획 문화상품마케팅
유우진	시각디자인	스토리보드제작기법, 웹툰콘텐츠디자인	웹툰/만화디자인/디지털콘텐츠
문태수	경영학	디지털콘텐츠의이해	마케팅/콘텐츠경영
이영찬	경영학	소셜미디어콘텐츠	마케팅/콘텐츠경영
손민희	경영학	문화콘텐츠마케팅	마케팅/콘텐츠경영

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)		3	9	10	30	13	39	
3S	캡스톤디자인(종합설계)			1	3	1	3	
	키스톤디자인(요소설계)	-	-	-	-	-	-	
	코너스톤디자인(기초설계)	-	-			-	-	
3S-디자인 교과목 소계(B)		-	-	1	3	1	3	
취창업	전공진로탐색	-	-	-	-	-	-	
	취업세미나	-	-	-	-	-	-	
	창업교과목	-	-	-	-	-	-	
취창업 및 제도연계 소계(C)		-	-	-	-	-	-	
총 합계(D=A+B+C)		3	9	11	33	14	42	
학점 인정	현장실습	-	-	4	12	4	12	계절학기 개설 포함
	연구세미나	-	-	-	-	-	-	학부생 연구프로그램
교직	교과교육	-	-	-	-	-	-	교직 개설 학과만 해당

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	2	1	CCP20116	문화콘텐츠개론	3.0	3.0	-	웹문예	전용교과
		2	CCP20216	영상서사작법	3.0	3.0	-	웹문예	전용교과
			CCP20316	디지털콘텐츠의이해	3.0	3.0	-	경영	전용교과
전문 교육 과정	3, 4	1	WCA30424	출판기획론	3.0	2.0	1.0	웹문예	
			IDP30322	스마트관광상품아이템캡스톤디자인	3.0	3.0	-	미술	
			CCP30116	미디어이벤트작법	3.0	3.0	-	웹문예	전용교과
			CCP30216	스토리보드제작기법	3.0	-	3.0	미술	전용교과
			CCP30316	소셜미디어콘텐츠	3.0	3.0	-	경영	전용교과
		2	IDP30222	디지털영상학이해	3.0	-	3.0	미술	
			WCA30824	방송작가기초	3.0	2.0	1.0	웹문예	
			WCA40625	편집기술론	3.0	2.0	1.0	웹문예	
			WCA40725	방송구성실기	3.0	1.0	2.0	웹문예	
			CCP30416	웹툰콘텐츠디자인	3.0	-	3.0	미술	전용교과
			CCP30516	문화콘텐츠마케팅	3.0	3.0	-	경영	전용교과
합계					42	28	14		
학점 인정	3, 4	여름, 겨울	CCP30616	문화콘텐츠기획현장실습1	3.0	-	160.0	현장실습	전용교과
			CCP30716	문화콘텐츠기획현장실습1	3.0	-	160.0	현장실습	전용교과
			CCP40316	문화콘텐츠기획현장실습1	3.0	-	160.0	현장실습	전용교과
			CCP40416	문화콘텐츠기획현장실습1	3.0	-	160.0	현장실습	전용교과
교직									

■ 교과목별 전공능력 연계

교과 영역	교과목명	전공능력(%)							
		1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
기초 교육 과정	문화콘텐츠개론	0	50	0	0	0	0	25	25
	영상서사작법	50	50	0	0	0	0	0	0
	디지털콘텐츠의이해	0	0	0	0	0	0	50	50
전문 교육 과정	미디어이벤트작법	0	0	0	0	50	50	0	0
	스토리보드작법	0	0	0	0	50	50	0	0
	소셜미디어콘텐츠	0	0	0	0	0	0	50	50
	웹툰콘텐츠디자인	0	0	0	0	50	50	0	0
	문화콘텐츠마케팅	0	0	0	0	0	0	50	50
	디지털영상학이해	50	0	0	0	50	0	0	0
	스마트관광상품아이템캡스톤디자인	0	0	0	0	30	30	40	0
	출판기획론	0	0	50	50	0	0	0	0
	방송작가기초	50	50	0	0	0	0	0	0
	편집기술론	0	0	50	50	0	0	0	0
현장 실습	방송구성실기	50	50	0	0	0	0	0	0
	문화콘텐츠기획현장실습1	0	0	0	0	0	0	0	0
	문화콘텐츠기획현장실습2	0	0	0	0	0	0	0	0
	문화콘텐츠기획현장실습3	0	0	0	0	0	0	0	0
	문화콘텐츠기획현장실습4	0	0	0	0	0	0	0	0
합계		200	200	100	100	230	180	215	175

■ 교과목 해설

CCP20116	문화콘텐츠개론	<i>Introduction to Culture Contents</i>
21세기 문화산업의 키워드라고 할 수 있는 문화콘텐츠에 대한 개괄적 이론을 다룬다. 또한 현대사회의 대중문화에서 대표적 문화콘텐츠 활용 영역으로 꼽을 수 있는 가요, 축제, 출판, 공연, 영화, TV드라마, 방송, 만화, 웹툰, 애니메이션, 게임, 관광 등에 대한 일별을 펴한다. This class aims to learn the general theory about culture contents, keyword of 21st century's cultural industry. Also another object of this course is embracing representative culture contents practical use in the contemporary society's popular culture including the pop music, publications, performances, films, publications, performances, films, TV drama, Broadcasting, Cartoon, Web-toon, Animation, Games, tourism, and etc.		
CCP20216	영상서사작법	<i>How to create image narrative</i>
미디어 테크놀로지의 발전에 따라 현대사회에서 가장 광범위하고 영향력 있는 이야기 전달 방식으로 자리를 잡은 영상서사의 작법을 익힌다. 이를 위해 영상서사의 프리 프로덕션-프로덕션-포스트 프로덕션에 이르는 일련의 과정을 학습한다. The class is designed to help students learn 'image narrative' placed by most extensive and influential 'forward method of story' in modern society following the development of media technology. For this purpose, Students will study a series of curriculum with 'Pre-production - Production - Post Production of the video narration'.		
CCP20316	디지털콘텐츠의이해	<i>Understanding of Digital Contents</i>
디지털콘텐츠는 방송통신융합의 발전에 따라 One-Source Multi-Use(OSMU)라는 고부가서비스산업의 하나로 인식되고 있다. 디지털 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 프로세스를 통하여 디지털콘텐츠 서비스는 고객과 비즈니스 관계자들에게 혁신적인 솔루션을 제공한다. 스마트폰, 랩탑, 인터넷장치, 그리고 셋탑박스(IPTV)와 같은 융합장치를 통해 인터넷 기술과 디지털화된 콘텐츠를 기반으로 새로운 비즈니스 생태계가 탄생한다. 본 교과목의 목적은 디지털콘텐츠산업의 기술과 경영에 관한 기본적인 개념과 관련 이론을 이해하는 것이다. 본 교과목은 고품질 방송통신 융합의 응용서비스 및 기술개발을 기반으로 디지털콘텐츠의 기획, 제작, 유통, 판매 등에 관한 기본적인 개념의 이해와 함께 산업적 응용에 관한 통찰력을 제공한다. Digital contents is recognized as one of high value-added industries like One-Source Multi-Use(OSMU), according to the development of broadcasting-telecommunication convergence. Through the process of planning, creating, and distributing the digitalized contents, digital contents services provide innovative solutions to customers and business users. Based on Internet technology and digitalized contents through converged devices such as smartphone, laptops, Internet devices (IP network) and set top boxes (IPTV), new business ecosystem is created. The purpose of this class is to understand the basic concept and related theory on technology and management of digital contents industry. This class provides the insight of industrial application with understanding of fundamental concept about planning, making, distributing, and selling the digital contents, based on application services and technology development of high quality broadcasting-telecommunication convergence.		
CCP30116	미디어이벤트작법	<i>Writing of Media Event</i>
미디어 이벤트는 일상생활에서 일어나는 사건을 특별한 상황으로 인식하여 이야기로 구성하도록 한다. 본 강좌는 현재 벌어지고 있는 상황에서 일상적인 상황과 축제적 상황을 구별하여 인식하게 하는 점을 탐구한다. 미디어 이벤트 작법은 미디어와 미디어 이벤트에 관한 전반적인 이해를 토대로 축제적 상황에 관한 글쓰기에 대한 이론 및 실천 활동을 병행하게 될 것이다. Media event is to recognize the events in everyday life in a special situation to constitute a story. This course explores the situation that is currently going on everyday situations and the point where the situation is connected to the festival. Manners media event will be a combination of theoretical and practical activities to writing about Festival understanding of the overall situation based on media and media events.		

CCP30216

스토리보드제작기법

Production Techniques of Storyboard

본 강좌는 스토리 보드 제작 능력을 배양하고자, 드로잉에 대한 기본적인 이론 수업과 실습을 병행 하는 방식으로 표현의 테크닉을 연마하고, 실제 영화와 만화에 쓰이는 카메라 앵글에 대한 용어 및 활용성에 대한 이론 수업을 함으로써 연출에 대한 기본적인 이해를 형성한다. 이 과정을 통해 실제 자신의 생각을 그림과 연출로 전환하는 방식에 대해 고민해보는 시간을 가지게 함으로써 스토리 보드 제작에 대한 단단한 기초 능력을 다지도록 한다.

This course aims to improve a storyboard production ability, polishing techniques and hands-on drawing, and by a theory lesson about the terminology and usage of the camera angles used in the actual movie and cartoon. By thus forming a basic understanding of production through this process you have time to try to think about how to convert their idea into real pictures and directing it to learn basic ability of storyboard production.

CCP30316

소셜미디어콘텐츠

Social Media Contents

소셜 네트워크 서비스와 대중에 의해 제작된 디지털 콘텐츠들의 등장은 엔터테인먼트를 비롯한 많은 비즈니스 분야에 엄청난 영향력을 미치고 있다. 본 강좌는 수강생으로 하여금 급속하게 발전하고 있는 소셜미디어와 디지털 콘텐츠 그리고 소셜 미디어콘텐츠 마케팅을 이해하고 학습하도록 하며, 향후 트렌드를 전망하는데 목표를 두고 있다.

The advent of social network services and digital contents produced by the public have a strong impact on business area including entertainment. The purpose of this course is not only to understand and learn social media, digital contents and social media contents marketing but also to prospect future's trend.

CCP30416

웹툰콘텐츠디자인

Design of Webtoon contents

본 강좌는 기초 드로잉을 시작으로 실제 웹툰의 기본적인 연출법 및 그의 활용성에 대한 구슬강의와 웹툰 연출이 실제로 어떻게 이루어지는지 다양한 작품을 함께 분석하는 것을 통해 이론을 강화하고, 실제 캐릭터 디자인과 콘티 제작을 반복 숙달함으로써 작가적인 기초 능력을 키운다.

This course starts with basic drawing lessons and Webtoon are analyzed with what is actually directing various works for the basic dramaturgy and its actual utilization of Webtoon. This theory through enhanced and mastered bby repeating the actual character design, storyboards and production raise the basic skills of artists.

CCP30516

문화콘텐츠마케팅

Cultural Contents Marketing

문화콘텐츠 산업 분야에서 마케팅 전략을 수립하고 실행하기 위한 다양한 이론과 전략적 프레임을 학습하여, 마케팅 이론을 토대로 특수 상품에 해당하는 문화콘텐츠의 효율적인 마케팅전략을 수립하고 실행할 수 있는 능력을 키운다. 문화콘텐츠 상품/산업과 소비자의 특징을 이해하고, 마케팅 믹스 전략, 마케팅 실행과 통제, 조사분석 방법 등을 익히고, 음악, 영화, 방송, 공연, 게임 등의 문화콘텐츠 분야에서의 마케팅 사례 연구를 통하여 마케팅 전략 수립의 실무를 익힌다.

The class is designed to help students learn and apply the full spectrum of marketing principles to cultural contents industry. The course deals with all of the key marketing functions - from segmentation to pricing to marketing communications - in the context of cultural contents management, through numerous examples.

IDP30222

디지털영상학이해

Understanding of Digital Photography

디지털 영상 매체는 모든 작품활동, 창작활동에서 빠지지 않는 요소이다. 특히 카메라의 발달로 손쉽게 디지털 영상 매체를 활용할 수 있는 환경 조성으로 인해 기본적인 카메라, 사진술은 창작활동 종사자에게 필수적인 요소가 되었다. 이 강의는 카메라와 사진과 영상 촬영의 기본을 익히고 응용할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 두고 있다.

Photographs are a medium used in all creative activities. Particularly, due to the environment that can easily uses the medium of photographs thanks to the development of cameras, the basic camera skills and photography became an essential for creative activity artists. This course aims to learn basics of the camera and photography and grow application ability.

IDP30322

스마트관광상품아이템캡스톤디자인

Smart Tourism Product Capstone design

관광상품디자인의 개념을 이해하고 단순한 기능의 제품을 대상으로 기능과 상품개발을 연구하며 입체적으로 제작 할 수 있는 조형 능력을 기른다.

Through various media, learn the basic concept of modern art. Study the art history as the easy version first, looking for the example how to developed as modern art and case of the most famous artwork in contemporary times. Also, study how to progress in the future.

WCA30424

출판기획론

Theory of Publication Plannin

출판물이 탄생하는 과정을 두루 살피고 그 과정을 책임지는 출판기획자 및 편집자의 실무를 파악한다. 실제 출판기획업무에 필요한 전반적인 능력을 다지게 한다.

Examine the publication process and grasp the works of publication planners and editors who take charge of the process. Cultivate the general abilities needed for the actual publication planning works.

WCA30824

방송작가기초

Basics for Broadcast Writing

실제 방송구성에 대한 이론적 지식을 통해, 인간과 사물에 대한 세밀한 관찰력과 호기심 그리고 관찰한 것들을 글로써 잘 표현해 낼 수 있는 문장력과 언어감각을 습득한다.

Through theoretical knowledge of the actual components of broadcasting, train the ability to observe people and things closely, and acquire writing skills and a sense of language to express observed things with writing properly.

WCA40625

편집기술론

Theory of Editing

편집 기술에 대한 기초적 이론을 먼저 이해한 뒤, 편집기술에 대한 방송 및 출판업의 실제 업무를 파악한다.

Understand the basic theory of editing techniques first, and then grasp actual works of broadcasting and publication related to editing techniques.

WCA40725

방송구성실기

Broadcasting Composition Practice

방송작가기초를 통해 배운 이론을 바탕으로 실제 방송 시사, 교양 프로그램 등의 실제 작법을 중심으로 방송시사교양에 대한 구성을 배운다.

Based on the Basics for Broadcast Writing, learn the components of current affairs and educational programs focusing on actual writing techniques.

CCP30616

문화콘텐츠기획현장실습1

Internship of Culture Contents Planning 1

본 교과목은 전공이론을 바탕으로 전공과 관련된 국내·외 실무현장에 파견되어 업무를 체험한다. 이를 통해 진로선택 및 취업준비에 도움이 되는 실무능력을 배양케 한다.

This course aims to experiencing work-place activity in native or foreign country which relates to one's major. Through this, students can acquire various information to chose one's occupations and grasp helpful ability for finding careers.

CCP30716

문화콘텐츠기획현장실습2

Internship of Culture Contents Planning 2

본 교과목은 전공이론을 바탕으로 전공과 관련된 국내·외 실무현장에 파견되어 업무를 체험한다. 이를 통해 진로선택 및 취업준비에 도움이 되는 실무능력을 배양케 한다.

This course aims to experiencing work-place activity in native or foreign country which relates to one's major. Through this, students can acquire various information to chose one's occupations and grasp helpful ability for finding careers.

CCP40316

문화콘텐츠기획현장실습3

Internship of Culture Contents Planning 3

본 교과목은 전공이론을 바탕으로 전공과 관련된 국내·외 실무현장에 파견되어 업무를 체험한다. 이를 통해 진로선택 및 취업준비에 도움이 되는 실무능력을 배양케 한다.

This course aims to experiencing work-place activity in native or foreign country which relates to one's major. Through this, students can acquire various information to chose one's occupations and grasp helpful ability for finding careers.

CCP40416

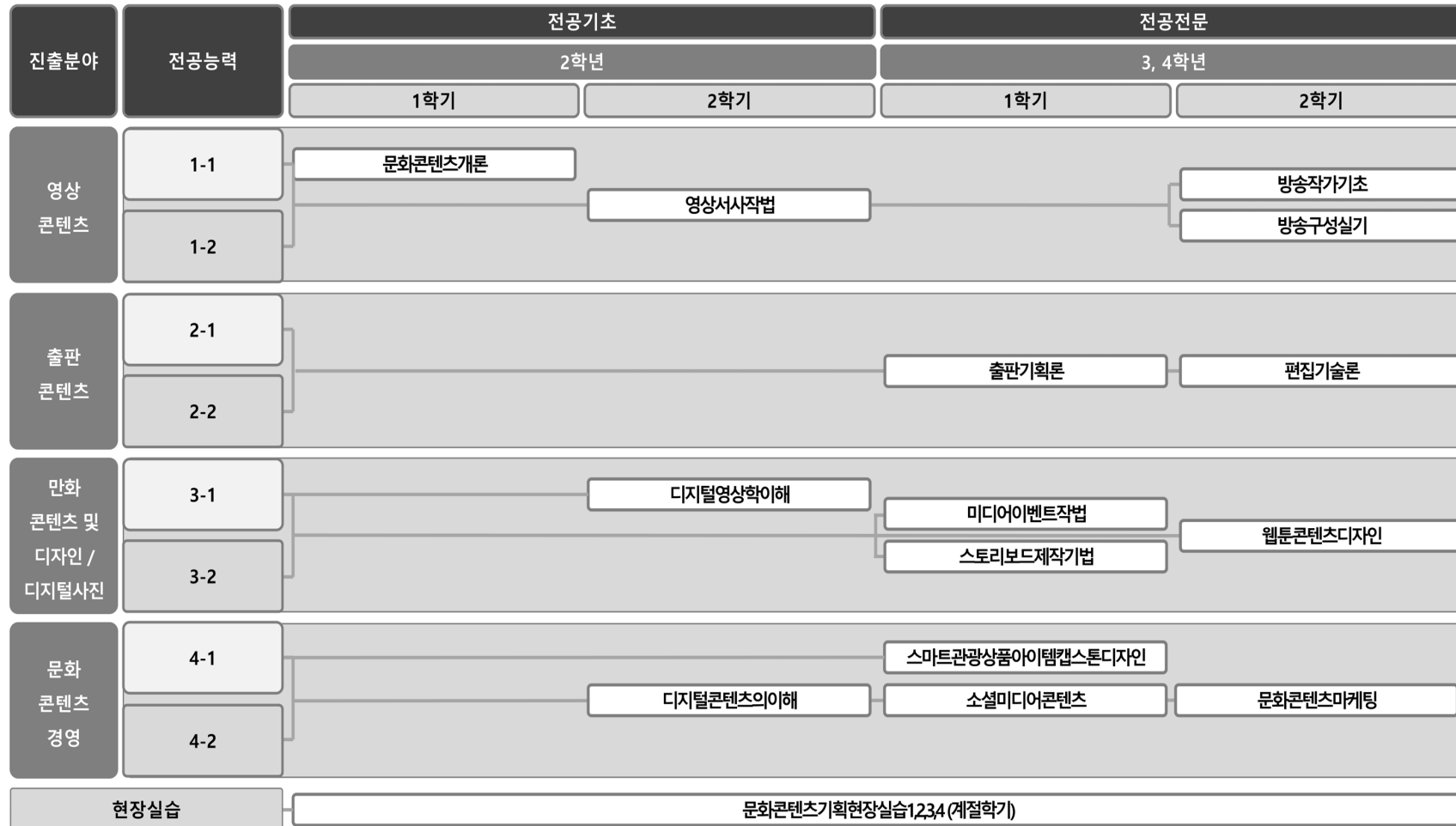
문화콘텐츠기획현장실습4

Internship of Culture Contents Planning 4

본 교과목은 전공이론을 바탕으로 전공과 관련된 국내·외 실무현장에 파견되어 업무를 체험한다. 이를 통해 진로선택 및 취업준비에 도움이 되는 실무능력을 배양케 한다.

This course aims to experiencing work-place activity in native or foreign country which relates to one's major. Through this, students can acquire various information to chose one's occupations and grasp helpful ability for finding careers.

□ 전공교육과정 이수체계도



2026
학업이수가이드

재난대응서비스전공

■ 전공능력 기반 학과(학부, 전공) 교육 체계

교육목표	관광상품의 생산 및 유통과정에서의 제품혁신, 서비스혁신을 통해 국내 관광산업의 글로벌 경쟁력을 높일 수 있는 인재를 육성하고자 함4차 산업혁명시대에 필요한 4G소프트웨어 기술에 대한 이해와 응용능력, 안전, 보건 분야에 전문지식을 활용하여 통합안전관리 시스템을 구축하여 재난, 재해를 예측, 예방, 대응을 위한 스마트안전보건 인재 양성	
인재상	4차 산업혁명 문제해결형 인재상인 4C(창의성, 비판적 사고, 의사소통, 협업) 능력과 개방적인 자세 능력을 추가하고 더불어 대학의 자비실천역량, 창의적역량, 도전성취역량, 글로벌역량 및 직무역량을 강화할 수 있는 인재를 양성 - 재난대응서비스전공 인재상은 스마트안전보건(SMARTiUM) 미래 융합형 인재로 4차 산업혁명 4C역량, 개방적인 자세, 대학의 핵심역량 간의 부합되는 8가지 역량을 갖춘 인재	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 스마트 안전보건 신산업분야	1-1. 전문성	1-1-1. 재난대응에 필요한 안전, 보건 및 소프트웨어의 전문지식을 활용할 수 있는 기술
	1-2. 융합역량	1-2-1. 안전, 보건, 소프트웨어 분야의 기초 및 전문 지식을 융합할 수 있는 기술
	1-3. 협동적 수행능력	1-3-1. 팀 단위의 대규모 프로젝트 진행하며 협력할 수 있는 기술
	1-4. 표현역량	1-4-1. 전문지식을 활용하여 캡스톤 디자인 교과목에서 모델링할 수 있는 기술
	1-5. 문제해결	1-5-1. 새롭게 발생할 재난에 대한 문제해결능력을 배양
	1-6. 정보판단력	1-6-1. 4차 산업혁명 기술의 정보에서 필요한 지식을 구분하는 기술
	1-7. 창의역량	1-7-1. 스마트안전보건에서의 새로운 기술이나 서비스를 만들 수 있는 기술
	1-8. 문제예측역량	1-8-1. 안전, 보건, 전문기술에 소프트웨어를 이용하여 새로운 기술 발견할 수 있는 기술

■ 학과(학부, 전공) 소개

본 교육과정은 LINC+ 4차 산업혁명 혁신선도대학 육성사업의 일환으로 개설된 융합전공입니다.

창의융합공학부 안전공학전공, ICT·빅데이터학부 컴퓨터공학전공 및 간호학과가 융합하여 스마트안전보건 신산업분야 인재를 양성하고자 합니다.

■ 이수학점

■ 최저이수학점 구성 내용

이수구분	내용	비고
나노디그리	전공교과 13학점 이상	Adventure Design 2과목, 기초교과 2학점, 전문교과 5학점 이상 이수 필수
부전공	전공교과 21학점 이상	Adventure Design 2과목, Capstone Design 2과목 이수 필수
복수전공	전공교과 36학점 이상	Adventure Design 2과목, Capstone Design 2과목 이수 필수

■ 교과 교육과정 편성 현황

영역	교과목 수	학점계	비고
기초교육과정	7	21	
전문교육과정	15	36.5	
계	22	57.5	

■ 전공교육과정 개설 총괄표

이수 영역	학년	학기	학수 번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1학년	1학기	SAE11122	안전공학개론	3.0	3.0	0.0		안전보건
	2학년	1학기	SAE27122	스마트안전관리총론	3.0	3.0	0.0		안전보건
			COM20516	이산구조	3.0	3.0	0.0		컴퓨터공학
			SAE29124	스마트방재솔루션(코너스톤)	3.0	0.0	3.0	코너스톤	안전보건
			SAE28422	스마트안전설계(코너스톤)	3.0	0.0	3.0	코너스톤	안전보건
			COM20122	자바프로그래밍	3.0	2.0	1.0		컴퓨터공학
		2학기	SAE28022	통합시스템안전	3.0	3.0	0.0		안전보건
전문 교육 과정	3학년	1학기	SSE31422	4차산업기술창업	3.0	3.0	0.0		안전보건
			NUR32520	재난과건강	1.5	1.5	0.0		간호학과
			COM30125	파이썬프로그래밍	3.0	2.0	1.0		컴퓨터공학
			NUR31321	중독분석	1.5	1.5	0.0		간호학과
			SAE31918	재해조사분석종합설계	3.0	0.0	3.0	캡스톤	안전보건
		2학기	SAE32222	스마트전기안전	3.0	3.0	0.0		안전보건
			SSE31224	스마트재난관리론	3.0	3.0	0.0		안전보건
			NUR31421	외상환자건강문제와관리	1.5	1.5	0.0		간호학과
			SAE31116	안전공학종합설계	3.0	0.0	3.0		안전보건
	4학년	1학기	COM40923	인공지능	3.0	3.0	0.0		컴퓨터공학
			NUR41121	외상의심리적응급처치	1.0	1.0	0.0		간호학과
			NUR41321	스마트헬스	1.0	1.0	0.0		간호학과
			SSE41323	스마트시티안전관리	3.0	3.0	0.0		안전보건
		2학기	SSE40722	위험물질론	3.0	3.0	0.0		안전보건
			SSE41118	안전미디어종합설계	3.0	0.0	3.0		안전보건

※ AD : Adventure Design 교과목

■ 교과목 해설

※ 교과목에 대한 해설은 해당 개설 학부(과)·전공에서 확인

2026
학업이수가이드

자동차소재부품공학융합전공

▣ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	1. 국가와 지역사회에 기여하는 융복합형 자동차 전문 기술인력양성 2. 스마트자동차, 친환경자동차 전문 기술인 양성 3. 인성, 창의를 겸비한 전문기술인 양성 4. 자동차 기술의 국제화를 위한 글로벌 인재양성	
인재상	자동차소재부품의 기본적인 개념을 정확히 이해하고 실제 업무에 적용하는 능력을 강화한 전문성과 이를 기반한 현장업무 적응능력이 뛰어난 인재, 국제 전문기술인으로서 필요한 기본 소양을 함양한 인재.	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 자동차 구조설계 전문가	1-1. 자동차 공학 기초	1-1-1. 자동차 공학의 정의 및 설계의 기본 이론
	1-2. 종합설계 실무	1-2-1. 기계부품 결합 및 융합 장비 작동 기술
	1-3. 차세대 친환경 자동차	1-3-1. 전기차 소재 및 구성 부품에 대한 기술
2. 자동차 소재부품 전문가	2-1. 성형 공정 기술	2-1-1. 금속소재 성형기술
	2-2. 자동차 소재기술	2-2-1. 자동차 미래소재 기술
	2-3. 복합 탄소 소재기술	2-3-1. 탄소강화 소재 기술
3. 차세대 자동차 시스템 전문가	3-1. 전기자동차 설계	3-1-1. 전기자동차의 구성요소 및 설계이론
	3-2. 전기자동차 배터리분야	3-2-1. 리튬-이온 배터리 분야
	3-3. 전기자동차 모터분야	3-3-1. 모터시스템 설계 및 제어기술
4. 스마트 팩토리 전문가	4-1. 순차제어 분야	4-1-1. PLC 공압 및 전기제어 기술
	4-2. 로봇 제어 분야	4-2-1. 로봇기초 및 응용작업 기술
	4-3. 공장자동화 분야	4-3-1. 지능형 생산, 제품입출력 자동화

▣ 학부(과)·전공 소개

동국대학교 창의융합공학부 자동차소재부품융합전공은 주관학과인 글로벌혁신공학부 자동차소재부품공학전공의 산업체 연관 교과과정 및 혁신적인 PBL, K-Mook 교육을 기반한 다양한 로봇 및 자동화 설비 실습을 통해 자동차 첨단 소재부품 및 스마트 팩토리 분야에 대한 전문 기술인을 양성합니다.

현재 미래 자동차 산업의 패러다임이 급속하게 변화함에 따라 동국대학교 자동차소재부품공학전공은 미래 자동차부품산업의 고도화에 대응하기 위해 실무인재양성체제를 구축하고자 지역내 성형가공센터, 탄소리사이클링 센터 현장실습, 지역기업 수요대응, 특성화 역량강화 등을 통해 국내외 미래 자동차 기업의 중심역할 혹은 선도할 수 있는 창의적이고 능동적인 인재를 양성하고 있습니다.

▣ 최근 학문의 동향 및 전망

■ 자동차 패러다임의 변화

현재 자동차 산업은 기존의 내연기관 자동차산업에서 전기자동차, 연료전지 자동차와 같은 미래친환경 자동차 산업으로 전환하고 있고 제품생산도 무인 스마트 팩토리 분야에 대한 수요가 급증하는 등 자동차 산업구조의 가변성이 점점 더 커지고 있는 추세입니다. 이에 따라 패러다임의 변화에 발맞춘 과학기술이 자동차 산업 경쟁력의 핵심요소로 등장하였으며 점점 더 예측하기 어려워지는 세계적인 동향에 따라 차세대 소재부품에 대한 이해도가 높고 실무 적응력이 높은 글로벌 전문가에 대한 중요성이 강조되고 있습니다.

■ 기술 패러다임의 변화

팬데믹 이후 가속화된 4차산업의 영향에 따라 많은 기술적 진보와 변화가 이루어졌으며 이러한 배경은 빅데이터, 사물인터넷, 인공지능, 로봇, 3D프린팅 등 미래 기술을 확산시켰습니다. 이러한 기술적 패러다임의 변화는 과잉된 정보 자산을 여과, 축적, 시스템화한 후 융합함으로써 시장창출 가능성을 찾아내는 능력을 요구하며 발전된 과학기술의 전문적인 지식 및 능력을 강조합니다. 이러한 변화는 소재부품의 기초적인 지식과 체계적인 전문지식의 학습을 통해 신세대 기술에 대한 이해도를 높이고 기술 패러다임의 변화에 따른 적응력을 가진 인재를 요구합니다.

▣ 진로 및 취업분야

자동차소재부품공학전공의 졸업생은 자동차의 소재 및 각종 부품에 대한 설계능력을 바탕으로 자동차 부품 회사와 완성차 회사에 취업할 수 있으며 스마트 팩토리 기술 습득을 통해 전체 제조기업의 자동화 및 지능화 분야를 설계하는 기술인으로서 취업할 수 있습니다. 또, 기존의 기계공학 분야의 취업 분야에도 취업이 가능합니다.

- 내연기관을 포함한 전기자동차, 연료전지 자동차 분야
- 배터리 소재, 자동차 첨단소재부품 등 소재부품 분야
- 기계공학분야의 기계설계, 스마트팩토리 및 신재생에너지 분야

▣ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
박성범	재료공학	자동차첨단소재실험, 자동차재료공학, 미래차혁신소재, 탄소재료가공학, 차량전장부품공학, 탄소리사이클링실습	모빌리티 소재부품 제조업분야, 연료전지 이차전지 등 에너지소재 분야

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)		8	24.0	16	42.0	24	66.0	
3S	캡스톤디자인(종합설계)			2	6.0	2	6.0	
	키스톤디자인(요소설계)	0	0.0	1	3.0	1	3.0	
	코너스톤디자인(기초설계)	1	3.0			1	3.0	
3S-디자인 교과목 소계(B)		1	3.0	3	9.0	4	12.0	
취창업	전공진로탐색	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	취업세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	창업교과목	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
취창업 및 제도연계 소계(C)		0	0.0	0	0.0	0	0.0	
총 합계(D=A+B+C)		9	27.0	19	51.0	28	78.0	
학점 인정	현장실습	0	0.0	0	0.0	0	0.0	계절학기 개설 포함
	연구세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	학부생 연구프로그램
교직	교과교육	0	0.0	0	0.0	0	0.0	교직 개설 학과만 해당

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1	1	AME10122	창의융합의공학의이해	3	3	0		
		2	AME10222	자동차공학개론	3	3	0		
			AME10322	자동차기초설계	3	0	3	코너스톤	
	2	1	AME20123	공업수학	3	3	0		
			AME20223	전기전자공학	3	3	0		
			AME20524	자동차첨단소재실험	3	0	3	AD(필수)	
		2	AME20323	공학프로그래밍	3	3	0		
			AME20423	자동차재료공학	3	3	0		
			AME20623	지역기업연계과제중심문제해결	3	0	3	AD(필수)	
전문 교육 과정	3	1	AME30125	자동차요소설계	3	3	0	키스톤	
			AME30223	미래차혁신소재	3	3	0		
			AME30723	직무능력개발현장캡스톤디자인	3	0	3	캡스톤(필수)	
		2	AME30225	열전달	3	3	0		
			AME30523	공장자동화프로그래밍	3	3	0		
			AME30623	제품개발설계	3	0	3		
			AME30823	기업애로기술캡스톤디자인	3	0	3	캡스톤(필수)	

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
	4	1	AME40123	탄소재료가공학	3	3	0		
			AME40225	이차전지	3	3	0		
			AME40323	차량전장부품공학	3	3	0		
			AME40923	기업요구현장실습교육1	3	0	3		
			AME40726	자동차공학종합설계1	3	0	3		
		2	AME40425	연료전지	3	3	0		
			AME40523	로봇응용가공작업	3	3	0		
			AME40623	스마트팩토리설계실무	3	0	3		
			AME40826	자동차공학종합설계2	3	0	3		
			AME41023	기업요구현장실습교육2	3	0	3		
			합계		78	45	33		

■ 교과목별 전공능력 연계

교과 영역	교과목명	전공능력(%)										
		1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2
기초 교육 과정	창의융합공학의이해	0	0	30	0	70	0	0	0	0	0	0
	자동차공학개론	40	60	0	30	10	0	10	0	50	0	0
	자동차기초설계	20	20	20	0	0	0	20	10	10	0	0
	공업수학	0	0	30	0	70	0	0	0	0	0	0
	전기전자공학	40	0	0	0	10	0	0	0	50	0	0
	자동차첨단소재실험	0	0	15	15	70	0	0	0	0	0	0
	공학프로그래밍	90	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	자동차재료공학	10	90	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	기업연계과제중심문제해결	0	0	15	15	70	0	0	0	0	0	0
전문 교육 과정	미래차혁신소재	0	0	15	15	10	60	0	0	0	0	0
	자동차요소설계	80	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	직무능력개발현장캡스톤디자인	80	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	열전달	0	0	70	0	10	0	0	20	0	0	0
	공장자동화프로그래밍	0	0	0	10	10	0	0	30	0	20	30
	제품개발설계	0	0	35	35	10	0	0	20	0	0	0
	기업애로기술캡스톤디자인	10	30	0	0	10	0	0	0	0	0	50
	이차전지	0	0	40	0	60	0	0	0	0	0	0
	탄소재료가공학	40	0	0	0	10	0	0	0	0	50	0
	차량전장부품공학	0	0	0	30	70	0	0	0	0	0	0
	기업요구현장실습교육1	20	0	0	60	0	0	0	20	0	0	0
	자동차공학종합설계1	0	0	0	0	0	0	80	0	20	0	0
	연료전지	0	0	40	0	0	0	0	60	0	0	0
	로봇응용가공작업	20	0	0	20	0	60	0	0	0	0	0
	스마트팩토리설계실무	0	0	0	10	10	0	0	80	0	0	0
	자동차공학종합설계2	0	0	0	0	0	0	80	0	0	10	10
	기업요구현장실습교육2	20	0	0	60	0	0	0	0	0	0	20
	합계	470	220	310	300	530	120	190	240	130	80	110

▣ 교과목 해설

AME10122	창의융합공학의이해	<i>Understanding of creative integrative engineering</i>
창의융합공학에 대한 전반적인 이해와 기계공학, 자동차공학, 전기전자공학, 프로그래밍을 학습한다.		
This subject studies overall understanding of the creative integrative engineering, mechanical engineering, automobile engineering, and electric and electronic, and programming.		
AME10222	자동차공학개론	<i>Introduction of Automotive Engineering</i>
미래 자동차 각 분야의 전문가를 초빙하여 미래 자동차의 구조, 전장품, 친환경 구동, 첨단 소재에 4가지 주제를 학습한다.		
Inviting experts of various fields of future automobiles and learning four topics; structure, electrical equipment, eco-friendly driving, and advanced materials of future automobiles.		
AME10322	자동차기초설계	<i>Basic automotive design</i>
자동차 새시, 동력전달장치, 구동장치의 전반에 대한 기초 설계입문과정을 학습하고 실물 자동차에 대한 실습과정을 병행하여 현장 실무능력과 자동차 시스템에 대한 이해도를 향상한다.		
Learning the basic design introductory process for car sashes, power transmission devices, and driving devices, and improving field practical skills and understanding of automobile systems with practical courses on real cars.		
AME20123	공업수학	<i>Engineering Mathematics</i>
자동차소재부품융합 전공에 필요한 기본적인 수학적 지식을 학습하는 과목으로 상미분 방정식, 선형대수, 벡터미적분을 다룬다.		
Topical differential equations, linear algebra, and vector differentials are dealt to learn basic mathematical knowledge necessary for automotive material parts integrative majors.		
AME20223	전기전자공학	<i>Electricity and electronics engineering</i>
자동차에 적용되는 기초 전기전자공학의 원리 이해 공학 분야에 있어서 필수적으로 적용되는 전기전자공학의 기초를 이해하여 자동차 전기 및 전자장치 설계에 적용할 수 있도록 기초 원리의 이해하여 전기기초 전기회로 및 전기기기 이론 기초 반도체 및 전자기기, 디지털제어, 자동차메카트로닉스 이론과 실습을 학습한다.		
Understanding the basic principles of electrical and electronic engineering applied to vehicles and electronic device design to understand the basic principles of electrical and electronic engineering, basic semiconductor and electronic devices, digital control, automotive mechatronics theory and practice.		
AME20323	공학프로그래밍	<i>Engineering programming</i>
4차 산업에 필수적인 인공지능에 대한 기초지식 학습과 기초 프로그래밍 능력개발을 위해 전 세계적으로 가장 많이 사용되는 프로그램 언어인 Python과 Matlab을 기반으로 기본 신경망학습 및 CNN 신경망에 대한 학습 프로그래밍 능력을 갖추도록 한다.		
To develop basic knowledge and basic programming skills for artificial intelligence essential to the quaternary industry, based on Python and Matlab, the world's most commonly used programming languages, basic neural network learning and CNN neural network learning.		

AME20423

자동차재료공학

Automotive materials engineering

자동차 소재의 경량화, 고강도, 내열소재를 위한 금속, 세라믹, 폴리머, 복합재료의 배열, 조성, 구조에 대한 기초를 학습하고 재료의 설계, 합성 부품화를 위한 기술 학습한다.

Learning the basics of the arrangement, composition, and structure of metal, ceramic, polymer, and composite materials for lightening, high strength, and heat-resistant materials, as well as technology learning to design and synthesize materials.

AME20524

자동차첨단소재실험

Experiment of high-technical material for automobile

자동차용 첨단소재인 강화플라스틱, 폴리프로필렌, 세라믹 내장재 등의 소재에 대한 다양한 소재의 내구성 테스트를 실험한다.

Durability test practice of various materials for materials such as reinforced plastic, polypropylene, and ceramic interior materials, which are advanced materials for automobiles.

AME20623

지역기업연계과제중심문제해결

Solving a center problem of the linked tasks for local companies

자동차융합실험에 이어서, 자동차공학의 기본 원리를 이해하고 응용할 수 있는 다양한 실험을 수행한다. 또한 전기전자 IT와 자동차의 융합기술을 이해할 수 있는 실험 실습을 수행한다.

Following the automotive fusion experiment, various experiments are conducted to understand and apply the basic principles of automotive engineering. Next, executing experimental practice to understand the convergence technology of electric and electronic IT and automobile.

AME30125

자동차요소설계

Automotive Elements Design

기계를 구성하고 있는 요소(재료, 나사, 베어링, 축, 브레이크, 스프링 등)의 체계적인 분석 및 기본 설계 해석 방법을 공부하여, 부품소재 및 모듈의 설계 기술 능력을 갖추 수 있도록 한다.

This is an advanced course on design, integration and best practices for use of machine elements such as bearings, springs, gears, cams and mechanisms.

AME30223

미래차혁신소재

Innovation of materials for future automobile

미래차와 관련된 기술은 다양한 소재로 구성된 부품을 통하여 구현되며 새로운 기능의 소재인 전자기파 제어소재, 연료전지 소재, 희토류 소재에 대한 원천기술, 응용기술, 공정기술을 학습한다.

The technology related to future vehicles is implemented through components composed of various materials, and the original technology, application technology, and process technology for electromagnetic control materials, fuel cell materials, and rare earth materials with new functions are learned.

AME30225

열전달

Heat Transfer

열및물질전달의 기본개념을 파악하고, 1차원 및 2차원 정상열전도, 비정상열전도, 그리고 표면사이의 복사열전달에 대한 원리 및 기본방정식을 학습한다.

In this course, students are taught the technological basics and in-depth knowledge in the conception and the development of passenger cars and commercial vehicles, and optionally of motorcycles and off-highway vehicles.

AME30523	공장자동화프로그래밍	Factory automation programming
전기공유압 회로를 이용한 각종 제품 생산공정에 대한 자동화 시스템을 설계하고 PLC, HMI를 이용한 프로그래밍과 장치 구현을 통해 공장자동화 시스템을 실습한다.		
Designing automation system by using electrical pneumatic and hydraulic circuit and practicing automation system through programming and device implementation using PLC and HMI.		
AME30623	제품개발설계	Product development design
설계 문제를 정의하고 그것을 해결하기 위한 프로젝트를 진행하는 과목이며 프로젝트를 관리하기 위한 설계원칙을 배우는 강의시간과 직접 프로젝트의 전 과정을 직접 경험하는 설계 실습시간으로 나눈다.		
It is a subject that defines a design problem and conducts a project to solve it, and divides it into lecture time to learn design principles to manage the project and design practice time to directly experience the entire process of the project.		
AME30723	직무능력개발현장캡스톤디자인	Job Ability Development Capstone Design
4차 산업혁명시대를 선도하기 위해서 지역사회의 산업구조 및 지역산업체의 인재 수요를 분석하여 지역산업에 연계한 자동차소재부품융합전공 관련 직무능력을 개발한다.(자동차경량화, 전기/연료전지자동차, 자율주행자동차).		
In order to lead the era of the 4th Industrial Revolution, the industrial structure of the local community and the demand for talent from local industries are analyzed to develop job skills related to the convergence of automobile materials and components (weight lighting of automobile, electric/fuel cell cars, autonomous navigating vehicles).		
AME30823	기업애로기술캡스톤디자인	Corporate bottleneck technology capstone design
학생들의 창의적 캡스톤디자인을 기업의 주요 아이디어와 연계기업현장의 애로기술 해결에 일조하고자 과제별 선택적 연계를 통하여 학생들의 융합기술활용능력 극대화와 기업체 산학 연계를 강화한다.		
Students' creative capstone design is linked to corporate demand ideas to help solve bottleneck techniques in the corporate field, maximizing students' convergence technology utilization ability and strengthening corporate dynamics linkage through selective linkage by task.		
AME40123	탄소재료가공학	Carbon materials manufacturing engineering
다양한 구조와 형태로 변하는 탄소재료 구조, 성질, 용도에 대한 기초를 익히고 기본 제조법과 첨단 소재에 활용하는 각종 기술을 학습한다.		
Learn the basics of carbon material structures, properties, and uses that change into various structures and forms, and learn various technologies used in basic manufacturing methods and advanced materials.		
AME40225	이차전지	Secondary Battery
자동차용 이차전지의 개념부터 기초 열역학, 전기화학, 전하 전달 등의 내용을 다룬다.		
It covers the concept of secondary batteries for automobiles, basic thermodynamics, electrochemistry, and charge transfer.		

AME40323

차량전장부품공학

Automobile electronic component engineering

자동차 운전정보, 제동, 조향안전, 전후방안전 등의 지능화를 위한 전장 부품에 대한 전반적인 기술을 학습하고 시뮬레이터를 이용한 운용 기술을 학습한다.

Learning overall techniques for electronic components for intelligence such as vehicle driving information, braking, steering safety, front and rear safety, and operating technologies using simulators.

AME40425

연료전지

Fuel Cell

연료전지의 개념부터 수소 경제, 연료전지 응용, 연료전지 기초 열역학, 연료전지 전기화학, 전하 전달 등의 내용을 다룬다.

It covers topics such as the concept of fuel cells, hydrogen economy, fuel cell applications, basic thermodynamics of fuel cells, fuel cell electrochemistry, and charge transfer.

AME40523

로봇응용가공작업

Robot Application Process

산업용 로봇을 이용하여 다양한 산업현장에서 용접, 도장, 조립, 이송 등의 작업을 위한 로봇티칭 및 실무작업 응용에 대해 실습한다.

Using industrial robots, practice robot teaching and practical work applications for welding, painting, assembly, transfer, etc. in various industrial sites.

AME40623

스마트팩토리설계실무

Real working of smart factory design

성형 부품에 대한 자동 생산, 제품공정관리, 제품검사 및 재고관리 전반에 대한 네트워크 설계 및 스마트관리 실무 기술 학습한다.

Learning network design and smart management practical skills for automatic production, product process management, product inspection, and inventory management of forming components.

AME40726

자동차공학종합설계1

Capstone Design 1

자동차부품설계에 필요한 이론 습득과 수행한 실험을 바탕으로, 자동차부품을 기획 → 설계 → 제작하는 전 과정을 경험토록 하여, 산업현장의 수요에 적합한 창의적인 기술능력 개발 및 실무능력을 배양한다.

Based on the theory acquisition necessary for automobile part design and experiments conducted, the entire process of planning → design → manufacturing automobile parts is experienced to develop creative technical skills and develop practical skills suitable for the demand of industrial sites.

AME40826

자동차공학종합설계2

Capstone Design 2

자동차부품설계에 필요한 이론 습득과 수행한 실험을 바탕으로, 자동차부품을 기획 → 설계 → 제작하는 전 과정을 경험토록 하여, 산업현장의 수요에 적합한 창의적인 기술능력 개발 및 실무능력을 배양한다.

Based on the theory acquisition necessary for automobile part design and experiments conducted, the entire process of planning → design → manufacturing automobile parts is experienced to develop creative technical skills and develop practical skills suitable for the demand of industrial sites.

AME40923

기업요구현장실습교육 I

Company Field Training I

현장실습(인턴십)프로그램은 대학에서 습득한 지식을 전공 관련 실습기관에서 직접 경험함으로써 졸업 후 취업 등 사회에 진출할 때 필요한 능력과 적응력을 재학 중에 미리 준비할 수 있도록 한다.

The field training (internship) program allows students to prepare in advance for the skills and adaptability necessary for entering society, such as employment, after graduation, by directly experiencing the knowledge acquired at a major-related training institution.

AME41023

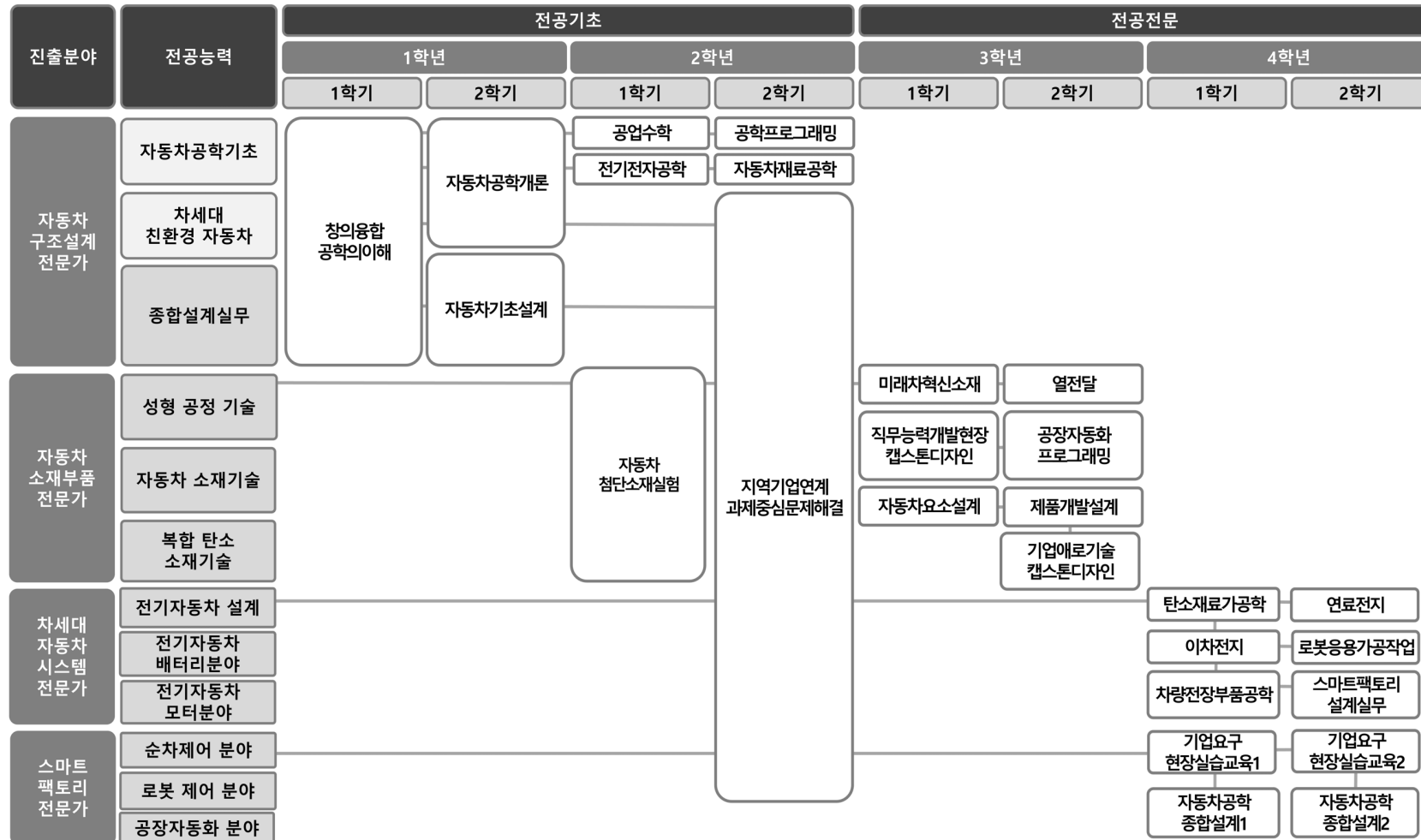
기업요구현장실습교육 II

Company Field Training II

현장실습(인턴십)프로그램은 대학에서 습득한 지식을 전공 관련 실습기관에서 직접 경험함으로써 졸업 후 취업 등 사회에 진출할 때 필요한 능력과 적응력을 재학 중에 미리 준비할 수 있도록 한다.

The field training (internship) program allows students to prepare in advance for the skills and adaptability necessary for entering society, such as employment, after graduation, by directly experiencing the knowledge acquired at a major-related training institution.

▣ 전공교육과정 이수체계도



2026
학업이수가이드

SMR융합전공

▣ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	1. 도전성취 역량 - 목표 지향적 계획 및 실행능력- 에너지·전기 활용이라는 기준 목표 달성을 위해 자기개발을 지속한다. 2. 직무 역량 - 협력소통능력/정보수집 및 활용 능력/ICT 활용 능력- 에너지·전기공학 실무에 필요한 기술, 방법, 공학도구들을 사용할 수 있는 능력을 함양한다. 3. 전공특화 역량 - 전공이해능력/실무응용능력 - 에너지·전기공학에 필요한 기초전공을 이해하여 전문 전공을 창의적으로 습득할 수 있는 능력을 함양한다.	
인재상	1. 협동심과 소통 능력 2. 원자력·에너지전기공학 분야 실무능력 3. 원자력·에너지전기공학 분야 전문역량	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 원자력/방사선 분야	1-1. 원자로시스템 성능 및 안전성 평가	1-1-1. 원자력시스템(원자로)/핵연료 전반에 관한 지식, 원자력시스템/핵연료 설계기준사고 및 설계기준초과사고에 대한 지식, 원자력시스템/핵연료 성능 및 안전성 평가에 대한 지식
		1-1-2. 전산코드 등을 활용한 원자로시스템/핵연료 열수력 특성 평가기술, 시스템/핵연료 성능모델 평가기술, 시스템/핵연료 성능 및 안전성 평가기술
		1-1-3. 원자로시스템/핵연료 성능 및 안전성 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	1-2. 사용후핵연료 안전관리	1-2-1. 사용후핵연료 저장/운반/처리/처분에 관한 지식, 사용후핵연료 안전 관련 인허가 규제기준/지침 이해, 사용후핵연료 특성에 대한 지식, 사용후핵연료 열화기구에 대한 지식
		1-2-2. 사용후핵연료 저장/운반/처리/처분 특성 평가기술, 사용후핵연료 열화특성 및 안전성 평가기술
		1-2-3. 사용후핵연료 열화 및 안전성 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	1-3. 차세대 원자로 및 방사선 안전관리	1-3-1. 방사선 안전, 보건물리, 수송 및 차폐 해석 기술, 방사선 계측기 작동원리 이해, 방사선 측정/선량 평가 지식
		1-3-2. 방사선 안전 및 보건물리 평가 기술, 방사선 계측기 운용기술, 선량평가 관련 전산코드 운용기술, 방사선 감시기 운용기술
		1-3-3. 방사선 안전 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도

진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
2. 에너지/시스템 분야	2-1. 신재생에너지 시스템 평가	2-1-1. 신재생에너지 시스템 설계에 관한 지식, 신재생에너지 생산 원리에 대한 지식, 시스템 주변기기에 대한 지식, 시스템 성능 및 안전성 평가에 대한 지식
		2-1-2. 신재생에너지 발전시스템 설계 평가기술, 신재생에너지 발전 효율성 평가기술, 시스템 구성 특성(수직·병렬 조합, 접속반 구성, 인버터 용량, 변압기 용량) 평가 기술
		2-1-3. 신재생에너지 시스템 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	2-2. 탄소저감기술 평가	2-2-1. 에너지원별 탄소발생량 분석기술에 대한 이해, 화석연료 대체기술 특성에 대한 지식, 에너지 효율 향상 기술에 대한 이해, 탄소 포집 및 저장에 관한 지식, 탄소세 및 탄소배출권 거래시장에 대한 이해
		2-2-2. 신재생에너지 별 탄소배출량 분석기술, 에너지 효율 향상에 관한 기술, 탄소 포집 및 저장에 관한 기술
		2-2-3. 탄소저감 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	2-3. 에너지부품소재 성능 평가	2-3-1. 에너지부품소재 특성 평가기술에 대한 지식, 수소연료전지 원리 및 관련 소재에 대한 지식, 에너지소재 설계/제작/검증 절차에 대한 지식
		2-3-2. 수송기기 부품 설계기술, 수송기기 소재 평가기술, 친환경자동차 설계 및 특성 평가기술
		2-3-3. 에너지부품소재 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
3. 전기/전력시스템 분야	3-1. 전기설비 설계	3-1-1. 전기설비기술기준에 관한 지식, 전력공급계통에 대한 지식, 설계도면에 대한 이해, 시공관리 및 품질관리에 관한 지식
		3-1-2. 설계도면 평가 및 시공 기술, 전기/소방설비/승강기설비 운영 기술, 전기설비 경제성/에너지소비 평가기술
		3-1-3. 전기설비 안전 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	3-2. 계측제어시스템 관리	3-2-1. 전기전자 제어통신 지식, 자동제어시스템 구성에 대한 지식, 제어 공정, 자동제어시스템 구성 및 특성에 대한 지식
		3-2-2. 전기전자 제어시스템 제어특성 평가기술, HMI 및 PLC 프로그램 작성 및 평가기술, 공정배관계장도 평가기술
		3-2-3. 제어시스템 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도
	3-3. 전기안전 관리	3-3-1. 전기설비 안전 관련 법령에 대한 이해, 전기설비 도면에 대한 이해, 전기계통 및 제어감시시스템에 대한 이해, 회로이론/제어공학/재료공학 등에 관한 기초지식
		3-3-2. 전기설비 도면 평가기술, 전기설비 고장 예측 기술, 전기설비 고장 시의 조치 및 방지 기술, 전기설비 정비에 관한 기술
		3-3-3. 전기설비 안전 관련 문제해결을 위한 논리적, 객관적 분석 태도, 기술개발을 위한 창의적, 능동적 태도, 기술개발 능력을 향상시키는 적극적 태도

■ 학부(과)·전공 소개(융합전공)

본 교육과정은 대학 발전계획 및 특성화 계획을 체계적으로 실행하기 위한 융합 전공 교육과정 개편 및 미래산업 수요에 부응하는 차세대 글로벌 인재 양성사업의 일환으로 개설된 융합 전공이다.

변화하는 미래사회의 요구에 적합한 교육과정 구성과 교과과정 편성, 역량 강화 중심의 학과 운영으로 지역정체성 기반의 신산업/첨단산업을 통한 현장중심의 융합적 전문지식과 다양한 경험을 갖춘 중소형 모듈러 원전(SMR)을 포함한 원전분야의 전문인력 양성을 목표로 한다.

■ 최근 학문의 동향 및 전망

세계는 기후변화에 대응하여 온실가스 저감을 위한 과학기술과 에너지 기술 개발 노력 중이며, 이에 국가도 깨끗하고 안전한 에너지를 지향하며, 첨단 기술의 융합에 따른 에너지산업 생태계 변화를 위한 신산업 확대 및 투자를 강조하고 있다.

정부의 원자력 정책에 따라 미래 원전 시장의 게임체인저로 부상하는 소형모듈원자로(SMR) 투자 확대에 따라 경주 지역내 SMR 국가산업단지, SMR 혁신 제조기술 지원센터 및 혁신원자력연구단지 등 구축 예정이다.

SMR 국가산업단지 조성 후에는 약 2만 2,779명 인력이 필요한 것으로 예측되는 등 향후 원자력 인력 수요는 계속 증가할 것으로 전망된다.

■ 진로 및 취업분야

졸업 후 원자력, 신재생에너지, 전기 관련 기업 및 연구소, 공공기관 등 다양한 분야로 진출이 가능하다

- 방사선 관련 분야
- 원자력 관련 기관 및 시설
- SMR 국가산업 관련 분야
- SMR 혁신 제조 기술 지원 관련 분야

■ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
김유석	입자가속기공학	에너지·전기공학기초1, 전기전자공학, 전자기학, 회로이론, 전기기기, 제어계측실험, 에너지·전기공학전공진로탐색, 전력공학	전기기기/설비산업, 가속기 응용산업
류준형	에너지시스템 최적화	화학공학개론, 에너지유체역학, 플랜트설계, 스마트디지털재생 에너지공학, 에너지·전기공학전공진로탐색, 에너지·전기공학종합설계	화학에너지/발전 산업, 연료전지 산업
박종운	원자력공학	시스템열역학, 공학프로그래밍, 열전달및변환, 원자로동역학및 제어, 원자로시스템공학, 에너지·전기공학전공진로탐색, 원자력 계통설계프로젝트	원자력 발전 및 안전관리, 발전기기/시스템
정창열	재료공학	에너지·전기공학기초2, 재료응용역학, 에너지·전기공학전공진로탐색, 재료과학개론, 신소재공학, 연소공학	금속 재료 및 자동차 산업
박홍준	원자로 열수력	SMR계통기초, SMR노심설계, 핵연료주기공학, SMR공학취창업교육, SMR안전해석, 원자력 재료실습, SMR종합설계, 비경수형SMR노심해석, SMR계측제어실습, SMR현장실습, 방사선 차폐	방사선 관련 분야, 원자력 관련 기관 및 시설, SMR 국가산업 관련 분야, SMR 혁신 기술 개발 관련 분야

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)		9	25.0	13	39.0	22	64.0	
3S	캡스톤디자인(종합설계)			1	3.0	1	3.0	
	키스톤디자인(요소설계)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	코너스톤디자인(기초설계)	1	3.0			1	3.0	
3S-디자인 교과목 소계(B)		1	3.0	1	3.0	2	6.0	
취창업	전공진로탐색	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	취업세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	창업교과목	0	0.0	1	3.0	1	3.0	
취창업 및 제도연계 소계(C)		0	0.0	1	3.0	1	3.0	
총 합계(D=A+B+C)		10	28.0	15	45.0	25	73.0	
학점 인정	현장실습	0	0.0	1	3.0	1	3.0	계절학기 개설 포함
	연구세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	학부생 연구프로그램
교직	교과교육	0	0.0	0	0.0	0	0.0	교직 개설 학과만 해당

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1	1	SAE11122	안전공학개론	3	3	0		
	2	1	EES24225	공업수학	3	3	0		
			EES23125	시스템열역학	3	3	0		
			SMR20124	SMR계통기초	3	3	0	전용교과	
			SMR20224	SMR노심설계	3	3	0	전용교과	
		2	SSE27822	도학및CAD	1	0	2		
			EES23525	화학공학개론	3	3	0		
			SAE29124	스마트방재솔루션	3	0	3	코너스톤	
			EES20225	공학프로그래밍	3	2	2		
			EES23625	원자력공학개론	3	3	0		
전문 교육 과정	3	1	SMR30124	핵연료주기공학	3	3	0	전용교과	
			EES30315	재료과학개론	3	3	0		
			EES31523	열전달및변환	3	3	0		
			SMR30324	SMR공학취창업교육	3	3	0	전용교과취창업	
			SMR30426	방사선차폐	3	3	0	전용교과	

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
		2	SMR30224	SMR안전해석	3	3	0	전용교과	
			SAE32222	스마트전기안전	3	3	0		
			EES31119	에너지유체역학	3	3	0		
			EES31624	보건물리	3	3	0		
			SMR30424	원자력재료실습	3	2	2	전용교과	
	4	1	EES42224	원자력관계법령	3	3	0		
		2	EES42425	전력공학	3	3	0		
			SMR40124	SMR종합설계	3	0	3	전용교과캡스톤	
			SMR40226	비경수형SMR노심해석	3	3	0	전용교과	
			SMR40324	SMR계측제어실습	3	2	2	전용교과	
			계절	SMR40424	SMR현장실습	3	0	160	전용교과현장실습
		합계				76	63	174	

■ 교과목별 전공능력 연계

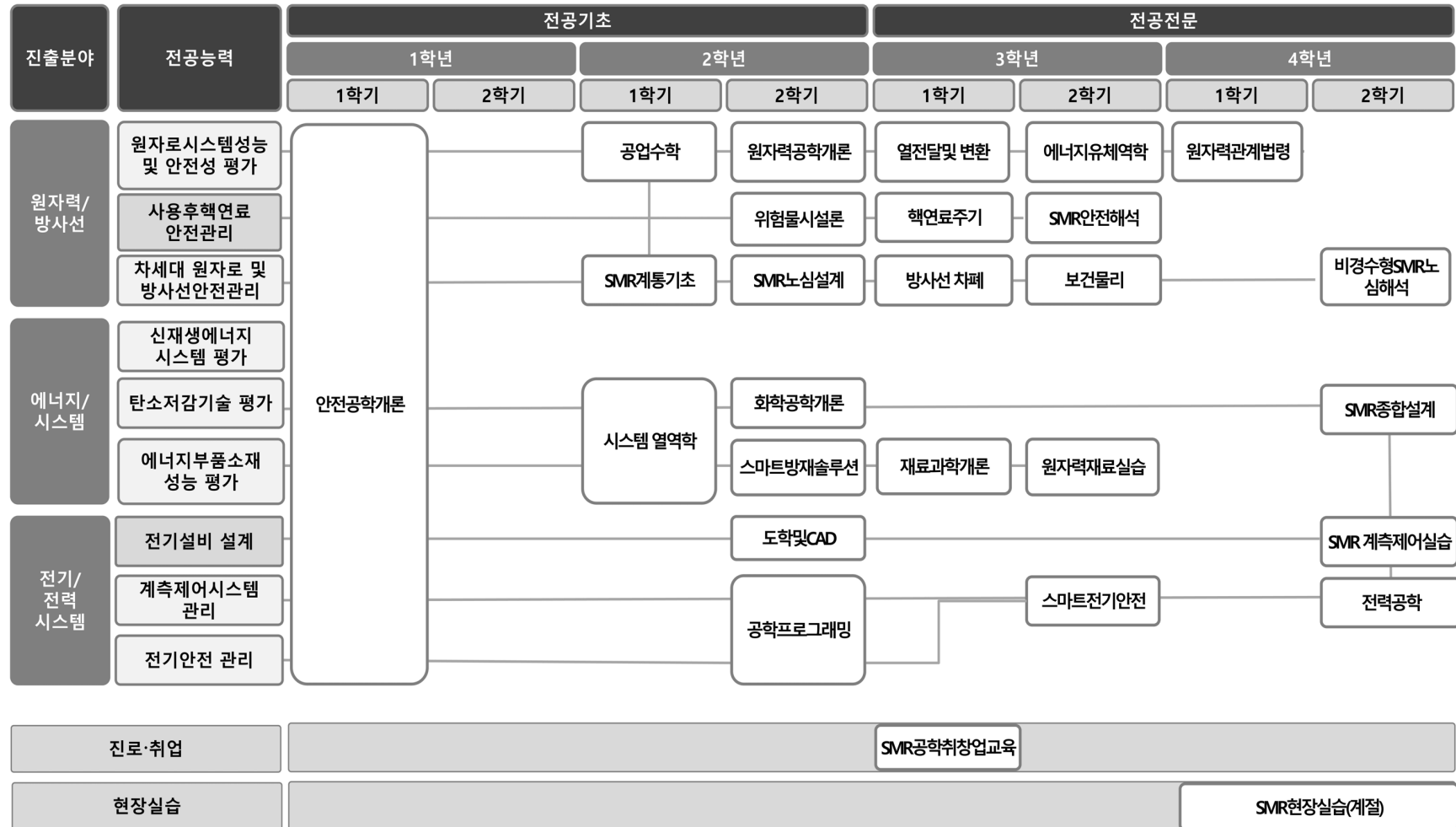
전공능 력기호	A	원자로시스템 성능 및 안전성 평가				F	에너지부품소재 성능 평가			
	B	사용후핵연료 안전관리				G	전기설비 설계			
	C	방사선 안전관리				H	계측제어시스템 관리			
	D	신재생에너지 시스템 평가				I	전기안전 관리			
	E	탄소저감기술 평가				J				
교과 영역	교과목명	전공능력(%)								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
기초 교육 과정	SMR계통기초	25	0	0	50	0	0	25	0	0
	SMR노심설계	25	0	0	75	0	0	0	0	0
전문 교육 과정	핵연료주기공학	25	25	25	0	25	0	0	0	0
	SMR안전해석	50	25	25	0	0	0	0	0	0
	원자력재료실습	0	25	0	25	0	50	0	0	0
	비경수형SMR노심해석	100	0	0	0	0	0	0	0	0
	방사선차폐	0	0	100	0	0	0	0	0	0
	SMR계측제어실습	0	0	0	0	0	0	40	30	30
창업	SMR공학취창업교육	50	0	0	25	0	25	0	0	0
현장 실습	SMR현장실습	0	0	25	0	0	50	0	25	0
캡스톤 /코너 스톤	SMR종합설계	0	0	0	50	0	0	25	25	0
합계										

교과목 해설

SMR20124	SMR계통기초	Basic Concepts of SMR System
APR1400 원전 및 SMR의 일차계통과 이차계통의 각 부품 및 장치 목적, 설계 특성, 안전 관련 기초개념을 학습한다.		
Study basic concepts of primary and secondary systems, purposes and design features of nuclear plant components and devices, and nuclear plant safety.		
SMR20224	SMR노심설계	SMR Reactor Core Design
APR1400 원전 및 SMR 노심설계 요건 및 설계기준을 학습 한다.		
APR1400 원전 및 SMR 노심핵설계, 열수력설계, 핵연료봉 및 집합체 설계 등을 학습한다.		
Study reactor core design requirements and design criteria of APR1400 plants and SMR Study nuclear physics design, thermal hydraulic design, fuel rod design and fuel assembly design		
SMR30124	핵연료주기공학	Nuclear Fuel Cycle Engineering
선행 및 후행 핵연료주기, 핵연료 설계/제조, 원자로심 내 핵연료 연소, 핵연료 손상기구 등을 학습한다		
Study front-end and back-end nuclear fuel cycles, nuclear fuel design and manufacturing, nuclear fuel burnup in reactor core and nuclear fuel failure mechanisms, etc.		
SMR30324	SMR공학취창업교육	SMR Job Search & Start-up
본 과목에서는 원자력 및 SMR 관련 전공 과목을 이수하면서 배양된 전문 지식을 실제로 활용하여 향후 기업에 취업하여 학생 개인의 능력을 충분히 발휘할 수 있는 준비를 할 수 있게 한다.		
This course aims to prepare for future employment in nuclear or relevant companies to fully demonstrate individual students' abilities.		
SMR30224	SMR안전해석	SMR Safety Analysis
원자로 안전해석 개념 및 안전해석을 학습한다		
APR1400 원전 및 SMR의 안전기준과 안전해석절차, 안전해석 전산코드 등을 학습한다.		
Study basic concepts of nuclear safety and overviews of nuclear safety analysis		
Study criteria, procedures and computer codes of nuclear safety analysis		
SMR30424	원자력재료실습	Nuclear Energy Materials Practice
원자력 설비에 사용되는 재료 및 구조물의 특성과 설계 기초이론에 대한 실습을 통해 졸업후 관련 분야 산업체 진출 시 업무 적응력을 배양하도록 한다. 본 과목에서는 재료의 미세조직 분석법과 경도 및 인장 시험과 같은 기계적 특성 평가 및 분석법에 대해 실습한다.		
This course covers the feature of such materials and structures and helps students to adapt themselves easily in practice. Students practice the microstructure analysis and evaluation of mechanical properties such as hardness and tensile test.		

SMR40124	SMR종합설계	SMR Capstone Design
본 강의는 창의적 공학설계(engineering design)에 대한 개념 이해를 바탕으로 하여, 원자력 및 에너지 관련 실무현장에서 발생하는 수요자의 실질적 문제들을 어떻게 효율적으로 파악하는지, 이를 해결할 수 있는 방법들을 탐색하여 최적의 대안을 실제로 찾아내는 방법을 배운다 This course provides actual opportunity for exploring basic engineering design. In preparation for future engineering practices, how to find the problem, formulate it in terms of engineering principles and make its solution is an essential topic of this course.		
SMR40226	비경수형SMR노심해석	Non-light-water SMR Core Analysis
나트륨과 헬륨 냉각의 비경수형 SMR노심특성을 이해하고 학습한다. Understand and study the core characteristics of non-light-water SMRs cooled by sodium and helium		
SMR40324	SMR계측제어실습	Experiments of SMR Control and measurement
SMR system의 계측 및 제어 시스템 과 관련한 전기전자적 신호를 학습하고 기본적인 센서에 의한 입력에 따른 데이터 검출과 관련한 내용을 학습한다 Learning about the electrical and electronic signals related to the measurement and control system of the SMR system, and learning about data detection related to input from basic sensors		
SMR40424	SMR현장실습	SMR On-the-Job Training
4학년 여름/겨울 학기중 현장실습(인턴십)을 통해 단기 프로젝트를 수행함으로써 원자력 및 에너지공학 분야의 현장 적응능력과 실무수행 능력을 배양한다 Develop field adaptation and practical performance skills in nuclear and energy engineering by carrying out short-term projects through field training (internship) during the summer/winter semester of the 4th grade		
SMR30426	방사선차폐	Radiation Shielding
SMR을 포함한 원자력 및 방사선 이용시설에서 요구되는 차폐 문제를 해결하기 위한 차폐 메커니즘, 차폐 계산 방법론 및 차폐 설계 안전 규제 기준을 학습한다. This course covers radiation shielding mechanisms, shielding evaluation methodologies, and shielding design according to safety regulatory standards in nuclear power plant including SMRs and radiation utilization facilities.		

▣ 전공교육과정 이수체계도



2026
학업이수가이드

배터리융합전공

▣ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	1. 배터리 융합전공의 전문 이론과 실험 및 설계 능력을 습득하고, 이를 활용해 배터리의 전반적인 문제해결 능력을 지닌 현장 중심의 엔지니어 양성 2. 첨단 배터리 산업활성화에 이바지하는 배터리 전문인력양성 3. 지역산업기반 현장 맞춤형 교육을 통한 실무형 배터리 전문인력양성 4. 국제화 및 정보화 전문교육을 통해 국제적 감각과 창의적 사고력을 갖춘 배터리 전문인력 양성	
인재상	배터리의 기본적인 개념을 정확히 이해하고 실제 업무에 적용할 수 있는 문제해결능력을 겸비하여 산업현장을 선도하고 사업화 할 수 있는 창의력을 배양, 국제 전문 기술인으로서 필요한 기본 소양을 함양한 인재	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 자동차소재부품 전문가	1-1. 자동차기본설계	1-1-1. 자동차의 구성요소에 대한 이해
		1-1-2. 자동차 설계이론에 대한 이해
2. 배터리전문가	1-2. 자동차소재 해석	1-2-1. 자동차 소재에 대한 기본 이해
		1-2-2. 자동차 소재 해석에 대한 이해
	2-1. 배터리소재제조	2-1-1. 배터리 구성요소에 대한 이해
		2-1-2. 배터리 소재 제조에 대한 이해
	2-2.배터리소재리사이클링	2-2-1. 배터리 소재에 대한 이해
		2-2-2. 배터리 소재 리사이클링에 대한 이해
3. 배터리안전전문가	2-3. 배터리시스템구성	2-3-1. 배터리(이차전지, 연료전지)의 시스템에 대한 이론
		2-3-2. 배터리(이차전지, 연료전지)의 시스템에 활용에 이론
	3-1. 배터리성능평가	3-1-1. ESS 성능안전에 대한 이해
		3-1-2. 배터리 수명향상에 관한 이해
	3-2. 배터리안전	3-2-1. 배터리열관리에 대한 이해
		3-2-2. 배터리 화재 및 열폭주 관리 기술에 대한 이해
3-3. 배터리소방화재	3-3-1. 배터리 화재 및 폭발의 현상이해	
	3-3-2. 배터리 화재 소화에 관한 이해	

▣ 학부(과)·전공 소개

배터리 융합전공은 전문 이론과 실험 및 설계 능력 함양을 목표로 창의적 사고를 갖춘 전문 이차전지 등의 배터리엔지니어로 성장할 수 있도록 자동차소재부품공학전공, 스마트안전공학부를 중심으로 복수전공, 부전공, 마이크로 전공의 다양한 트랙을 신설하고 교육 인프라를 구축하여 전지제조/설계/평가분야와 자동차소재부품으로 확장에 필요한 교과목을 융합적으로 설계하여 운영한다.

▣ 최근 학문의 동향 및 전망

배터리기술은 4차 산업혁명 및 친환경에너지 시대의 핵심 기술로서 세계적으로 많은 관심과 함께 다양한 연구가 진행되고 있으며 특히 전기자동차 및 에너지 저장 장치 수요의 증대로 배터리 시장은 빠른 속도로 성장 중입니다. 현재 배터리 관련 직무를 습득한 인력 공급이 수요에 비해 현저히 부족한 상황이며 세계 시장 선점을 위해서는 배터리 기술개발을 선도할 전문 인력을 체계적으로 양성하고 맞춤형 교육과정을 운영하여 기업이 필요로 하는 실용적 지식을 겸비한 고급 인력 양성에 대한 기틀을 마련하고 배터리 인력수급 불균형 문제를 해소하고자 합니다.

▣ 진로 및 취업분야

배터리융합전공은 4차 산업혁명 및 친환경에너지의 중요성이 강조되며 수요가 급증한 전기자동차 분야 및 에너지 저장 장치 관련 분야 등의 분야로 진출할 수 있습니다.

- 소·중·대형 배터리 관련 대기업 및 중견·중소기업
- 에너지저장시스템(ESS) 평가 및 관리 분야
- 배터리 제조 및 공정 관리 분야
- 차세대 배터리 관련 국가연구소
- 배터리 및 에너지 관련 공무원
- 배터리 관련 대학원 진학

▣ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
박성범	재료공학	자동차첨단소재실험, 자동차재료공학, 미래차혁신소재, 탄소재료가공학, 차량전장부품공학, 탄소리사이클링실습	모빌리티 소재부품 제조업분야, 연료전지 이차전지 등 에너지소재 분야
김 민	화학공학	스마트안전관리총론, 재해조사분석종합설계, 인간공학, 안전교육 및 심리학, 통합시스템안전, 스마트재난관리론, 안전미디어 종합설계	안전관리·시스템안전
김주원	건설안전	건설공학개론, 건설안전종합설계, 스마트도시방재, 스마트건설 방캡스톤디자인, 과제중심문제해결, 건설안전공학	건설안전 및 구조물건전성평가
김영찬	소방방재	소방학개론, 건축환경설비공학, 안전공학전공진로탐색/취업세미나, 건축소방학, 화재현상론	건축환경 및 소방방재공학

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)		8	24.0	18	54.0	26	78.0	
3S	캡스톤디자인(종합설계)			0	0.0	0	0.0	
	키스톤디자인(요소설계)	0	0.0	1	3.0	1	3.0	
	코너스톤디자인(기초설계)	0	0.0			0	0.0	
3S-디자인 교과목 소계(B)		0	0.0	1	3.0	1	3.0	
취창업	전공진로탐색	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	취업세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	창업교과목	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
취창업 및 제도연계 소계(C)		0	0.0	0	0.0	0	0.0	
총 합계(D=A+B+C)		8	24.0	19	57.0	27	81.0	
학점 인정	현장실습	0	0.0	0	0.0	0	0.0	계절학기 개설 포함
	연구세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	학부생 연구프로그램
교직	교과교육	0	0.0	0	0.0	0	0.0	교직 개설 학과만 해당

■ 이수학점

■ 최저이수학점 구성 내용

구분	배터리융합전공		
	융합전공 전용교과목 (신설 교과목)	융합전공 전문영역 교과목 (34학년 교과목: 신설+기존 모두 포함)	합계
이수학점	5과목(15학점) 이상 (※융합신설 최저기준 적용)	50%이상 (18학점 이상)	36 학점

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1	1	SAE11122	안전공학개론	3	3	0		
		2	AME10222	자동차공학개론	3	3	0		
	2	1	SSE21222	전기회로이론	3	3	0		
			FDE21322	소방전기설비공학	3	3	0		
			AME20524	자동차첨단소재실험	3	0	3		
			SSE27222	재료과학과공학	3	3	0		
		2	SAE27922	화공안전	3	3	0		
			AME20423	자동차재료공학	3	3	0		

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
전문 교육 과정	3	1	AME30123	자동차요소설계	3	3	0	키스톤	
			FDE31022	연소폭발론	3	3	0		
			AME30223	미래차혁신소재	3	3	0		
			BCE30124	배터리복합재료	3	3	0		전용교과
			BCE30224	응용열전달	3	3	0		전용교과
		2	AME30425	열전달	3	3	0		
			AME30623	제품개발설계	3	0	3		
			BCE30324	스마트그리드기초	3	3	0		전용교과
	4	1	BCE30424	배터리시스템개론	3	3	0		전용교과
			AME40225	이차전지	3	3	0		
			AME40323	차량전장부품공학	3	3	0		
			BCE40124	배터리시스템및모델링	3	3	0		전용교과
			BCE40224	배터리평가분석실습	3	1	2		전용교과
		BCE40324	배터리화학	3	3	0		전용교과	
		2	AME40425	연료전지	3	3	0		
			FDE40122	화재현상론	3	3	0		
			BCE40424	배터리화재	3	3	0		전용교과
			BCE40524	배터리안전	3	3	0		전용교과
			BCE40624	배터리방폭안전	3	3	0		전용교과
합계				81	73	8			

■ 교과목별 전공능력 연계

교과 영역	교과목명	전공능력(%)							
		1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2
기초 교육 과정	안전공학개론	0	0	0	0	0	25	50	25
	자동차공학개론	50	25	25	0	0	0	0	0
	전기회로이론	0	0	0	0	0	50	50	0
	소방전기설비공학	0	0	0	0	0	50	50	0
	자동차첨단소재실험	0	25	50	25	0	0	0	0
	재료과학과공학	0	25	50	25	0	0	0	0
	화공안전	0	0	0	0	0	0	50	50
	자동차재료공학	0	25	50	25	0	0	0	0
전문 교육 과정	자동차요소설계	0	25	50	0	25	0	0	0
	연소폭발론	0	0	0	0	0	0	50	50
	미래차혁신소재	0	25	25	25	25	0	0	0
	응용열전달	0	0	0	0	0	25	50	25
	열전달	50	0	50	0	0	0	0	0
	제품개발설계	50	0	25	25	0	0	0	0
	배터리복합재료	50	0	50	0	0	0	0	0
	스마트그리드기초	0	0	25	25	25	25	0	0
	배터리시스템개론	0	0	25	25	25	25	0	0
	이차전지	0	0	25	0	75	0	0	0

교과 영역	교과목명	전공능력(%)							
		1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2
	차량전장부품공학	50	0	25	25	0	0	0	0
	배터리시스템및모델링	0	0	25	25	25	25	0	0
	배터리평가분석실습	0	0	0	50	25	25	0	0
	배터리화학	0	0	0	0	0	0	50	50
	연료전지	0	0	25	0	75	0	0	0
	화재현상론	0	0	0	0	0	25	50	25
	배터리화재	0	0	0	0	0	0	50	50
	배터리안전	0	0	0	0	0	0	50	50
	배터리방폭안전	0	0	0	0	0	0	50	50
	합계	250	150	525	275	300	275	550	375

▣ 교과목 해설

SAE11122

안전공학개론

Introduction to Safety Engineering

안전공학개론은 산업전반(e.g. 화학, 시스템 및 작업환경, 전기, 기계, 건설 등)의 사고예방, 인적 오류와 관련된 위험 감소, 엔지니어링 시스템 및 설계에서 안전과 관련된 요소를 다루는 교과목입니다. 안전공학의 목적은 위험을 줄이거나 완전히 제거하여 위험을 제어하는 것이기 때문입니다.

Introduction to safety engineering is a curriculum that deals with accident prevention, reducing the risks associated with human error, and deriving safety benefits from engineered systems and designs (e.g. Chemical safety; System and working environment; Electrical safety; Machine safety; Construction safety). Because the purpose of safety engineering is to control risk by reducing or completely eliminating it.

AME10222

자동차공학개론

Introduction of Automotive Engineering

미래 자동차 각 분야의 전문가를 초빙하여 미래 자동차의 구조, 전장품, 친환경 구동, 첨단 소재에 4가지 주제를 학습한다.

Inviting experts of various fields of future automobiles and learning four topics; structure, electrical equipment, eco-friendly driving, and advanced materials of future automobiles.

FDE12322

소방전기설비공학

Electrical Facility Engineering for Fire Protection

소방전기설비 해석의 기초가 되는 전기 기초, 전계 및 자계 이론과, 기초 회로 이론, 시퀀스 제어 이론을 다룬다. 소방전기 설비의 작동 원리와 제어 방식에 관해 이해하는 것을 목표로 한다.

In this lecture, electric basics, electric field and magnetic field theory, basic circuit theory, and sequence control theory, which are the basis of analysis of electrical fire protection equipment, are covered. It aims to understand the operation principle and control method of electrical fire protection equipment.

SSE21222

전기회로이론

Analysis & Applications of Electric Circuits

전기전자공학의 기본이 되는 직류회로 및 교류회로 해석 방법에 관해 강의한다. 전기회로를 구성하는 기본 요소인 저항, 인덕터, 커패시터의 특성에 대해 이해하는 것을 목표로하며, RC, RL, RLC 등 복합 회로에서 전압 및 전류를 계산하는 분석 방법에 관해 강의한다.

This lecture deals with the analysis methods of DC and AC circuits, which are the basics of electrical and electronics engineering. It aims to understand the characteristics of resistors, inductors, and capacitors, which are the basic elements that make up electric circuits and analysis methods for calculating voltage and current in complex circuits such as RC, RL, and RLC.

AME20524

자동차첨단소재실험

Experiment of high-technical material for automobile

자동차용 첨단소재인 강화플라스틱, 폴리프로필렌, 세라믹 내장재 등의 소재에 대한 다양한 소재의 내구성 테스트를 실습한다.

Durability test practice of various materials for materials such as reinforced plastic, polypropylene, and ceramic interior materials, which are advanced materials for automobiles.

SSE27222

재료과학과공학

Material Science and Engineering

재료의 기초 특성결합, 화학결합, 고체의 원자규칙, 고체 속에서의 원자의 이동, 금속재료, 세라믹재료, 상평형도, 열처리 등에 대한 내용을 강의한다.

Material science investigates the relationships between the structures and properties of materials and material engineering is based on the relation, designing or engineering of materials to produce desired properties. So we try to know about the fundamental principle of materials, materials' behavior and materials' defects.

SAE27922

화공안전

Chemical Engineering Safety

화학공장에 이용되는 각종 공정 등의 원리 및 구조 등을 강의하고 이들 장체에 대한 안전대책을 강의한다.

This lecture emphasize the Safety in the view of the Chemical Engineering. Introduces the safety which is related in chemical engineering and through the lecture let the students to under stand the basic knowledge of chemical engineering safety.

AME20423

자동차재료공학

Automotive materials engineering

자동차 소재의 경량화, 고강도, 내열소재를 위한 금속, 세라믹, 폴리머, 복합재료의 배열, 조성, 구조에 대한 기초를 학습하고 재료의 설계, 합성 부품화를 위한 기술 학습한다.

Learning the basics of the arrangement, composition, and structure of metal, ceramic, polymer, and composite materials for lightening, high strength, and heat-resistant materials, as well as technology learning to design and synthesize materials.

AME30125

자동차요소설계

Automotive Elements Design

기계를 구성하고 있는 요소(재료, 나사, 베어링, 축, 브레이크, 스프링 등)의 체계적인 분석 및 기본 설계 해석 방법을 공부하여, 부품소재 및 모듈의 설계 기술 능력을 갖추 수 있도록 한다.

This is an advanced course on design, integration and best practices for use of machine elements such as bearings, springs, gears, cams and mechanisms.

AME30223

미래차혁신소재

Innovation of materials for future automobile

미래차와 관련된 기술은 다양한 소재로 구성된 부품을 통하여 구현되며 새로운 기능의 소재인 전자기파 제어소재, 연료전지 소재, 희토류 소재에 대한 원천기술, 응용기술, 공정기술을 학습한다.

The technology related to future vehicles is implemented through components composed of various materials, and the original technology, application technology, and process technology for electromagnetic control materials, fuel cell materials, and rare earth materials with new functions are learned.

FDE31022	연소폭발론	Theory of Combustion & Explosion
가연성물질 중에 기체나 분체의 급격한 연소현상인 화학적 폭발현상과 물리적 폭발현상에 대하여 폭발의 종류와 형식을 중심으로 분류하여 설명한다.		
The chemical explosion phenomenon and the physical explosion phenomenon, which are rapid combustion of gas or powder among combustible materials, are classified and explained by types of explosion.		
BCE30224	응용열전달	Heat Transfer with Applications
열전달의 기본 원리가 실제 어떻게 응용되며 열전달 시스템과 어떤 관계를 지니는지 학습한다.		
Learn how the basic principles of heat transfer are applied in practice and how they relate to heat transfer systems.		
AME30225	열전달	Heat Transfer
열및물질전달의 기본개념을 파악하고, 1차원 및 2차원 정상열전도, 비정상열전도, 그리고 표면사이의 복사열전달에 대한 원리 및 기본방정식을 학습한다.		
In this course, students are taught the technological basics and in-depth knowledge in the conception and the development of passenger cars and commercial vehicles, and optionally of motorcycles and off-highway vehicles.		
AME30623	제품개발설계	Product development design
설계 문제를 정의하고 그것을 해결하기 위한 프로젝트를 진행하는 과목이며 프로젝트를 관리하기 위한 설계원칙을 배우는 강의시간과 직접 프로젝트의 전 과정을 직접 경험하는 설계 실습시간으로 나눈다.		
It is a subject that defines a design problem and conducts a project to solve it, and divides it into lecture time to learn design principles to manage the project and design practice time to directly experience the entire process of the project.		
BCE30124	배터리복합재료	Battery Composite Materials
현재 전기차에 사용되는 무기재료와 그 사용 이유 및 작용 원리에 대해 배우며, 향후 어떠한 재료들이 활용 가능한지에 대해 학습한다.		
Learn about the inorganic materials currently used in electric vehicles, the reasons for their use, and the principle of action, and what materials can be used in the future.		
BCE30324	스마트그리드기초	Smartgrid
배터리 모듈 운용에 필요한 이론을 학습하고 실제 산업에서 생산되는 배터리 모듈의 전력 시스템을 분석 및 설계한다.		
Learn the theory necessary for battery module operation and analyze and design the power system of the battery module produced in the actual industry.		
BCE30424	배터리시스템개론	Battery System
중·소형 배터리의 활용 가능성에 대해 학습하고 각 디바이스에 이용되는 배터리의 특성을 이해한다.		
Learn about the availability of small and medium batteries and understand the characteristics of batteries used in each device.		

AME40225

이차전지

Secondary Battery

자동차용 이차전지의 개념부터 기초 열역학, 전기화학, 전하 전달 등의 내용을 다룬다.

It covers the concept of secondary batteries for automobiles, basic thermodynamics, electrochemistry, and charge transfer.

AME40323

차량전자부품공학

Automobile electronic component engineering

자동차 운전정보, 제동, 조향안전, 전후방안전 등의 지능화를 위한 전자 부품에 대한 전반적인 기술을 학습하고 시뮬레이터를 이용한 운용 기술을 학습한다.

Learning overall techniques for electronic components for intelligence such as vehicle driving information, braking, steering safety, front and rear safety, and operating technologies using simulators.

BCE40124

배터리시스템및모델링

Battery system and modeling

배터리 구동 시스템 설계를 위한 배터리 모델링 이론을 학습한다.

Learn the theory of battery modeling for the design of battery-driven systems.

BCE40224

배터리평가·분석실습

Battery Evaluation and Analysis Practice

이차전지 등의 배터리 성능 분석 장비 (항온챔버 및 충방전 Cycle 테스터기, CV)를 활용해 배터리 셀들의 성능을 직접 평가함으로써 비파괴 분석 장비 사용 능력 숙지 및 이차전지 충방전 메커니즘을 학습한다.

By directly evaluating the performance of battery cells using battery performance analysis equipment such as secondary batteries, familiarize yourself with the ability to use analysis equipment and learn the secondary battery charge/discharge mechanism.

BCE40324

배터리화학

Battery chemistry

배터리 내부에서 발생하는 전기화학에 대한 기초적인 지식을 배운다. 기본적인 전기 화학으로부터 에너지, 화학평형, 전극 전위 등을 배우게 되며, 몇 가지 전기화학 시스템을 학습한다.

Learn basic knowledge of electrochemicals generated inside the battery. From electrochemistry, we learn energy, chemical equilibrium, electrode potential, and several electrochemical system.

FDE40122

화재현상론

Theory of Fire Phenomena

화재역학에 대한 기본 및 수학적 이론과정을 중심으로 연소, 화재성장, 화재성장단계, 확산 등 화재거동에 관련된 전반적인 현상이론에 대해 학습한다.

Focusing on the basic and mathematical theoretical courses on fire mechanics, students will learn general theories of phenomena related to fire behavior such as combustion, fire properties, fire growth stages, and diffusion.

AME40425

연료전지

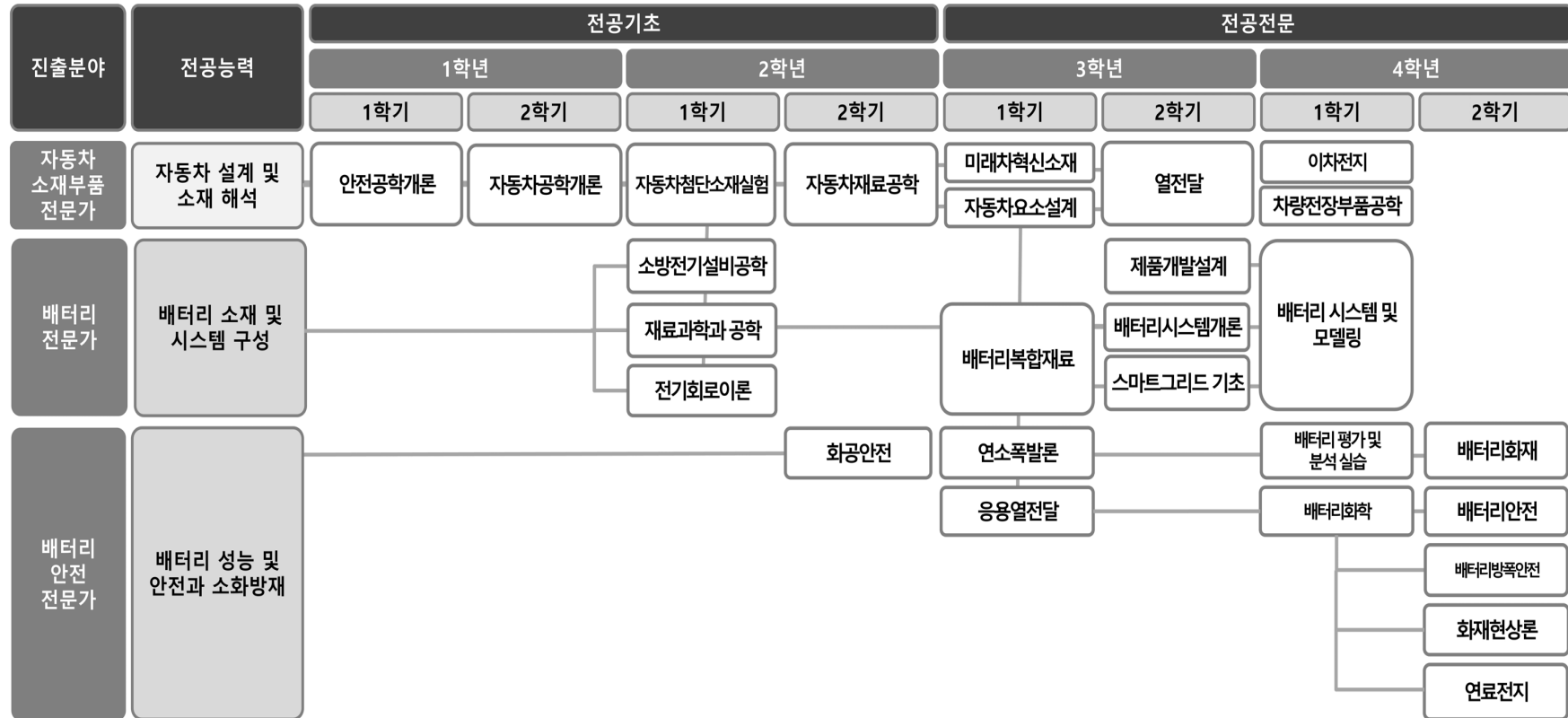
Fuel Cell

연료전지의 개념부터 수소 경제, 연료전지 응용, 연료전지 기초 열역학, 연료전지 전기화학, 전하 전달 등의 내용을 다룬다.

It covers topics such as the concept of fuel cells, hydrogen economy, fuel cell applications, basic thermodynamics of fuel cells, fuel cell electrochemistry, and charge transfer.

BCE40424	배터리화재	Battery fire
배터리 열관리 및 폭발로 인해 일어나는 메커니즘과 그에 대한 소화방법 등에 대해 학습한다.		
Learn about the mechanisms caused by battery thermal management and explosion and how to extinguish them.		
BCE40524	배터리안전	Battery safety
배터리 원리 및 배터리 수명향상에 대해 학습한다.		
Learn about battery principles and battery life improvement.		
BCE40624	배터리방폭안전	Battery explosion proof safety
배터리 폭발에 대비한 안전에 관련된 내용을 학습한다.		
Learn about safety in case of battery explosion.		

▣ 전공교육과정 이수체계도



2026
학업이수가이드

스마트문화유산관광디자인융합전공

▣ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	1. 지역 문화유산콘텐츠와 디지털 미디어 융합형 스마트 로컬관광산업을 선도할 글로벌 인재 육성 2. 자산화협력기반 혁신적 교육모델 개편 3. 지역정책과 연계한 과제중심 혁신적 교육 전환 4. 현장실무형 융합교육 선진화 5. 지역정주 로컬형 교육과정 운영	
인재상	1. 문화관광분야의 혁신을 통한 스마트관광산업을 선도할 통섭적 인재 2. 문화관광콘텐츠를 기획, 개발, 융합 가능한 실무형 인재 3. 문화유산·관광·디자인의 미래 가치를 창출하는 융합적 인재 4. 디자인 사고를 기반으로 스마트관광, 디지털 헤리티지 분야를 주도할 창의적 인재 5. 4차산업혁명기술 기반 지역문제해결을 위한 포용적 인재	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 스마트관광	1-1. 스마트관광기획	1-1-1. 스마트관광시장 조사 분석
		1-1-2. ICT 융합 및 기획
	1-2. 디지털마케팅기획	1-2-1. 디지털마케팅 시장분석
		1-2-2. 관광객 행동분석
		1-2-3. 기획서 작성 기술
	1-3. 데이터분석	1-3-1. 관광데이터 조사
1-3-2. 데이터 활용 기술		
2. 로컬크리에이터	2-1. 로컬비즈니스모델	2-1-1. 시장조사 및 환경분석
		2-1-2. 사업타당성 분석
		2-1-3. 사업계획서 작성 기술
	2-2. 관광마케팅	2-2-1. 관광마케팅 이론
		2-2-2. 브랜드 디자인
	2-3. 로컬관광상품기획	2-3-1. 인문학적 지식과 자원조사분석
2-3-2. 콘텐츠 발굴 및 융복합 상품기획		
3. 디지털 헤리티지	3-1. 디지털 헤리티지 기획	3-1-1. ICT기반 문화유산 연구 기획
		3-1-2. 문화유산 정보화 기획
	3-2. 문화유산 디지털 복원	3-2-1. 디지털 복원 및 콘텐츠 플랫폼 개발
		3-2-2. 3D 활용 디지털 아카이빙
	3-2. 디지털 헤리티지 융합	3-3-1. 디지털 헤리티지 경영
		3-3-2. 디지털 헤리티지 큐레이션
4. 문화관광상품 및 영상콘텐츠	4-1. 조형제작	4-1-1. 디자인 응용
		4-1-2. 창의적 문화상품 디자인
		4-1-3. 공공디자인 개발

■ 학부(과)·전공 소개

본 교육과정은 기존의 학문 분야 중심의 교과과정을 탈피하고 목표 인재 양성을 위한 학제 간 융합과정입니다. 학제의 벽을 허물어 관광학을 바탕으로 디자인미술학, 고고미술사학을 통합하여 혁신을 통한 창조적인 로컬비즈니스 모델을 발견하고 사업화를 추진할 수 있고, 문화유산·관광·디자인의 미래 가치를 창출하여 지역 문화관광 분야를 이끌어갈 전문인력을 양성함을 목표로 합니다.

■ 최근 학문의 동향 및 전망

■ 산업적·사회적 수요

- 스마트기술을 활용한 차별화된 관광서비스 변화 및 관광산업 생태계 변화가 진행 중임
- 정보통신기술(ICT)의 발달은 소비자 의사결정, 소비의 경험 및 활동 등에 혁신적인 변화를 가져와 관광산업과 문화산업에 새로운 기회와 가치를 창출하고, 국내외 관광수요의 다변화가 예상됨
- 문화유산의 복원과 활용에 있어 ICT 기술의 활용이 지속적으로 확대되고 있으며, 관광 및 문화산업에서의 디지털 미디어 활용에 대한 수요가 확대되고 있음
- 3D 스캔 기술 기반의 미디어아트, 혼합현실(XR) 기술을 활용한 실감형 콘텐츠 제작, 신라왕경 타임머신 메타버스 구축 등 디지털 헤리티지, 관광분야의 기술 적용과 수용이 매우 빠르게 전개되고 있고, 관련 산업 영역이 확대되고 있어 융합전공능력을 갖춘 인재 수요가 증가할 것으로 예상됨

■ 학문 분야의 발전 전망

- 모바일 기술, 웨어러블 기술, 미디어 기술의 발전과 디지털 기기의 보급이 일상생활뿐 아니라 관광 행동에도 혁신적인 변화를 가져옴. 즉, 모바일 기기와 소셜네트워크라는 플랫폼은 관광소비 스타일에 소비자의 정보 접근성과 정보 이용의 극대화를 가져옴에 따라 디지털콘텐츠, 디지털마케팅 분야의 중요성이 지속될 것으로 예상됨
- 데이터기반 의사결정의 중요성이 높아지고 있으며, 빅데이터(Big data) 시장이 정부나 기관, 기업에서 필수적인 요소로 관광산업과 문화산업에도 큰 영향을 미치고 있음. 이에 따라 지역 문화관광생태계에서도 데이터 분석에 대한 수요가 지속될 것으로 전망됨
- 과거 ICT가 기업의 성공에 보조적인 역할을 하였다면, 미래에 ICT는 부가가치창출과 경쟁우위를 통해 기업의 성공을 좌우하는 선도적 역할을 할 것임
- 로컬지향의 시대가 도래함에 따라 지역의 유산과 문화를 재해석하여 콘텐츠화하고 상품화하여 지역 방문객(관계 인구와 생활인구)을 유치하는 방문자 경제(Visitor economy)가 확대될 것으로 전망됨
- 방문자 경제의 주축은 로컬 크리에이터, 로컬 창업가, 로컬 기획자 등의 전문인력이 될 것으로 예상되며, 이러한 로컬기반 산업은 지속가능한 양질의 일자리와 높은 부가가치를 창출하는 미래전략산업으로 성장할 것으로 전망됨

■ 진로 및 취업분야

본 전공을 이수한 학생들은 다음 분야로 진출할 수 있음

- 스마트관광 분야: 디지털미디어의 이해, 관광콘텐츠 개발, 스마트 마케팅 전문기술, 관광데이터 분석기술 등을 습득함으로써 관광 관련 기업·공공기관·교육기관 등에서 스마트관광분야 전문인력으로 취업이 가능함. 즉, 여행사, 호텔, 리조트 등의 관광관련 기업 및 공공기관 등의 디지털 홍보마케팅 전문가, 융복합 문화관광상품기획 전문가 등으로 취업할 수 있음
- 로컬크리에이터 분야: 로컬콘텐츠, 로컬비즈니스모델, 로컬관광 상품에 대한 개발 및 혁신, 관광마케팅 등의 전문

지식을 습득함으로써 로컬크리에이터, 관광스타트업, 벤처창업의 주역이 될 수 있음

- 디지털헤리티지 분야: 문화유산과 ICT, 뉴미디어와 문화유산, 문화유산 디지털 복원, 디지털헤리티지 기획 등의 전문지식을 습득함으로써 문화콘텐츠 기획자, 시나리오 작가, 프로그램 개발자로서 국공립박물관 전시기획 전문 업체, 디지털헤리티지 연구소, 문화유산 조사연구기관 등에 취업할 수 있으며, 문화유산 콘텐츠 개발·기술개발 업체를 창업할 수 있음
- 문화관광상품 및 영상콘텐츠 분야: 우리 문화의 차별성을 시각화하여 기획에서 제작까지의 과정을 통해 창작 활동가 및 디자이너로 활동이 가능함. 디자인 관련 공공기관, 제품디자이너, 그래픽디자이너, 3D디자이너, 영상·사진 촬영기사, 영상프로덕션, 미디어아트, 캐릭터 굿즈 창업 등 다양한 산업디자인 및 미디어 분야에 진출이 가능함

▣ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
김남현	동국대학교 호텔관광경영학전공	스마트로컬관광, 관광데이터와디지털마케팅, 경주관광리빙랩	스마트관광, 관광기획업
최정자	동국대학교 호텔관광경영학전공	관광브랜드기획마케팅, 비즈니스관광기획	전시컨벤션기획, 관광브랜드기획
윤영일	동국대학교 호텔관광경영학전공	관광창업	관광창업
박우택	동국대학교 호텔관광경영학전공	여행상품기획 캡스톤디자인	여행상품기획 / 여행상품상담(OP)
류완하	동국대학교 디자인미술학과	기초조형디자인, 문화산업공공디자인	산업디자인분야 / 공공디자인 및 제품디자인
유우진	동국대학교 디자인미술학과	에디토리얼디자인	시각디자인분야 / 브랜드디자인 및 컴퓨터그래픽디자인
한정호	동국대학교 고고미술사학과	뉴미디어와 문화유산	디지털 문화유산 아카이빙, 전시콘텐츠 기획 및 활용
강동석	동국대학교 고고미술사학과	문화유산과 ICT	문화유산 GIS, 공간 빅데이터 구축 및 관리

▣ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황 - 해당사항 없음

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)								
3S	캡스톤디자인(종합설계)							
	키스톤디자인(요소설계)							
	코너스톤디자인(기초설계)							
3S-디자인 교과목 소계(B)								
취창업	전공진로탐색							
	취업세미나							
	창업교과목							
취창업 및 제도연계 소계(C)								
총 합계(D=A+B+C)								
학점 인정	현장실습							
	연구세미나							
교직	교과교육							

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1	1	THM10124	관광학원론	3	3	0		
			AAH10214	한국고고학개론	3	3	0		
			IDP10311	문화와디자인	3	0	3		
			CPD10519	목업(Mockup)디자인1	2	0	3		
		2	AAH10120	한국미술사개론	3	3	0		
			IDP10408	디자인과색채	3	0	3		
	2	1	CPD10619	목업(Mockup)디자인2	2	0	3		
			HTD20124	스마트로컬관광	3	3	0		융합전공교과
			HTD20224	문화유산과CT	3	3	0		융합전공교과
			HTD20324	기초조형디자인	3	0	3		융합전공교과
			AAH21422	경주문화유산필드워크	3	0	6		
			AAH21522	문화유산의이해-유적	3	3	0		
		2	AAH22024	삼국유사와신라미술	3	3	0		
			THM20220	관광자원론	3	3	0		
			HTD20424	뉴미디어와문화유산	3	3	0		융합전공교과
			HTD20524	에디토리얼디자인	3	0	3		융합전공교과
			AAH21022	문화유산의이해-유물	3	3	0		
			IDP20619	환경조형과공공디자인	3	0	3		
전문 교육 과정	3	1	THM23726	비즈니스관광기획	3	3	0		
			HTD30125	문화유산디지털복원	3	1	2		융합전공교과
			THM32121	관광창업	3	3	0	창업	
			AAH32325	한국공예사	3	3	0		
			IDP30116	광고사진학개론	3	0	3		
			IDP30518	커뮤니케이션디자인의이해1	3	0	3		
		2	BDG30516	브랜드디자인1	2	0	3		
			HTD30225	관광브랜드기획마케팅	3	2	1		융합전공교과
			HTD30325	디지털헤리티지기획	3	1	2		융합전공교과
			THM31521	문화관광론	3	3	0		
			THM32221	관광창업마케팅	3	3	0	창업	
			AAH31222	도시와건축의문화사	3	1	4		
		4	IDP30222	디지털영상학이해	3	0	3		
			IDP30619	커뮤니케이션디자인의이해2	3	0	3		
			BDG30616	브랜드디자인2	2	0	3		
		1	HTD40125	로컬창업캡스톤디자인	3	3	0	캡스톤	융합전공교과
			HTD40225	문화산업공공디자인	3	3	0		융합전공교과
			THM40722	경주관광리빙랩	3	3	0		
			THM42222	여행상품기획캡스톤디자인	3	0	3	캡스톤	
			AAH41424	큐레이터실무캡스톤디자인	2	2	0	캡스톤	
			AAH40117	선사고고학세미나	3	0	3	캡스톤	
	2	2	HTD40325	관광데이터와디지털마케팅	3	3	0		융합전공교과
			HTD40425	문화콘텐츠와영상미디어디자인	3	0	3		융합전공교과
			THM41726	스마트호텔관광산업	3	3	0		
			AAH41524	스마트문화유산캡스톤디자인	2	0	2	캡스톤	
			합계		123	67	65		

■ 교과목별 전공능력 연계

교과 영역	교과목명	전공능력(%)											
		1-1	1-2	1-3	2-1	2-2	2-3	3-1	3-2	3-3	4-1	4-2	4-3
기초 교육 과정	스마트로컬관광	75	25										
	문화유산과CT							25		75			
	기초조형디자인										100		
	뉴미디어와문화유산							20	10	70			
	에디토리얼디자인										25	75	
	한국고고학개론							10	70	20			
	관광학원론	75				25							
	한국미술사개론							10	70	20			
	경주문화유산필드워크							10	70	20			
	삼국유사와신라미술							75		25			
	관광자원론	25		25			50						
	문화유산의이해-유물							10	70	20			
	문화와디자인										100		
	디자인과색채										100		
	환경조형과공공디자인										75	25	
	목업(MOCK-UP)디자인1										75	25	
	목업(MOCK-UP)디자인2										75	25	
	비즈니스관광기획					75	25						
	문화유적의이해-유적							10	70	20			
전문교 육과정	문화유산디지털복원							25	75				
	관광브랜드기획마케팅					75	25						
	디지털헤리티지기획							75		25			
	관광데이터와디지털마케팅		25	50		25							
	한국공예사							20	70	10			
	문화관광론	25					75						
	도시와건축의문화사							10	70	20			
	문화산업공공디자인										25	75	
	문화콘텐츠와 영상미디어디자인												100
	광고사진학개론												100
	디지털영상학이해												100
	커뮤니케이션디자인의이해1										100		
	커뮤니케이션디자인의이해2										100		
	브랜드디자인1										25	75	
	브랜드디자인2										25	75	
	경주관광리빙랩			25			75						
	선사고고학세미나							25		75			
	스마트호텔관광산업	50	25	25									
창업	관광과창업				75		25						
	관광창업마케팅			25		75							
캡스톤/ 코너 스톤/ 키스톤	스마트문화유산캡스톤디자인							20	70	10			
	선사고고학세미나							25		75			
	로컬창업캡스톤디자인				50	25	25						
	여행상품기획캡스톤디자인	25					75						
	크리에이티브캡스톤디자인							70	10	20			

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 모듈형 교육과정 체계표

모듈 번호	모듈명	관련 진출분야	교과목 수	개설 학점 계
MOHTD01	로컬헤리티지관광창업	로컬 크리에이터, 로컬 관광창업, 로컬문화관광기획가	5	15
MOHTD02	로컬리티공간디자인	로컬 창업, 공간 디자인	4	12
MOHTD03	디지털헤리티지	디지털헤리티지 큐레이터	4	12
MOHTD04	스마트로컬관광콘텐츠	로컬 문화기획가, 로컬 관광기획가, 로컬 여행사 창업	4	12

■ 모듈별 연계 교과목 현황

모듈 명칭	로컬헤리티지관광창업				모듈번호	MOHTD01	
모듈 목표	지역 문화유산을 기반으로 한 커뮤니티 기업이 정신을 갖춘 혁신 관광창업가 양성						
관련 진출 분야	로컬 크리에이터, 로컬 관광창업, 로컬문화관광기획가						
학수번호	교과목명	학점	시수		유관 전공능력		
			이론	실습	전공능력1	전공능력2	전공능력3
HTD20124	스마트로컬관광	3	3	0	스마트관광기획	디지털마케팅기획	
AAH21422	경주문화유산필드워크	3	0	6	디지털헤리티지기획	문화유산디지털복원	디지털헤리티지융합
THM32121	관광과창업	3	3	0	로컬비즈니스모델	로컬관광상품기획	관광마케팅
HTD30225	관광브랜드기획마케팅	3	2	1	로컬관광상품기획	관광마케팅	
HTD40125	로컬창업캡스톤디자인	3	3	0	로컬비즈니스모델	로컬관광상품기획	관광마케팅

모듈 명칭		로컬리티공간디자인			모듈번호	MOHTD02	
모듈 목표		지역의 특성과 문화를 반영하여 공간을 디자인하는 능력을 키운다. 지역의 역사, 문화 등을 고려하여 다양한 디자인 솔루션을 제시하며 실습을 통해 지역적인 문제를 해결하는 창의적인 아이디어를 발전시키고 구현할 수 있는 인재를 양성한다.					
관련 진출 분야		로컬 창업, 공간 디자인					
학수번호	교과목명	학점	시수		유관 전공능력		
			이론	실습	전공능력1	전공능력2	전공능력3
HTD20324	기초조형디자인	3	0	3	조형제작		
IDP10408	디자인과색채	3	0	3	조형제작		
IDP10311	문화와디자인	3	0	3	조형제작		
IDP20619	환경조형과공공디자인	3	0	3	조형제작	컴퓨터그래픽활용	

모듈 명칭		디지털헤리티지			모듈번호	MOHTD03		
모듈 목표		문화유산 전문지식과 첨단 정보통신기술 융합을 바탕으로 디지털 문화유산을 생산·관리·보존·활용하여 산업화하는 디지털 헤리티지 산업의 실무형 전문인재 양성						
관련 진출 분야		디지털헤리티지 큐레이터						
학수번호	교과목명	학점	시수		유관 전공능력			
			이론	실습	전공능력1	전공능력2	전공능력3	
HTD20224	문화유산과CT	3	3	0	디지털헤리티지기획	디지털헤리티지융합		
AAH21522	문화유산의이해-유적	3	3	0	디지털헤리티지기획	문화유산디지털복원	디지털헤리티지융합	
HTD20424	뉴미디어와문화유산	3	3	0	디지털헤리티지기획	문화유산디지털복원	디지털헤리티지융합	
AAH32325	한국공예사	3	3	0	디지털헤리티지기획	문화유산디지털복원	디지털헤리티지융합	

모듈 명칭	스마트로컬관광콘텐츠				모듈번호	MOHTD04	
모듈 목표	로컬자원, 로컬문화와 라이프스타일을 바탕으로 한 로컬관광콘텐츠 기획, 로컬여행상품 개발 능력 향상을 통해 로컬 콘텐츠 전문가 양성						
관련 진출 분야	로컬 문화기획가, 로컬 관광기획가, 로컬 여행사 창업						
학수번호	교과목명	학점	시수		유관 전공능력		
			이론	실습	전공능력1	전공능력2	전공능력3
THM20220	관광자원론	3	3	0	스마트관광기획	데이터분석	로컬관광상품기획
THM31521	문화관광론	3	3	0	스마트관광기획	로컬관광상품기획	
THM42222	여행상품기획캡스톤디자인	3	3	0	스마트관광기획	로컬관광상품기획	
HTD40325	관광데이터와디지털마케팅	3	3	0	디지털마케팅기획	데이터분석	관광마케팅

■ 교과목 해설

AAH10120	한국미술사개론	Introduction to History of Korean Art
한국의 선사시대부터 조선시대까지의 미적 조형물들을 통사적으로 고찰하고, 시대적 변천을 살펴보는 강의. 선사시대의 토기와 암각화, 삼국시대의 고분 출토 공예품 및 벽화, 불교 조각, 통일신라시대와 고려시대의 불교조각과 불화, 조선시대의 회화와 공예품 등에 대해서 양식적 변천 과정과 사회·문화적 제작 배경 등에 대하여 살펴본다. This course explores the history of Korean art from prehistoric period to Joseon dynasty. We will develop a critical and historical reading of the visual traits of important Korean arts, such as pottery in prehistoric period, sculpture and wall painting in the Three Kingdoms period, Buddhist painting and celadon in Goryeo dynasty, art craft and painting in Joseon dynasty and examine how various artistic features are tied to different historical, social and cultural contexts.		

AAH10214

한국고고학개론

Introduction to Korean Archaeology

고고학이란 인류에 의해 남겨진 유적과 유물을 통해 과거 문화를 공부하는 학문분야이다. 이 과목은 고고학의 기본 개념을 이해함과 더불어 한국 선사문화와 문명의 전개 과정과 특징을 이해하는 것을 목표로 한다.

Introducing archaeology of Korea. Archaeology is the study of past cultures through the material(physical) remains people left behind. These can range from small artifacts to large buildings. Anything that people created or modified is part of the archaeological record. In this course you can study the specific characteristics of Korean archaeology and archaeological sites.

AAH21022

문화유산의이해-유물

Introduction to Archaeological artifacts

이 교과목은 고고학 전공에 있어서 기본이 되는 유물에 대한 이해를 높이기 위한 교과목이다. 이 교과목에서는 한국고고학의 시대별 표지 유물의 관찰과 분석을 통해 유물에 대한 이해를 높이고, 이해를 바탕으로 유물로 대표되는 고고학적 문화상을 유추할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

This course is designed to improve the understanding of archeological artifacts. This course aims to enhance the understanding of artifacts through the observation and analysis of the representative archaeological artifacts of Korean archaeologists. Based on the understanding the artifacts, it will be able to deduce the archaeological life and culture.

AAH21422

경주문화유산필드워크

Fieldwork on cultural heritages in Gyeongju

경주의 여러 문화유적 현장에서 진행되는 강좌로 문화유산 해설의 기초를 다지고, 문화재산업의 기반인 유적 조사 및 연구, 활용방법을 탐구한다.

The lectures will be given at several sites having cultural relics in Gyeongju. Students learn the basics of explanation on cultural heritages, study and investigate relics which are the grounds of cultural properties industry, and explore how to use them.

AAH21522

문화유산의이해-유적

Introduction to archaeological site

이 교과목은 고고학 전공에 있어서 기본이 되는 유적에 대한 이해를 높이기 위한 교과목이다. 이 교과목에서는 한국고고학의 시대별 표지 유적의 관찰과 분석을 통해 유적에 대한 이해를 높이고, 이해를 바탕으로 유적의 대표되는 고고학적 문화상을 유추할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

This course is designed to improve the understanding of archeological site. This course aims to enhance the understanding of archaeological site through the observation and analysis of the representative archaeological site of Korean archaeologists. Based on the understanding the artifacts, it will be able to deduce the archaeological life and culture.

AAH22024

삼국유사와신라미술

Samguk Yusa and Silla Art

한국 고대 미술문화를 이해하고 연구하는 데 있어서 가장 중요한 기록물인 『三國遺事』를 읽고 관련된 유적, 미술을 공부하는 강의이다. 『삼국유사』 「탐상편」 등을 한문 원문으로 강독하고, 해당 유적과 유물을 답사함으로써 한국 고대의 문화에 대한 이해를 높인다.

The most important documentary in understanding and studying Korean ancient art culture is Samguk Yusa. In this lecture, We will improve understanding of ancient Korean culture by reading Samguk Yusa and exploring related relics and artifacts.

AAH31222

도시와건축의문화사

The Cultural History of Cities and Architecture

도시의 형성과 건축의 발달과정을 기능과 의장을 중심으로 탐구한다. 이를 기반으로 <신라왕경 핵심유적 복원·정비사업>과 미래 도시와 건축의 발전방향을 모색한다.

The formation of a city and development of architecture are investigated mainly with the functions and design. Based on that, students study <The Project to Restore and Maintain the Main Relics in the Capital of Silla> and seek ways to develop future cities and architecture.

AAH32325

한국공예사

History of Korean Art Craft

삼국시대부터 조선시대까지 능묘에서 출토된 금관, 귀걸이, 요대 등의 금속공예품과 범종, 향로, 사리장엄구 등의 불교공예품을 중심으로 한국 공예사 전반에 대해 학습한다. 특히 용도에 따른 공예의 기능적 요소와 미적 요소를 분석하고 재조합하는 능력을 길러 미래 실용미술의 발전방향을 제시하도록 한다.

This course studies the overall history of Korean art crafts, focusing on metal crafts such as gold crowns, earrings, and girdles excavated from the tombs from the Three Kingdoms period to the Joseon Dynasty, and Buddhist crafts such as a bell, incense burner, and sharira reliquary. In particular, the ability to analyze and recombine functional and aesthetic elements of crafts according to usage is developed to suggest the development direction of future practical art.

AAH40117

선사고고학세미나

Seminar of Prehistoric Archaeology

한국 선사고고학의 최신 조사연구 성과와 관련한 주제를 선정하여 발제·토론하고, 다양한 견해를 종합하여 보다 객관적인 방법론을 모색한다.

It selects topics related to the latest research results of Korean prehistoric archaeology, presents and discusses them, and synthesizes various views to seek more objective methodologies.

AAH41424

큐레이터실무캡스톤디자인

Cornerstone Design of Curators' Practical Affairs

큐레이터실무 과정을 심화하는 강좌로 국립경주박물관의 큐레이터와 연계하여 운영한다. 상설전시와 특별전시회와 관련된 전시기획 과정을 학습하고, 실제 박물관 특별전시회와 연계하여 스토리라인, 동선, 공간구성, 진열, 조명 등 실행과정에 필요한 실무를 익힌다.

This course is a deepened course for Curators' Practical Affairs that opened in the first semester and is operated in connection with the curators of Gyeongju National Museum. Students learn the processes of exhibition planning related to permanent exhibitions and special exhibitions and acquire practical affairs essential for the processes of execution, for instance, the storyline, flow of human traffic, composition of space, display, or lightings in connection with special exhibitions actually held in the museum.

AAH41524

스마트문화유산캡스톤디자인

Capstone Design Of Smart Cultural Heritages

연구논문, 보고서, 유물해설 등 문화유산 관련 원고작성법을 학습하고, 문화유산 관련 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 제고하며, 기본적인 조사와 연구를 수행하도록 산업체와 연계하여 지도한다.

Students learn how to write manuscripts such as theses, reports, and expository writings about relics and enhance skills to produce contents related to cultural heritages. The course is provided in connection with enterprises so that students can perform basic research and investigation.

BDG30516,30616

브랜드디자인1,2

Design for Brand 1,2

근대감각에 기준을 둔 포장디자인이란 단순히 제공된 상품을 싼다는 목적에서 벗어나 심미성과 실용성을 고려하여 포장하기 쉽고, 운반하기 쉽고, 판매 증진에 도움이 되는 넓은 의미의 포장을 뜻 하므로 그에 따른 다양한 실습으로 기초적인 포장 디자인을 연구케 한다.

The package design based on contemporary senses has a broader meaning of packages that, for package design, beyond the simple purpose of wrapping goods, aesthetic and practical aspects should be taken into consideration, and ease of package, convenience of portability, and contribution to sales should be considered. Diverse practices will make students examine basic package designs.

CPD10519,10619

목업(Mockup)디자인1,2

Mockup Design 1,2

제품 디자인 평가를 위하여 만들어지는 실물 크기의 모형을 제작한다. 수준 높은 문화/관광 상품을 이용하여 관광상품의 새로운 개념을 정립하고 개성적인 작품구현을 목적으로 한다.

Students produce a life-size model made to evaluate product design. Its aim is to implement individual works, establishing a new concept of tourism products by using high culture/tourism products.

HTD20124

스마트로컬관광

Smart Local Tourism

로컬 관광과 스마트관광의 개념을 이해하고, 로컬콘텐츠를 기반으로 한 지역관광 활성화 사례 및 스마트기술 융합 사례를 학습한다.

This class aims to understand the concepts of local tourism and smart tourism, and learn about cases of revitalizing local tourism and smart tourism based on local content and various technology convergence.

HTD20224

문화유산과ICT

Cultural Heritage and ICT

문화유산에 활용되고 있는 첨단 정보통신기술을 살펴보고, 디지털 헤리티지 분야 전반에 대해 이해한다.

This lecture examines advanced ICT used in cultural heritage and understands the entire field of digital heritage.

HTD20324

기초조형디자인

Basic formative design

디자인 교육의 전반에 대한 이해와 조형의 원리를 파악하여 우리 지역 문화유산 및 관광 관련 디자인개발의 필요성에 대한 기초이론을 확립한다.

By understanding design education in general and the principles of design, we establish a basic theory on the need for design development related to our region's cultural heritage and tourism.

HTD20424

뉴미디어와문화유산

New Media and Cultural Heritage

디지털 헤리티지 기획 능력을 기반으로 디지털 큐레이션, 아카이빙, 스토리텔링 등을 개발하고 실행할 수 있는 역량을 강화한다.

This lecture strengthens the ability to develop and implement digital curation, archiving, and storytelling based on digital heritage planning capabilities.

HTD20524	에디토리얼디자인	<i>Editorial Design</i>
레이아웃 디자인의 원리를 구체적인 과제 중심으로 터득함은 물론 기획에서부터 디자인 생산에 이르기까지 출판 편집의 전 과정을 체험하는 실험적인 과제를 제작해 본다.		
In addition to learning the principles of layout design focusing on specific tasks, you will also create experimental tasks to experience the entire publishing editing process from planning to design production.		
HTD30125	문화유산디지털복원	<i>Digital Restoration of Cultural Heritage</i>
ICT 기반으로 문화유산의 디지털 복원 및 보존, 디지털 콘텐츠 체험 및 서비스 플랫폼을 개발할 수 있는 능력을 습득한다.		
This lecture acquires the ability to develop digital restoration and preservation of cultural heritage, digital content experiences, and service platforms based on ICT.		
HTD30225	관광브랜드기획마케팅	<i>Tourism Brand Planning & Marketing</i>
글로벌 시장 트렌드를 분석하고 고객맞춤형 로컬 자원을 발굴 및 활용하여 관광브랜드를 기획 및 마케팅하기 위한 이론적 지식 습득 및 기획서 작성 실습을 병행함		
This course focuses on analyzing global market trends and identifying tailored local resources to effectively develop and market tourism brands. Students will gain theoretical knowledge essential for tourism brand planning and marketing while simultaneously engaging in practical exercises to create comprehensive project proposals.		
HTD30325	디지털헤리티지기획	<i>Digital Heritage Planning</i>
고고미술, ICT를 기반으로 문화유산 조사연구 및 보존복원을 효과적이고 창의적으로 기획하고 설계할 수 있는 역량을 학습한다.		
This lecture learns the ability to effectively and creatively plan and design cultural heritage research and preservation restoration based on archaeology and art history and ICT.		
HTD40125	로컬창업캡스톤디자인	<i>Local Startup Capstone Design</i>
지역사회의 문제를 발굴하고 사회문제 해결을 위한 방법으로 커뮤니티 비즈니스에 대한 개념을 이해한다. 지역 상권을 분석하고 문제 발굴을 통해 로컬 창업 아이디어를 도출하고 커뮤니티 비즈니스 모델을 수립하여 실제 창업으로 이어질 수 있도록 현장 및 실무 중심의 수업으로 창업 역량을 키운다.		
This course focuses on identifying community issues and understanding the concept of community business as a method for solving social problems. Students learn to analyze local commercial districts, derive local start-up ideas through problem identification, and establish community business models. Through field- and practice-oriented classes, it develops entrepreneurial capabilities to promote practical start-up activities.		
HTD40225	문화산업공공디자인	<i>Cultural industry public design</i>
공공조형을 통해 현대인에게 미치는 정신적 미적 감정을 학습, 제작을 통해서 공공디자인의 역할과 지평을 산출해 본다.		
Through public modeling, we learn the aesthetic emotions that operate in modern people and understand the role and horizon of public design for production.		

HTD40325

관광데이터와디지털마케팅

Tourism data & digital marketing

관광데이터 분석 개념 및 방법을 이해하고 데이터를 기반으로 한 디지털마케팅의 개념과 전략을 학습한다.

This class aims to understand the basic concept and method of tourism data analytics and to learn data-driven digital marketing strategies.

HTD40425

문화콘텐츠와영상미디어디자인

Cultural contents and video media design

지역 문화 콘텐츠를 활용하여 영상제작의 기획구성 과정과 제작 편집의 전반적인 이론과 실무를 실습을 통해 지식과 기법을 습득한다.

We utilize cultural and regional content to enhance the value of video production planning and editing and share our activities.

IDP10311

문화와디자인

Culture & Design

오늘날은 디자인을 단순한 미술이 아니라 생활 속의 문화라고 한다. 그만큼 디자인은 우리의 생활과 밀접한 연관을 갖게 되었다. 따라서 문화로서의 디자인이 무엇이며 우리의 생활 속에 디자인이 얼마나 파고들어 있는지를 다양한 사례를 통하여 이해한다.

These days, design is not simply art but a culture in living. Design is deeply related with people's lives. Therefore, through various cases, we can understand design as a culture and how important it is inside everyday lives.

IDP10408

디자인과색채

Design & Color

체계적인 디자인 이론교육을 바탕으로 디자인의 완성이라 할 수 있는 색채 감각훈련을 통해 전문 디자이너로서 갖추어야 할 실무경험과 능력을 이해하고 활용할 수 있는데 목적이 있다.

Based on the systematic education of design theories, color sensation training that may complete design is conducted. Elements of practical experience, ability, and qualifications of professional designers are explained.

IDP20619

환경조형과공공디자인

Environment Arts Public Design

환경조형이 공공디자인에 미치는 영향을 분석하고 세계도시에 산재해 있는 환경조형을 통해 현대인에게 미치는 정신적 미적 감정으로 공공디자인의 역할과 지평을 산출해 본다.

Students analyze the effects of environmental moulding on public design and to estimate the roles and directions of public design after examining environmental moulding works that are placed worldwide from psychological and aesthetic angles.

IDP30116

광고사진학개론

Introduction to Studies of Advertising Photography

인쇄매체 광고디자인의 특성을 이해하며 제작하는 데 필요한 프로그램 제작 기법의 이론적 설명과 실무에 사용되는 광고사진의 촬영기법, 광고 편집의 제작과정을 이해한다. 광고사진 발상법을 중심으로 광고사진의 기법 및 표현방법을 모색하는데 본 강의의 목적이 있다. 실제 광고에 활용된 사진을 분석하고 읽어내면서 토론을 통하여 서로의 생각을 나눈다. 영화, 미술, 디자인 등 예술 전반의 산업 활동, 디자인 감각, 광고사진의 연관성을 생각해 본다.

Students understand the characteristics of advertising designs, and study theoretical explanations of techniques of program production, the photographic technique so fadver tising pictures, and the production procedure so fadver tisemen tediting. The main purpose of this subjectis to examine and gropefor the technique sandex pressions of advertising photos. Students an alyzephotos use dinreal advert Is ement sand have discussion times to sharee achother's ideas. In addition, students consider there lationships among art-related in dustrialactivities.

IDP30222	디지털영상학이해	Understanding of Digital imaging
사진이라는 매체는 모든 작품활동, 창작활동에서 빠지지 않는 요소이다. 특히 카메라의 발달로 손쉽게 사진, 영상매체를 활용할 수 있는 환경 조성으로 인해 기본적인 카메라, 사진술은 창작활동 종사자에겐 필수적인 요소가 되었다. 이 강의는 카메라와 사진, 영상 촬영의 기본을 익히고 응용 할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 두고 있다. Photographs are a medium used in all creative activities. Particularly, due to the environment that can easily uses the medium of photographs thanks to the development of cameras, the basic camera skills and photography became an essential for creative activity artists. This course aims to learn basics of the camera and photography and grow application ability.		

IDP30518,30619	커뮤니케이션디자인의이해1,2	Comprehension of Communication Design 1,2
문자의 발명으로부터 옛 커뮤니케이션의 다양성을 알아보고 현대디자인의 커뮤니케이션의 종류와 광고 디자인의 매체구조를 정립하며 현 시점의 사회, 문화적 문제를 스스로 발굴하여 그 문제의 주제에 가장 적합한 커뮤니케이션의 기법이나 기량, 디자인지식, 디자인감각, 등을 총체적으로 구사하는 종합적인 디자인개념을 이해하는데 목적을 둔다. Students examine communication from the advent of letters to diversified usage of old communications. They learn types of communications and the media structures of advertisement designs and then unearth current social and cultural issues by themselves. Also, they develop the communication techniques most adequate to the issues and understand synthetic design concepts that are associated with design capability, design knowledge, and design senses.		

THM10124	관광학원론	Principles of Tourism
관광학을 이해하는데 필요한 가장 기초적인 과목으로 관광의 어원과 개념에서부터 관광산업과 관련된 사업특성 등 이론 및 실제적인 내용을 체계적으로 다룬다. 구체적으로는 관광의 역사, 정의, 라이프스타일, 관광객성향, 관광산업의 종류, 관광의 사회·경제·환경적 영향, 미래 관광산업 전망 등을 포함한다. This course provides students with a basic understanding of tourism and focuses on the history of tourism, definitions of related terms, fundamental issues and theories, varied impacts of tourism, and the outlook for the industry.		

THM20220	관광자원론	Tourism Resources
관광자원의 일반적인 이론과 국내 관광자원의 실태를 분석 및 파악하고 관광자원의 효율적인 이용, 관리, 개발기법을 터득함으로써 관광학연구와 정책, 개발 및 산업현장에 적용 및 응용할 수 있도록 한다. The course provides understanding of tourism research, policy and development through general theory and state of the art domestic tourism resources, and the effective use, management and development of tourism resources.		

THM31521	문화관광론	Cultural Tourism
본 교과목은 '문화'와 '관광'을 이해하고, 문화 관광의 융합을 이해하도록 설계되었다. 이 교과목은 학생들에게 문화관광의 기본 지식과 개념, 원리, 중요한 이슈, 매니지먼트와 마케팅, 문화관광의 성공 사례를 제공한다. 본 수업을 통해 학생들은 문화 관광의 개념, 이론, 유형, 수요와 공급, 관리를 이해할 수 있고, 문화관광의 중요성, 문화가 매력적인 관광 상품으로 전환되는 과정을 설명할 수 있다. This course is designed to understand 'culture and tourism' and its convergence. It provides students an opportunity to understand cultural tourism's basic knowledge and concepts, principles, significant issues, management and marketing, and thriving cultural tourism cases. After completing this course, students will be able to understand the concepts, theories, categories of cultural tourism and cultural tourism supply and demand, and management and explain the significance of cultural tourism and the transformation process of cultural assets into attractive tourism products.		

THM32121

관광과창업

Business Startups in Tourism

다양한 관광 관련 분야의 창업에 필요한 기본적 개념과 실무적 절차에 대해 배움으로써 창업을 졸업 후 선택할 수 있는 매력적인 진로의 하나로 인식하고 보다 심화된 창업 과목을 수강할 수 있는 기초적 지식을 함양하는 것을 목적으로 한다.

The course aims to provide opportunity for the students to learn the basic concepts and practical issues regarding the startup of new businesses in the field of tourism such that the students recognize it as a valid alternative to looking for employed jobs.

THM32221

관광창업마케팅

Tourism Marketing for Business Startups

관광창업 제품을 효과적으로 홍보하고 판로를 개척하는 전략을 포함한 마케팅을 학습하여 창업의 관점에서 전략적 마케팅 활용방안을 연구한다. 숙박 및 관광산업에서 창업한 기업들이 실행하고 있는 판매망 개척을 위한 전략과 효과적인 상품홍보 사례를 연구한다. 또한, 학습한 내용을 현재 관광창업 업체들의 마케팅에 적용하여 마케팅 실무능력을 배양한다.

The course focuses on learning marketing theories and strategies for business startups in hospitality and tourism. The course also studies not only domestic cases but also international marketing cases. This aims to improve students' understanding on marketing strategy based on both marketing theories and their practical applications for starting new hospitality and tourism business.

THM23726

비즈니스관광기획

Business Tourism Planning

비즈니스관광 프로그램 기획을 위한 교과목은 이론적 지식과 실무적 기술을 결합하여 학생들이 지역관광 MICE(회의, 인센티브, 컨벤션, 전시) 산업에 기여할 수 있도록 돕는 교육 과정으로 전공지식의 현장 적용을 통해 학습을 심화하고, 실제 업무 능력을 강화하며, 비즈니스 관광 산업의 전문가로서의 역량을 배양함. 주요 교육 내용은 비즈니스관광 프로그램을 기획하는 데 필요한 기본적인 이론과 이를 실현하기 위한 세부 계획 수립 과정으로 구성되며, 교과 연계 비교과 활동이나 현장 교육을 통해 이론과 실무를 접목하여 현장 밀착형 교육을 제공함

The course combines theoretical knowledge and practical skills to help students contribute to the regional tourism MICE (Meetings, Incentives, Conventions, and Exhibitions) industry. By applying major-related knowledge in real-world settings, the course deepens learning, enhances practical skills, and fosters the development of expertise as professionals in the business tourism industry. The key content includes fundamental theories needed for planning business tourism programs and the process of establishing detailed plans to implement them. Additionally, through extracurricular activities linked to the curriculum or on-site education, the course integrates theory and practice to provide field-based training.

THM41726

스마트호텔관광산업

Smart Hotel & Tourism

정보통신기술(ICT)과 미디어는 관광기업, 관광목적지, 호텔기업을 포함한 전반적인 관광 및 환대산업에서 핵심이 되고 있다. 새로운 기술에 대한 기본적인 지식을 습득하고 관광분야에 활용 가능한 기술에 대한 지식을 갖고 있는 것이 기업의 경쟁력을 향상시키는데 아주 중요하다. 따라서 학생들이 관광산업에서 미래 기술의 중요성을 인지하고 적용할 수 있는 능력을 키우고자 한다

Information communication technology (ICT) and media is regarded as key for the development of tourism enterprises, destinations, hotels, and the tourism and hospitality industry in general. Being aware of available technologies, understanding basic principles and having knowledge about how to use future technology are important for enterprises in order to be able to compete in an increasingly competitive and transparent environment. This class provides students with an understanding of the importance and the application of technology and digital media in tourism and hospitality.

THM40722

경주관광리빙랩

Tourism Living Lab

세계문화유산으로 보호받아야 하는 관광목적지의 문제점을 도출하고 해결하기 위해서는 빠르게 변화하는 패러다임에 대처하는 능력과 혁신적인 발상이 요구된다. 혁신에 활기를 주는 중요한 접근법인 '생활 실험실' 즉 '리빙랩(Living Lab)'을 통한 새로운 방법론을 활용하여 사회 문제 해결형으로 지역의 문제를 찾고 해결해나가는 실험중심의 학습을 하고자 한다. 학생들은 문제해결능력을 함양하고 관광산업을 주도하는 관광학도로서 지역을 이끄는 창의융합형 인재로 성장할 수 있다.

The ability to cope with rapidly changing paradigms and innovative ideas are required to find and resolve the problems of tourist destinations that need to be protected as world cultural heritages. We will use the new methodology through 'Living Lab' which is an important approach that gives liveliness to innovation and try to find out and solve the problems of the area as a social problem solving type. Students are able to grow to be creative convergence people who develop problem-solving skills and lead the region as tourism students leading the tourism industry.

THM42222

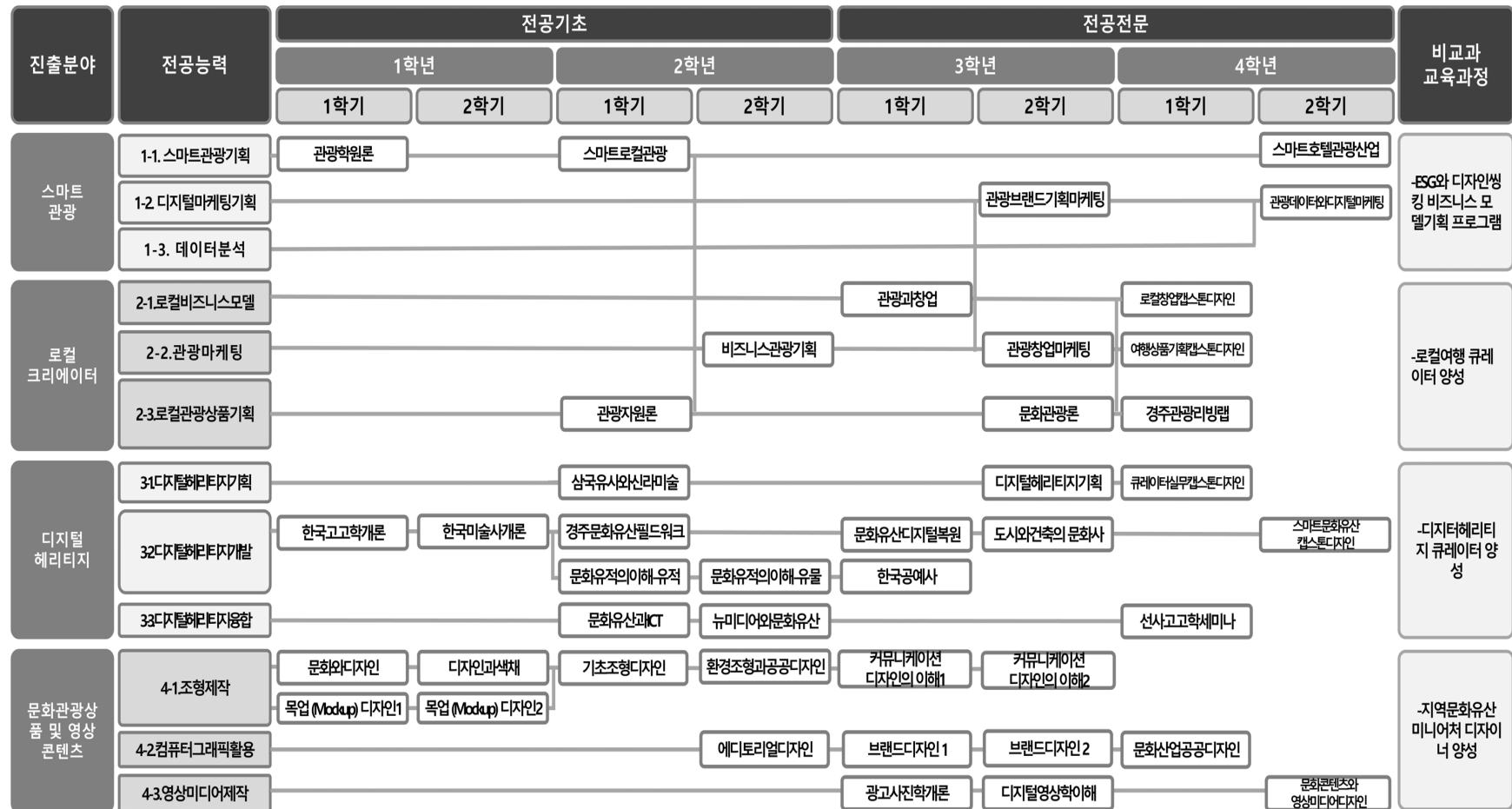
여행상품기획캡스톤디자인

Tourist Product Capstone Design

여행관련 기존의 교육과정이 이론교육에 치우친 경향이 있을 뿐만 아니라 최근 업계의 추세가 새로운 여행코스의 상품기획이나 상담능력을 갖춘 전문 인력을 요구하고 있다. 따라서 본 교육과정을 통해 첫째, 학생들에게 국내외 여행상품의 기획과 상품에 대한 상담능력을 갖추게 함으로써 업계에서 필요로 하는 전문성을 갖게 하며, 둘째 도전정신과 전문성을 갖추으로써 취업역량을 강화시키는데 그 목적이 있다.

While tourism education tends to be theory-oriented, this course aims to foster practical knowledge for the students aspiring to work in the field of travel and tourism. The students will learn about planning and developing tourist products and acquire consulting and communication skills with potential tourists and thereby be better prepared to work in travel and tourism industry.

▣ 전공교육과정 이수체계도



2026
학업이수가이드

스마트생태치유명상융합전공

■ 전공능력 기반 전공 교육 체계

교육목표	- 자연과 인간의 조화로운 삶에 대한 이해와 실천 능력 함양 - 생태관광 및 명상 분야의 전문 지식과 기술 함양 - 지역사회 발전에 기여할 수 있는 능력 함양	
인재상	- 자연과 인간의 조화에 대한 이해와 실천 능력을 갖춘 인재 - 생태관광 및 명상 분야의 전문 지식과 기술을 갖춘 인재 - 지역사회 발전에 기여할 수 있는 인재	
진출분야 및 진로	전공능력	필요 지식 및 기술
1. 생태관광	1-1. 창의융합능력	1-1-1. 융복합 문제해결 및 활용능력
		1-1-2. 창의적 가치창출 능력
	1-2. 현장실무능력	1-2-1. 생태 환경 분석 능력
		1-2-2. 생태 환경 조사 능력
		1-2-3. IoT기술 활용 능력
	1-3 디자인개발능력	1-3-1. 생태 공간구상 능력
		1-3-2. 조경 디자인 능력
		1-3-3. 치유공간 디자인 능력
2. 심리명상	2-1. 명상수행법의 이해 능력	2-1-1. 명상수행통한 정서함양 능력
3. 정서치유	3-1. 정서/심리전문 능력	3-1-1. 심리치유의 기획능력
		3-1-2. 생리치유의 기획능력

■ 학부(과)·전공 소개

- 스마트생태치유명상융합전공은 고령화 사회와 더불어 주목받고 있는 환경생태분야와 힐링테인먼트(Healing-Tainment)의 핵심 분야이다. 특히 인간과 자연에 대한 이해를 갖추고 기능적 효율성과 예술적 창조성을 통합하는 조경학, 생물과 환경의 상호작용을 연구하는 생태학, 관광, 레저에 대한 이론적 지식과 산업현장에서 필요로 하는 실무적 지식을 학습하는 호텔관광경영학, 산림치유, 심리치료, 음향치료, 운동 및 레크리에이션·오락치료, 식이요법 및 기타 문화 예술 치유와 각종 요법 등 다양한 방법에 명상심리상담학이라는 학문이 융합된 전공이다.
- 지역발전과 변화를 선도하는 특성화 분야를 육성하여, 우리대학의 미래가치를 책임질 인재를 육성한다.
- 경주는 뛰어난 생태자원을 시작으로 불교문화의 성지이며, 우리나라 관광산업을 선도하는 지역으로, 천혜의 생태

환경을 활용하고 불교에 근거한 치유와 명상을 콘텐츠로 한 스마트관광에 대한 융복합적 접근이 가능한 국내 유일한 지역이다.

■ 최근 학문의 동향 및 전망

- 조경정원디자인학부는 생태분야에 대한 분석, 계획, 시공을 총망라하는 학문으로, 생태에 대한 체계적인 학습이 가능하도록 교수진이 구성되어 있으며, 주로 조경기사나 산림기사를 바탕으로 하는 분야로 취업이 이루어지고 있으며, 최근에는 자연환경해설사를 비롯하여, 숲치유전문가, 생태전문가로서 활약하고 있음
- 명상심리상담학과는 상담관련 자격증을 취득하여 상담과 명상 관련 기관으로 취업할 수 있도록 상담 및 심리치료와 명상의 역동적인 기초·심화 교육과정을 통해 진로 설정과 취업 역량 강화에 중점을 두고 있으며, 전공분야의 진로는 자신의 직업적성 및 직업흥미를 고려하여 심리상담사나 명상지도자 (혹은 명상심리상담사)로 진출하고 있음
- 호텔관광경영학전공은 관광, 레저에 대한 이론적 지식과 산업현장에서 필요로 하는 실무적 지식을 기반으로 산업의 동향과 이슈들에 대해 이해하고 이를 창의적으로 수용함으로써 관광레저산업을 선도할 수 있는 능력을 배양하여, 관광, 전시, 홍보분야로 진출하고 있음
- 경주는 뛰어난 생태자원을 시작으로 불교문화의 성지이며, 우리나라 관광산업을 선도하는 지역으로, 천혜의 생태환경을 활용하고 불교에 근거한 치유와 명상을 콘텐츠로 한 스마트관광에 대한 융복합적 접근이 가능한 국내 유일한 지역임

■ 진로 및 취업분야

- 국가정원, 국립공원, 국립수목원 등 국가기관과 조경설계, 정원작가, 지역문화, 경관계획, 엔지니어링, 환경영향평가, 나무병원과 같은 엔지니어링 관련 업체, 생태관광, 정원관광, 스마트 관광과 같은 관광산업분야, 산림복지업, 치유센터, 치유지도사, 치유/명상전문가, 장기요양시설과 같은 사회복지시설, 라이프코칭, 퍼실리테이터, 기업명상지도사, 템플스테이 운영, 청소년상담기관, 교육기관, 상담 및 심리치료기관 및 사회기관에의 진출 및 취업이 가능함

■ 교수소개

성명	전공	담당교과목	진로/취업 상담분야
이혁재	조경정원디자인학부 전공	조경및정원계획, 조경재료및기초시공, 정원치유론, 조경생태학, 여가공간설계	국가정원, 조경설계, 정원작가, 조경시공사
유주한	조경정원디자인학부 전공	조경식물학	국립공원, 국립수목원, 나무병원
박종구	호텔관광외식경영학부	로컬관광산업과 창업, 지역생태자원상품기획	생태관광, 정원관광, 스마트관광
윤영일	호텔관광외식경영학부	녹색관광론, 지역생태관광자원개발캡스톤디자인	생태관광, 정원관광, 스마트관광
이영림	명상심리상담학과	미술치료, 명상과숲치유, 이상심리학, 집단상담, 학업상담, 청소년상담, 명상실습및지도, 상담실습및사례연구, 심리측정 및 평가, 명상치유템플스테이기획	치유센터, 치유지도사, 치유/명상전문가, 장기요양시설 라이프코칭, 기업명상지도사, 템플스테이, 청소년상담기관

■ 전공교육과정 편성 현황

■ 교과 교육과정 편성 현황

특성 구분		전공기초		전공전문		합계		비고
		교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	교과목수	학점(계)	
일반 전공교과목(A)		8	24.0	8	24.0	16	48.0	
3S	캡스톤디자인(종합설계)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	키스톤디자인(요소설계)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	코너스톤디자인(기초설계)	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
3S-디자인 교과목 소계(B)		0	0.0	0	0.0	0	0.0	
취창업	전공진로탐색	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	취업세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	창업교과목	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
취창업 및 제도연계 소계(C)		0	0.0	0	0.0	0	0.0	
총 합계(D=A+B+C)		8	24.0	8	24.0	16	48.0	
학점 인정	현장실습	0	0.0	0	0.0	0	0.0	계절학기 개설 포함
	연구세미나	0	0.0	0	0.0	0	0.0	학부생 연구프로그램
교직	교과교육	0	0.0	0	0.0	0	0.0	교직 개설 학과만 해당

■ 전공교육과정 총괄표

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
기초 교육 과정	1	1	LAN11126	조경미학	3	3	0		
		2	LAN10526	조경생태학	3	3	0		
	2	1	LAN20723	조경및정원계획	3	2	1		
			LAN20409	환경분석론	3	2	1		
			LAN20209	조경식물학	3	3	0		
			MCP20125	집단상담	3	1	2		
		2	LAN21623	조경재료및기초시공	3	2	1		
			BCC20925	청소년상담	3	3	0		
전문 교육 과정	3	1	LAN30202	여가공간설계	3	2	1		
			MCP30325	이상심리학	3	3	0		
			MCP30426	명상실습및지도	3	1	2		
		2	MCP30425	상담실습및사례연구	3	1	2		
			MCP30626	미술치료	3	1	2		

이수 영역	이수 대상	개설 학기	학수번호	교과목명	학점	시수		비고1	비고2
						이론	실습		
	4	1	MCP40326	학습심리학	3	3	0		
			LAN40726	도시경관계획	3	3	0		
		2	BCC40618	심리측정및평가	3	3	0		
	합계				48	36	12		

■ 교과목별 전공능력 연계

교과 영역	교과목명	전공능력(%)					합계
		1-1	1-2	1-3	2-1	3-1	
기초 교육 과정	조경및정원계획	40	60	0	0	0	100
	환경분석론	30	50	20	0	0	100
	조경식물학	60	20	20	0	0	100
	명상과숲치유	0	0	0	80	20	100
	조경미학	60	0	40	0	0	100
	조경재료및기초시공	0	80	20	0	0	100
	집단상담	0	0	0	20	80	100
	학업상담	0	0	0	20	80	100
	청소년상담	0	0	0	20	80	100
	조경생태학	60	20	20	0	0	100
전문 교육 과정	여가공간설계	20	20	60	0	0	100
	이상심리학	0	0	0	80	20	100
	로컬관광산업과창업	20	80	0	0	0	100
	도시경관계획	20	0	80	0	0	100
	미술치료	0	0	10	30	60	100
	지역생태자원상품기획	20	80	0	0	0	100
	명상실습및지도	0	0	0	80	20	100
	상담실습및사례연구	0	0	0	80	20	100
	녹색관광론	60	20	20	0	0	100
	심리측정및평가	0	0	0	20	80	100
	지역생태관광자원개발캡스톤디자인	20	80	0	0	0	100
	명상치유템플스테이기획	0	0	0	80	20	100
합계		411	511	291	512	483	2,208

▣ 교과목 해설

LAN20723	조경및정원계획	Landscape and Garden Planning
조경 및 정원에 대한 입문 과목으로써 일반적인 계획과정과 계획과정에서 논의 될 수 있는 담론을 학습하고, 계획대상지의 공간적 스케일 및 특성을 중심으로 계획과정 전반을 실습하는 수업이다. 주제를 정해서 조경과 정원의 역할을 실습한다. 이를 위해서 도시계획, 법제도 등을 이해한 후, 다양한 레벨에서 이슈를 상정하고 이를 해결하기 위한 다양한 계획을 수립한다. 본 수업의 세부목표는 현재 이슈가 되고 있는 트랜들에 대하여 학생들이 스스로 탐구하고, 프로젝트화 하는 데 있다. 궁극적으로 대상지 여건 분석, 계획 평가 등을 정량적으로 수행하는 방법을 연습하고, 대상지의 문제의 해결 방안을 다양한 방식으로 제시하는 것을 목표로 한다. As an introductory subject on landscaping and garden, it is a class that learns discourses that can be discussed in general planning and planning processes, and practices the entire planning process focusing on the spatial scale and characteristics of the planning target site. Choose a topic and practice the role of landscape and garden. To this end, after understanding urban planning and legal systems, issues are assumed at various levels and various plans are established to solve them. The detailed goal of this class is for students to explore and project on their own the trans that is currently an issue. Ultimately, the goal is to practice how to quantitatively perform target site condition analysis and plan evaluation, and to present solutions to the target site's problems in various ways.		
LAN40726	도시경관계획	Urban Landscape Planning
도시경관을 결정하는 물리적 특질을 설명하여 도시경관계획과 설계에 대한 기본적 이해를 도모하는 동시에, 보다 쾌적하고 의미있는 도시경관을 조성하는 것을 목적으로 한다. In this class, students learn the essential characteristics of urban landscape and how urban landscape can be designed as a livable places with amenity and identity. Especially, city images and identities are the main focus of the class so that cultural and historical assets of the city as well as natural resources can be dealt with as the most important factors in landscape planning and design.		
LAN10526	조경생태학	Landscape Ecology
환경의 생태적 제약조건 및 한계성, 생태과정 원리 등을 환경계획 및 설계에 적용하여 보다 생태적으로 선진하며 지속가능한 환경개발을 꾀하는 목적이 있다. 전 국토가 도시화로 변화하는 과정에서 환경오염으로부터 생태적 아름다움을 도모할 수 있는 생태계획적 개념과 수법을 공부하며, 생태도시의 기본적 원리를 학습하고자 한다. The purpose of this course is to promote sustainable environmental development by applying ecological constraints and limitations, as well as principles of ecological processes, to environmental planning and design. In the context of nationwide urbanization, students study concepts and techniques of ecological planning that can enhance ecological beauty while addressing environmental pollution, and they learn the fundamental principles of eco-cities.		
LAN11126	조경미학	Landscape Aesthetic
생활주변에서 조경예술의 표현요소가 될 구성 및 색채 등에 관한 이론과 아름다운 경관을 꾸미는 데 필요한 조경미적인 요소가 복합적으로 어울려 쾌적한 조경공간을 조성하는 원리를 중점적으로 연구한다. In this class, students learn the principle theories and elements of landscape aesthetics which contribute to creating spaces that evoke aesthetic landscapes. Especially, design elements and principles related to color and landscape will be emphasized.		

LAN21623

조경재료및기초시공

Landscape Materials and Foundation Construction

조경설계 및 시공에 필요한 건설재료(무생물재료)에 대한 공학적 이론, 조경시공공법 및 사례를 학습하여 설계 및 실무적응에 도움이 되도록 한다. 또한, 조경재료의 공학적, 미학적, 친환경적 성질을 이해하여 조경 및 정원디자이너로서 전공특화역량을 배양하며, 조경 및 정원에 대한 기본적인 시공기술을 습득하여 시공에 대한 기본적 이해 및 적용 능력을 배양한다.

Learn engineering theories, examples of construction materials (inanimate materials) necessary for landscape design and construction to help design and practical adaptation. In addition, by understanding the engineering, aesthetic, and eco-friendly properties of landscaping materials, they cultivate specialized competencies as landscape and garden designers, and acquire basic construction techniques for landscaping and gardens to cultivate basic understanding and application capabilities.

LAN30202

여가공간설계

Outdoor Recreation Design

여가 및 행락에 대한 사회 경제적 현상을 이해하고 이를 기초로 행락 자원의 이용과 개발, 공간적 배치 등에 관한 계획 및 설계의 방법과 기법을 학습한다.

Based on understanding of socio-economic phenomena about outdoor recreation and amusement, plans, methods, and techniques of utilization/development of amusement resources and space arrangements shall be learned.

LAN20409

환경분석론

Environmental Analysis

환경의 구성요소를 크게 자연환경요소와 인공환경요소로 나누어 그들의 형성원리, 발달과정 및 특성을 이해할 수 있도록 연구대상지역을 선정하여 이론과 실습을 통해 조경계획 및 설계 시에 활용할 수 있는 환경분석 기법을 연구한다.

Environmental elements shall be divided into major 2 elements of natural environmental and artificial environmental, respectively, and the environmental analysis method shall be studied through theories and practices by selecting research areas in order to understand their formation principles, developmental processes, and characteristics.

LAN20209

조경식물학

Landscape Plants

조경식물학의 정의, 수목명, 명명법, 원산지, 수목의 분류, 수목의 특징과 성상, 조경수목의 이용, 환경과의 관계, 규격표시 방법, 이식 등을 이해한다.

Definition, name of trees, nomenclature, origin, classification of trees, characteristics/natures of trees, usage of landscape trees, environmental relations, marking of standards, and transplanting of landscape architecture shall be studied to understand.