

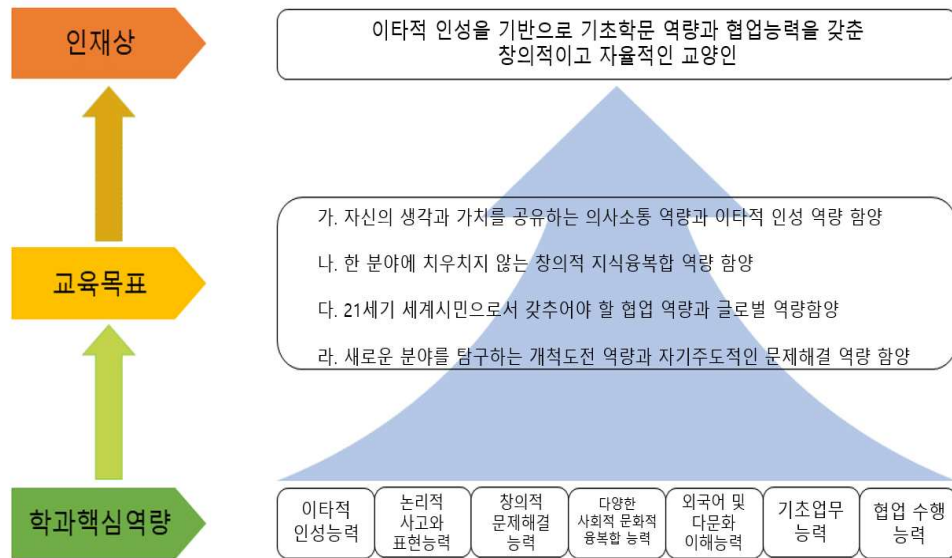
피어선칼리지 편람

1 학과(전공) 소개

- 가. 피어선칼리지는 1992년 교양학부로 출범하였으며 교양교육의 중요성이 증대됨에 따라 교양교육 과정을 전문적으로 책임 있게 운영하기 위해 2017년 독립단과대학으로 승격·개편하여 운영하고 있습니다.
- 나. 피어선칼리지는 자신의 생각과 가치를 공유하는 의사소통 역량과 인성 역량, 한 분야에 치우치지 않는 지식융복합 역량, 21세기 세계시민으로서 갖추어야 할 협업 역량과 글로벌 역량, 새로운 분야를 탐구하는 개척도전 역량과 문제해결 역량 함양을 교육목표로 하고 있습니다.
- 다. 피어선칼리지는 대학이 추구하는 인재상에 부합하는 인재를 길러내기 위해 7개의 피어선칼리지 핵심역량을 함양하는 교육을 실시하고 있습니다. 교양교육은 크게 교과프로그램과 비교과프로그램으로 나누어 진행하고 있습니다. 교과프로그램에는 교양필수와 교양선택이라는 2개 영역이 있어 다양한 강좌를 개설하고 있습니다. 교양필수에는 경건실천, 대학교양필수 등이 있습니다. 이 중 대학교양필수에는 기독교알기, 대학영어, 창의적사고와글쓰기, 시와창의적문제해결, 슬기로운 대학생활, 진로탐색과취창업역량개발 등의 교과목이 있습니다. 한편 교양선택에는 인문학과예술, 사회와문화, 자연과기술, 외국어와의사소통, 진로설계와취창업 등 5개 영역이 있습니다.
- 라. 시와 창의적 문제해결 강좌를 필수 교과목으로 두어 실무형 인재를 기대하는 사회적 요구와 학생 요구를 반영하려고 노력하였고, 필수 교과의 개선과 비교과 프로그램의 보강을 통하여 기초교양 교육의 새로운 방향에 대해 연구하고 있습니다.

2 학과(전공) 교육 체계

가. 학과 교육 체계도



나. 학과 교육 체계(인재상-교육목표-핵심역량) 선정 배경

배경사항	구체적 내용
학문 트렌드 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 학문 간 경계 허물기와 강의실과 현장의 상호소통을 기반으로 하는 융·복합 교육이 요구되고 있음 • 다양성을 반영한 다채로운 교양교육이 요구되고 있음
교수 방법의 변화	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 교수 방법에 대한 재학생들의 요구가 높아짐 • PBL, FL 등 학습자 중심의 교육방법에 대한 요구가 높아짐
재학생 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 융·복합 및 인성 관련 교육에 대한 요구 증가 • 수요자 중심 교육 체제 및 지원시스템에 대한 요구 증가 • 세계화 시대에 발맞춘 역량 개발을 위한 교과목 필요성 제기 • 외국인 유학생 급증에 따른 교과목 필요성 제기
졸업생 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 기업의 인재상 변화에 대응하는 진로 연계 실무형 교육에 대한 요구가 높아짐 • 융·복합 역량 개발을 위한 교육과정에 대한 요구가 높아짐 • 취창업역량개발을 위한 교과목의 필요성 제기

학부모 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 인성교육에 대한 필요성 제기 • 평택의 지역적 특성에 맞는 글로벌 문화 체험에 대한 요구가 높아짐 • 다방면의 실무적 경험을 쌓을 수 있는 교육에 대한 요구가 높아짐
관련기관(기업) 요구	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 수요에 대응할 수 있는 맞춤형 교육에 대한 요구가 높아짐 • 융·복합, 인성관련 교육에 대한 요구가 높아짐 • 제4차 산업혁명 대비 역량강화를 위한 강의 개설 요구
기타	<ul style="list-style-type: none"> • 이타적 인성을 바탕으로 한 대학차원의 교양교육 요구가 높아짐 • 창의적이고 협업적 수행능력을 갖춘 전문가 양성을 위한 기초교양교육에 대한 요구가 높아짐

3 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

가. 학과 인재상 :

- ◆ 인재상: 이타적 인성을 기반으로 기초학문역량과 협업 능력을 갖춘 창의적 자율적 교양인
- ◆ 인재상의 뜻: 타인에 대한 이해와 배려 및 봉사과 섬김의 자세를 갖춘 미래 사회의 지도자 역량과 학문 탐구를 위한 기초학문능력을 겸비한 교양인을 의미함

나. 학과 교육목표 및 실천방안

1) 학과 교육목표

- (가) 자신의 생각과 가치를 공유하는 의사소통 역량과 이타적 인성 역량 함양
- (나) 한 분야에 치우치지 않는 창의적 지식융복합 역량 함양
- (다) 21세기 세계시민으로서 갖추어야 할 협업 역량과 글로벌 역량 함양
- (라) 새로운 분야를 탐구하는 개척도전 역량과 자기주도적인 문제해결 역량 함양

2) 학과 교육목 실천방안

- (가) 공감 능력 함양을 위한 기초교양교육, 인문학 관련 책 읽기, 「기독교 알기」, 「창의적사고와 글쓰기」 수업 편성
- (나) 융·복합적인 실무형 전문가 양성을 위해 이론과 현장을 연계한 기초 실무교육 실시
- (다) 21세기의 세계시민으로 성장하기 위한 글로벌 교육과정 운영과 「대학영어」수업의 편성.
- (라) 문제해결 능력과 업무처리 능력을 향상시키기 위한 「시와 창의적 문제해결」 수업 편성

다. 학과(전공) 핵심역량

1) 피어선 칼리지 핵심역량

대학	인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개혁 도전	협업
피어선 칼리지	이타적인 성 능력	논리적사 고와 표현 능력	창의적 문제 해결 능력	다양한 사회적문 화적 융복합 능력	외국어 및 다문화 이해	기초업무 능력	협업 수행 능력

2) 피어선 칼리지 핵심역량별 교육과정 연계성

학과 인재상	학과 교육목표	대학 핵심역량	피어선칼리지 핵심역량	학과교육목표-학과핵심역량 연계성 기술	
기초학문 역량과 협업 능력을 갖춘 창의적 자율적 교양인	자신의 생각과 가치를 공유하는 의사소통 역량과 이타적 인성 역량 함양	인성	이타적 인성능력	기독교의 이타적 인성을 바탕으로 건 강한 신체와 정신이 토대가 되는 인생 관을 형성하고, 나와 다른 생각을 존중 하여 협력관계를 형성할 수 있는 역량	
		의사소통	논리적 사고와 표현능력	자신의 생각을 정확히 표현하고, 상대 의 주장을 파악하며, 토론을 통해 의견 을 조정할 수 있는 역량	
	한 분야에 치우치지 않은 융복합적 역량 함양	지식융복 합	다양한 사회적·문화적 융복합능력	타 학문에 대한 지적 탐구심을 바탕으 로 여러 학문적 지식을 결합하여 창의 적 가치를 창출할 수 있는 역량	
		글로벌	영어 및 문화 이해능력	초국가적 글로벌 환경 속에서 다양한 문화를 수용할 수 있는 문화이해역량 과 국제적 감각을 갖추어 소통할 수 있는 외국어 소통역량	
	21세기 세계시민으로서 갖추어야 할 협업 역량과 글로벌 역량 함양	협업	협업	협업 수행능력	집단영역 간의 벽을 허물어 집단지성 네트워크를 구축하고, 서로의 생각과 지식을 공유하여 혁신적인 성과를 이 루어나갈 수 있는 역량
		문제해결	창의적 문제해결 능력	전문지식을 바탕으로 문제의 원인을 분석하고, 해결을 위한 대안을 제시할 수 있는 역량	

	문제해결 역량 함양	개척도전	기초업무 능력	건전한 직업 윤리의식을 갖추고 자기 주도적으로 진로를 설계하며, 취업과 창업에 필요한 실무적 지식과 기능을 실천할 수 있는 역량
--	------------	------	---------	---

4 학과 핵심역량 및 전공교과, 비교과 프로그램 매트릭스

피어선칼리지	구 분		기초핵심역량						
	대학핵심역량		인성	의사 소통	문제 해결	지식 융복합	글로벌	개척도전	협업
	학과핵심역량	과목명	이타적 인성능력	논리적 사고와 표현 능력	창의적 문제 해결 능력	다양한 사회적 융합 능력	외국어 및 다문화 이해 능력	기초업무 능력	협업 수행 능력
대교		경건실천	●						
		기독교알기	○			○			
		대학영어		○			○		
		창의적사고와글쓰기		○	○				
		AI와창의적문제해결			○				○
		슬기로운대학생활	●						
		진로탐색과취창업역량개발			○	○		○	
교선 제1영역(인문학과 예술)		21세기문화산업				○	○		
		AI, 예술과 철학: 생각하는 기계와 감성의 시대	○		○	○		○	
		CCM의 이해와 감상 I,II				○		○	
		고전 명문 읽기	○	○					
		고전읽기의 즐거움 I(동양고전)		○		○			
		교양 중국사	○			○			
		교육과 커뮤니케이션	○	○					
		교육학의이해및적용	○	○					
		글로벌문화의이해		○			○		
		글쓰기와토론		○	○				
		기독교 고전을 통한 인간의 이해	○			○			
		동양문명사	○			○			
		동양사상의현대적이해				○	○		
		드라마로보는영미문화		○			○		
		마음건강역량				○		○	
		무대예술과영상예술		○				○	
		문학으로만나는기독교	○			○			

	문학작품에서고통문제	●		○	○			
	문화속이야기	●				●		
	비평적사고및논술				○	○		
	사건으로보는한국근현대사의이해		●	●				
	생활속심리운동	●		○				
	서양미술의이해와감상	●			○			
	성경유적지탐구		●		○			
	소설로보는한국사회	●	●		○			
	스토리텔링과창의적글쓰기		●	○				
	시민교육	●	●					
	신문으로보는경제이야기	●	●					
	실크로드문명사			○	○			
	여성과문학				○			○
	연극의이해				○	○		
	영미문학산책	●	○			○		
	오페라의이해와감상				○	○		
	음악으로만나는기독교	●		○				
	인문클래식:마음의이해	●	○	○				
	인문학을통한공감과치유	●	●					
	일러스트레이터와디자인	●	●					
	자아성장과심리	●			○			
	자존감을높이는건강한습관	●			○			
	창의적미술심리치료의이해	○	○	○				
	철학과윤리적사고	●			○			
	철학산책	●			○			
	클래식음악친해지기		●		○			
	평택의역사와문화		●	○				
	피어선과한국기독교 I,II	●			○			
	피어선의세계선교운동과한국기독교	●			○			
	한국문학기행	●			○			
	한국문화의이해		●	○				
	한국사의이해	●			○			
	한국문학의이해	●		○				
	한국어교육의이해와실습		●	○				
	한자로배우는동양문화	●	●					
교선 제2영역 (사회와 문화)	2035 전쟁 시나리오:미래 전쟁과 전략적 리더십		●	○				
	21세기한국사회의이해		●			○		
	4차산업혁명의 이해		●					○
	AI와함께배우는심리학의이해			○	○			
	ESG실천과공감소통	○	○	○	○			

NGO와시민운동		●					●
SF를통해살펴본기술과사회				●	●		
TV드라마로보는현대미국사회(영어강의)		●			●		
TV드라마로보는현대유럽사회(영어강의)		●			●		
Understanding ESG and Local Community			●	●	●		
가족관계의이해		●			●		
건강과스포츠					●		●
공동체생활을위한협업능력*	●						●
교육심리의이해	●	●					
국가안보론		●	●				
글로벌공동체역량					●	●	●
글로벌사회의이민정책의미래				●	●		
기초범죄학이론		●		●			
남북관계길라잡이		●	●	●			
다문화가족봉사실습,II	●					●	
다문화사회의이해와교육	●					●	
다문화와대중매체		●			●		
동남아문화이해		●			●		
디지털정보사회와사이버범죄			●	●			
레저스포츠(농구)						●	●
레저스포츠(축구)						●	●
레포츠의세계						●	●
리더십	●						●
마음과언어의현상학	●	●					
무기체계			●	●			
문화인류학				●	●		
문화코드로광고읽기			●	●			
문화콘텐츠와뉴미디어			●	●			
미국문화의읽기				●	●		
범죄학		●		●			
북한정치맛보기		●		●	●		
북한학			●			●	
비주얼에세이		●	●				
사건으로보는세계사	●				●		
사랑과삶	●			●			
사이버범죄론				●	●		
산업보안학			●		●		
생명존중과인권	●		●				
생활속의디자인			●	●			
세계시민교육				●	●		

	수퍼히어로영화와드라마를 통한 서양역사 이해하기			●	●			
	스페인문화의 이해, II				●	●		
	실크로드경제권의 이해				●	●		
	안보와 리더십		●	●				
	안보와 테러				●	●		
	영상애니메이션 감상과 비평			●	●			
	영화로 보는 유럽 문화(원어강의)				●	●		
	영화로 보는 한국사			●	●			
	영화로 보는 히스패닉 문화(원어강의)				●	●		
	웹툰으로 읽는 한국 대중 문화		●		●			
	유라시아 지역의 국제 협력				●			●
	이슈로 읽는 한국 정치		●	●	●			
	인간과 교육	●	●					
	인간관계와 의사소통	●	●					
	인간행동의 심리학	●	●					
	인물로 보는 세계사				●	●		
	일과 인권		●	●				
	일본문화의 이해		●	●		●		
	자기이해와 관계의 기술		●			●		
	전쟁사				●	●		
	정치학으로 떠나는 여행		●	●				
	조직과 인간관계		●					●
	조직리더십 사례 연구				●	●		
	조화로운 한국의 다문화 사회	●	●			●		
	중국문화의 이해				●	●		
	지속가능발전도시와 시민생활				●			●
	지역문제와 미래사회			●				●
	통계로 보는 시사		●	●	●			
	통일한반도의 미래	●	●			●		
	한국현대문화		●		●			
	한미동맹과 K-안보		●	●				
	한반도 평화와 통일				●	●		
	핵잠수함시대의 인도태평양 전략과 국가안보		●	●				
	행복의 사회학	●	●					
	현대유럽의 대중문화 입문				●	●		
	현대인의 스트레스와 정신건강		●		●			
	현대인의 운동과 체력관리		●					●
교선 제3영역 (자연과 기술)	3D디자인입문		●	●	●			
	IT로 보는 세상	●	●					
	IT융합의 기초	●	●					

	SF상상력과미래사회		●		●			
	Social Media활용(공유와소통)		●	●				
	과학기술과사회			●	●			
	과학기술과커뮤니케이션:빅데이 터의이해와활용			●	●			
	과학사로보는인류의발전				●		●	
	대학기초수학, II			●	●			
	동양철학과현대과학사상의만남		●		●			
	디지털3D세계			●	●		●	
	디지털콘텐츠와모션그래픽스				●	●		
	비전공자를위한안드로이드앱프 로그래밍						●	●
	비주얼베이직기초				●		●	
	비주얼프로그래밍언어			●	●			
	빅데이터분석기초:R프로그래밍 걸음			●	●			
	상상력과과학기술			●	●			
	생활속의과학여행			●	●			
	생활속의물리학			●	●			
	생활속의생물학			●	●			
	스토리텔링을활용한프레젠테이 션		●	●				
	안드로이드모바일프로그래밍			●	●			
	앱인벤티와창의컴퓨팅				●		●	
	에지에니메이트와웹애니메이션			●	●			
	엑셀기초와활용			●	●			
	예술과인공지능			●	●			
	예측하는미래:통계와확률			●	●			
	유쾌한파이썬			●	●			
	인간생활과환경			●	●			
	인공지능과소프트웨어			●			●	
	재미있는과학이야기			●	●			
	정보기술과창의적사고			●	●			
	지구환경과정보			●			●	
	컴퓨터활용			●			●	
	컴퓨팅사고와문제해결		●	●			●	
	키워드로보는해양의세계				●		●	
	파워포인트기초와활용		●	●				
	파이썬을활용한머신러닝입문			●	●			
	포토샵과사진편집			●	●			
교 선 제4영역 (외국어와 의사소통)	AI시대의영어와문화		●				●	
	Business English		●				●	
	Current English I, II		●				●	
	English Grammar		●				●	

	English Listening I		○			○		
	English Listening II		○			○		
	English Reading I		○			○		
	English Speaking I		○			○		
	English Writing		○			○		
	Movie English		○			○		
	Speaking English for Real Life					○	○	
	TOPICS ENGLISH		○			○		
	TOPICS in ENGLISH		○			○		
	글로벌사회에필요한표현연습*		○			○		
	글로벌상식과영어, II		○			○		
	글로벌트렌드와커뮤니케이션		○			○		
	기초생활영어		○			○		
	기초일본어, II		○			○		
	번역시사한국어		○			○		
	베트남어기초, II		○			○		
	사이버토익(독해문법편)		○			○		
	사이버토익, II, III, IV		○			○		
	세계화시대의취업*					○	○	
	스페인어 연수		○			○		
	스페인어(중급)(원어강의)		○			○		
	스페인어(초급)(원어강의)		○			○		
	실용영어 작문		○			○		
	영어내러티브		○			○		
	영어연수, II		○			○		
	인터넷영어		○			○		
	일본어회화입문, II		○			○		
	일어연수, II		○			○		
	중국어, II		○			○		
	중국어연수, II		○			○		
	학술이해/표현, II*		○			○		
	한국어이해 I, II*		○			○		
	한국어표현 I, II*		○			○		
	효율적의사소통을위한읽기		○			○		
교선 제5영역 (진로설계 와 취창업)	NCS직업기초역량실무		○			○		
	NCS기반진로능력개발		○			○		
	ODA와국제협력의이해		○			○		
	P-MOOC(고대그리스신화와문학 세계)					○	○	
	P-MOOC(디지털시대의커뮤니케 이션)	○						○
	개인재무관리와미래설계				○	○		
국제개발협력과Service-Learning						○	○	

	기업가정신		●	●				
	기업가정신과창업			●			●	
	대학생모의창업실습			●			●	
	대학생을위한창업			●			●	
	대학생진로지도프로그램(CDP)		●				●	
	대학에서의학습전략		●	●				
	문화콘텐츠기획론		●				●	
	미래인재를위한창의적커리어개발			●	●			
	베트남문화이해		●			●		
	비즈니스아이템개발			●	●			
	사회봉사, II	●	●					
	사회봉사의이해와실제				●		●	
	사회적기업과국제개발협력					●	●	
	성공적인대학생활을위한학습전략	●				●		
	성공취업전략(경기도)			●	●			
	스피치		●					●
	실용금융			●			●	
	유학생학업항상및스트레스관리		●			●		
	자기계발과직무분석			●	●			
	자기계발과진로탐색			●	●			
	자기이해및진로탐색			●	●			
	지구촌시대의이문화예절		●	●		●		
	창업과경영						●	●
	창업실무특강, II			●			●	
	청년층직업지도프로그램(CAP+)			●			●	
	취업설계와역량개발			●	●			
	창업트렌드의이해			●	●			
	협업적진로디자인			●	●		●	
비교과프로그램	AI와 창의적 문제해결 경진대회		●	●				
	글쓰기 클리닉		●	●				
	미군과 함께하는 실용영어				●	●		●
	반딧불이 글쓰기 대회		●	●				
	서평 쓰는 팽택인		●	●				
	신나는 스피치		●	●				
	실전 스피치		●	●				
	영어 글쓰기 클리닉		●				●	
	영어 말하기 대회		●				●	

5 교육과정

가. 교과과정표

학과 : 피어선칼리지

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기											
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인		
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기				
1	대교	경건실천 (Chapel)	이론수업							Y		경건실천 (Chapel)	이론수업	0							Y		
		기독교알기 (Understanding of Christian Faith)	이론수업	2		2		2				기독교알기 (Understanding of Christian Faith)	이론수업	2		2		2					
		대학영어 (College English)	이론수업	2		2		2				대학영어 (College English)	이론수업	2		2		2					
		창의적사고와글쓰기 (Creative Thinking and Writing)	이론수업	2		2		2				창의적사고와글쓰기 (Creative Thinking and Writing)	이론수업	2		2		2					
		슬기로운대학생활 (A wise college life)	이론수업	1		1		1		Y													
	교선	중국문화의이해 (Comprehension of Chinese Culture)	이론수업	2		2		2				중국문화의이해 (Comprehension of Chinese Culture)	이론수업	2		2		2					
		영어연수II (Language Courses of English II)	이론수업	2		2		2		Y		중국어연수II (Language Courses of Chinese II)	이론수업	2		2		2			Y		
		P-MOOC(고대그리스신화 와문학세계)	이론수업	1		1		1		Y		영어연수II (Language Courses of English II)	이론수업	2		2		2			Y		
		오페라의이해와감상 (Understanding and Appreciating Opera)	이론수업	2		2		2				동양사상의현대적이해 (Understanding of Oriental Philosophy in Modern Society)	이론수업	2		2		2					
		성공취업전략(경기도)	이론수업	2		2		2		Y		중국어 I (Chinese I)	이론수업	2		2		2					
		한국문화의이해 (Understanding Korean Culture)	이론수업	2		2		2				중국어II (Chinese II)	이론수업	2		2		2					
		키워드프로보는해양의세계 (Key Words of Marine Affairs)	이론수업	2		2		2				영어연수 I (Language Courses of English I)	이론수업	2		2		2			Y		
		TOEIC English (Toaic										중국어연수 I (Language											

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	English)	이론수업	2		2		2				Courses of Chinese I)	이론수업	2		2		2			Y	
		일본어회화입문II (Japanese conversation for Beginners II)	이론수업	2		2		2				일어연수 I (Language Courses of Japan I)	이론수업	2		2		2			Y	
		현대인의스트레스와정신건 강 (Stress and Mental Health)	이론수업	2		2		2				일어연수II (Language Courses of Japan II)	이론수업	2		2		2			Y	
		미국문화의읽기 (Reading of American Culture)	이론수업	2		2		2				일본어회화입문 I (Japanese conversation for Beginners I)	이론수업	2		2		2				
		English Listening I (English Listening I)	이론수업	2		2		2				일본어회화입문II (Japanese conversation for BeginnersII)	이론수업	2		2		2				
		Business English (Business English)	이론수업	2		2		2				엑셀기초와활용 (Excel 2010 Basic and Practice)	이론수업	2		2		2				
		일어연수II (Language Courses of Japan II)	이론수업	2		2		2		Y		다문화가족봉사실습 I (Volunteer Practicum I for Multicultural Families)	이론수업	1		1		1			Y	
		대학기초수학II (College Mathematics II)	이론수업	2		2		2				북한학 (North Korean Studies)	이론수업	2		2		2				
		인문학을통한공감과치유 (Empathy and Healing through the Humanities)	이론수업	2		2		2				전쟁사 (War History)	이론수업	2		2		2				
		자기계발과직무분석 (Self Development & Job Analysis)	이론수업	2		2		2				다문화가족봉사실습II (Volunteer Practicum II for Multicultural Families)	이론수업	1		1		1				
		다문화가족봉사실습II (Volunteer Practicum II for Multicultural Families)	이론수업	1		1		1				국가안보론 (National Security)	이론수업	2		2		2				
		국가안보론 (National Security)	이론수업	2		2		2				무기체계 (Weapon System)	이론수업	2		2		2				
		무대예술과영상예술											사이버토익 I (Cyber									

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	(Performing Arts and Visual Arts)	이론수업	2		2		2				TOEIC I)	이론수업	2		2		2			
		사회봉사II (Community Service II)	이론수업	1		1		1				자기개발과진로탐색 (Self Development & Career Exploration)	이론수업	2		2		2			
		인문클래식:마음의이해 (Liberal Arts Classics Understanding Mind)	이론수업	2		2		2				사이버토익II (Cyber TOEIC II)	이론수업	2		2		2			
		기독교고전을통한인간의이해	이론수업	2		2		2				스페인어(중급)(원어강의) (Spanish Intermediate)	이론수업	2		2		2			
		행복의사회학 (Sociology of Happiness)	이론수업	2		2		2				스페인문화의이해I(원어강의) (Introduction to the Spanish culture I)	이론수업	2		2		2			
		상상력과과학기술 (Imagination and Scientific Technology)	이론수업	2		2		2				스페인문화의이해II(원어강의) (Introduction to the Spanish culture II)	이론수업	2		2		2			
		지속가능발전도시와시민생활 (Sustainable Development City and Civil Life)	이론수업	2		2		2				스페인어(초급)(원어강의) (Spanish Basic)	이론수업	2		2		2			
		교양중국사 (Introduction to Chinese History)	이론수업	2		2		2				과워포인트기초와활용 (Foundation and Application of Powerpoint)	이론수업	2		2		2			
		동양문명사 (History of Asian Civilization)	이론수업	2		2		2				비주얼베이직기초 (Foundation of Visual Basic)	이론수업	2		2		2			
		실크로드문명사 (Silk Road Expedition)	이론수업	2		2		2				영어내러티브 (English Narrative)	이론수업	2		2		2			
		한국문학기행 (Korean Literary Travelogue)	이론수업	2		2		2				Movie English (Movie English)	이론수업	2		2		2			
		사건으로보는세계사 (World History Viewing Issues)	이론수업	2		2		2				컴퓨터활용 (Computer Application)	이론수업	2		2		2			
		서양미술의이해와감상											대학기초수학II (College								

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	(Understanding and Appreciation of Western Art)	이론수업	2		2		2				Mathematics II)	이론수업	2		2		2			
		일러스트레이터와디자인 (Illustrator and Design)	이론수업	2		2		2				영화로보는히스패닉문화(원어강의) (Hispanic Culture Through Film)	이론수업	2		2		2			
		인간행동의심리학 (Psychology of Human Behavior)	이론수업	2		2		2				키워드로는해양의세계 (Key Words of Marine Affairs)	이론수업	2		2		2			
		철학과윤리적사고 (Philosophy and Ethical thinking)	이론수업	2		2		2				TOEIC English (Toeic English)	이론수업	2		2		2			
		철학산책 (Philosophical Stroll)	이론수업	2		2		2				비평적사고및논술 (Critical Thinking and Writing)	이론수업	2		2		2			
		여성과학 (Women and Literature)	이론수업	2		2		2				사이버토익(독해문법편) (Cyber Toeic-Reading and Grammar)	이론수업	2		2		2			
		파워포인트기초와활용 (Foundation and Application of Powerpoint)	이론수업	2		2		2				스피치 (Speech)	이론수업	2		2		2			
		글쓰기와토론 (Writing and Discussion)	이론수업	2		2		2				English Speaking I (English Speaking I)	이론수업	2		2		2			
		영화로보는유럽문화(원어 강의) (European Culture through Movies)	이론수업	2		2		2				English Listening II (English Listening II)	이론수업	2		2		2			
		성경유적지탐구 (Exploring Biblical Sites)	이론수업	2		2		2				English Reading II (English Reading II)	이론수업	2		2		2			
		엑셀기초와활용 (Excel 2010 Basic and Practice)	이론수업	2		2		2				Current English I (Current English I)	이론수업	2		2		2			
		영상애니메이션감상과비평 (Introduction to World Animation)	이론수업	2		2		2				미국문화의읽기 (Reading of American Culture)	이론수업	2		2		2			
													English Listening I (English Listening I)	이론수업	2		2		2		

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	다문화와대중매체 (Multiculture and Mass Media)	이론수업	2		2		2				사회봉사 I (Community Service I)	이론수업	1		1		1				
		문화인류학(세계문화와인간사회) (Cultural Anthropology: World Culture and Human Society)	이론수업	2		2		2				English Reading I (English Reading I)	이론수업	2		2		2				
		21세기한국사회의이해 (Understanding 21st Century of Korean Society)	이론수업	2		2		2				Current English II (Current English II)	이론수업	2		2		2				
		가족관계의이해 (Understanding Family Relation)	이론수업	2		2		2				English Grammar (English Grammar)	이론수업	2		2		2				
		디지털콘텐츠와모션그래픽스 (Digital Contents and Motion Graphics)	이론수업	2		2		2				사회봉사II (Community Service II)	이론수업	1		1		1				
		비주얼에세이 (Visual Essay)	이론수업	2		2		2				대학기초수학 I (College MathematicsI)	이론수업	2		2		2				
		생활속의디자인 (Design in The Life)	이론수업	2		2		2				건강과스포츠 (Health and sports)	이론수업	2		2		2				
		사이버토익II (Cyber TOEIC II)	이론수업	2		2		2				실�크로드문명사 (Silk Road Expedition)	이론수업	2		2		2				
		조화로운한국의다문화사회 (Harmonious Multicultural in Korean Society)	이론수업	2		2		2				일본문화의이해 (Understanding Japanese Culture)	이론수업	2		2		2				
		한자로배우는동양문화 (Learning Eastern Culture with Chinese Characters)	이론수업	2		2		2				Social Media활용(공유와소통) (Utilization of Social Media: Sharing and Communication)	이론수업	2		2		2				
		비평적사고및논술 (Critical Thinking and Writing)	이론수업	2		2		2				에지애니메이트와웹애니메이션 (Edge Animate and Web Animation)	이론수업	2		2		2				
													문화인류학(세계문화와인간사회) (Cultural									

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	디지털정보사회와사이버범죄 (Digital Information Society and Cyber Crime)	이론수업	2		2		2				Anthropology: World Culture and Human Society)	이론수업	2		2		2				
		창업과정영 (start-up and management)	이론수업	2		2		2					다문화사회의이해와교육 (Understanding Multicultural Society and Education)	이론수업	2		2		2			
		다문화가족봉사실습 I (Volunteer Practicum I for Multicultural Families)	이론수업	1		1		1		Y			현대인의운동과체력관리 (Exercise and Fitness Management of the Moderns)	이론수업	2		2		2			
		일본문화의이해 (Understanding Japanese Culture)	이론수업	2		2		2					철학산책 (Philosophical Stroll)	이론수업	2		2		2			
		과학기술과사회 (Scientific Technology and Society)	이론수업	2		2		2					드라마로보는영미문화 (English and American Culture in Drama)	이론수업	2		2		2			
		English Reading I (English Reading I)	이론수업	2		2		2					스토리텔링을활용한프레젠테이션 (Presentation Using Storytelling)	이론수업	2		2		2			
		생활속심리운동 (Psychological Movement in Life)	이론수업	2		2		2					재미있는과학이야기 (Interesting Science Story)	이론수업	2		2		2			
		웹툰으로읽는한국대중문화 (Korean Traditional Culture)	이론수업	2		2		2					과학기술과사회 (Scientific Technology and Society)	이론수업	2		2		2			
		문화콘텐츠와뉴미디어 (Culture Contents and New Media)	이론수업	2		2		2					Business English (Business English)	이론수업	2		2		2			
		통일한반도의미래 (Future of Unified Korea)	이론수업	1		1		1					소설로보는한국사회 (Novels in Korean Society)	이론수업	2		2		2			
		평택의역사와문화 (History and Culture in Pyeongtaek)	이론수업	2		2		2		Y			피어선의세계선교운동과한국기독교 (Pierson's World Mission Movement and Korean Christianity)	이론수업	2		2		2			
		통계로보는시사 (Statistics																				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	in Current Issues)	이론수업	2		2		2				가족관계의이해 (Understanding Family Relation)	이론수업	2		2		2			
		사이버토익III (Cyber ToEICIII)	이론수업	2		2		2				한국문학기행 (Korean Literary Travelogue)	이론수업	2		2		2			
		English Grammar (English Grammar)	이론수업	2		2		2				사건으로보는세계사 (World History Viewing Issues)	이론수업	2		2		2			
		사이버토익(독해문법편) (Cyber ToEIC-Reading and Grammar)	이론수업	2		2		2				여성과문학 (Women and Literature)	이론수업	2		2		2			
		사이버토익 I (Cyber TOEIC I)	이론수업	2		2		2				인간행동의심리학 (Psychology of Human Behavior)	이론수업	2		2		2			
		중국어II (Chinese II)	이론수업	2		2		2				신문으로보는경제이야기 (Introduction to economics with media)	이론수업	2		2		2			
		NCS기반진로능력개발 (NCS Based Career Ability Development)	이론수업	2		2		2				개인재무관리와미래설계 (Personal Financial Management and Future Plan)	이론수업	2		2		2			
		대학생모의창업실습 (Business Start-up Simulation for College Students)	이론수업	2		2		2		Y		21세기한국사회의이해 (Understanding 21st Century of Korean Society)	이론수업	2		2		2			
		재미있는과학이야기 (Interesting Science Story)	이론수업	2		2		2				서양미술의이해와감상 (Understanding and Appreciation of Western Art)	이론수업	2		2		2			
		컴퓨터활용 (Computer Application)	이론수업	2		2		2				연극의이해 (Understanding Theater)	이론수업	2		2		2			
		연극의이해 (Understanding Theater)	이론수업	2		2		2				클래식음악친해지기 (Classical Music and the Friendliness)	이론수업	2		2		2			
		클래식음악친해지기 (Classical Music and the Friendliness)	이론수업	2		2		2				IT로보는세상 (IT in the World)	이론수업	2		2		2			
		IT로보는세상 (IT in the World)	이론수업	2		2		2				창업과경영 (start-up and									

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	IT융합의기초 (Basic Convergence IT)	이론수업	2		2		2			management)	이론수업	2		2		2					
		Social Media활용(공유와소통) (Utilization of Social Media: Sharing and Communication)	이론수업	2		2		2			IT로보는세상 (IT in the World)	이론수업	2		2		2					
		과학기술과커뮤니케이션: 빅데이터의이해와활용 (Scientific Technology and Communication : Understanding and Utilizing Big Data)	이론수업	2		2		2			영상애니메이션감상과비평 (Introduction to World Animation)	이론수업	2		2		2					
		다문화사회의이해와교육 (Understanding Multicultural Society and Education)	이론수업	2		2		2			일러스트레이터와디자인 (Illustrator and Design)	이론수업	2		2		2					
		Movie English (Movie English)	이론수업	2		2		2			평택의역사와문화 (History and Culture in Pyeongtaek)	이론수업	2		2		2				Y	
		한국어이해 I (듣기) (Korean Listening I)	이론수업	2		2		2			현대인의스트레스와정신건강 (Stress and Mental Health)	이론수업	2		2		2					
		에지에니메이션트와웹애니메이션 (Edge Animate and Web Animation)	이론수업	2		2		2			NGO와시민운동 (NGO and Citizen Movement)	이론수업	2		2		2					
		유쾌한파이썬	이론수업	2		2		2			예측하는미래:통계와확률 (Predicting The Future : Statistics and Probability)	이론수업	2		2		2					
		NGO와시민운동 (NGO and Citizen Movement)	이론수업	2		2		2			철학과윤리적사고 (Philosophy and Ethical thinking)	이론수업	2		2		2					
		동양사상의현대적이해 (Understanding of Oriental Philosophy in Modern Society)	이론수업	2		2		2			디지털콘텐츠와모션그래픽스 (Digital Contents and Motion Graphics)	이론수업	2		2		2					
												생활속의디자인 (Design in The Life)	이론수업	2		2		2				
												무대예술과영상예술 (Performing Arts and	이론수업	2		2		2				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기														
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인					
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기							
1	교선	건강과스포츠 (Health and sports)	이론수업	2		2		2			Visual Arts)															
		한국어표현 I (말하기) (Korean Speaking I)	이론수업	2		2		2			비주얼에세이 (Visual Essay)	이론수업	2		2		2									
		중국어 I (Chinese I)	이론수업	2		2		2			다문화와대중매체 (Multiculture and Mass Media)	이론수업	2		2		2									
		스페인문화의이해I(원어강의) (Introduction to the Spanish culture I)	이론수업	2		2		2			인문학을통한공감과치유 (Empathy and Healing through the Humanities)	이론수업	2		2		2									
		개인재무관리와미래설계 (Personal Financial Management and Future Plan)	이론수업	2		2		2			한자로배우는동양문화 (Learning Eastern Culture with Chinese Characters)	이론수업	2		2		2									
		생활속의물리학	이론수업	2		2		2			문화코드로광고읽기 (Reading Advertisement in Culture Code)	이론수업	2		2		2									
		English Listening II (English Listening II)	이론수업	2		2		2			인터넷영어 (Learning English through Internet)	이론수업	2		2		2									
		영어내러티브 (English Narrative)	이론수업	2		2		2			글쓰기와토론 (Writing and Discussion)	이론수업	2		2		2									
		NCS직업기초역량실무 (NCS Basic Vocational Competency Practice)	이론수업	2		2		2			대학에서의학습전략 (Learning Strategy in College)	이론수업	2		2		2									
		북한학 (North Korean Studies)	이론수업	2		2		2			성경유적지탐구 (Exploring Biblical Sites)	이론수업	2		2		2									
		소설로보는한국사회 (Novels in Korean Society)	이론수업	2		2		2			통계로보는시사 (Statistics in Current Issues)	이론수업	2		2		2									
		영화로보는히스패닉문화(원어강의) (Hispanic Culture Through Film)	이론수업	2		2		2			조화로운한국의다문화사회 (Harmonious Multicultural in Korean Society)	이론수업	2		2		2									
		조직과인간관계 (The Organization and	이론수업	2		2		2			조직과인간관계 (The															

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	Relationships) 일어연수 I (Language Courses of Japan I)	이론수업	2		2		2		Y		Organization and Relationships)	이론수업	2		2		2				
		인터넷영어 (Learning English through Internet)	이론수업	2		2		2				사이버토익III (Cyber ToeicIII)	이론수업	2		2		2				
		대학에서의학습전략 (Learning Strategy in College)	이론수업	2		2		2				사이버토익IV (Cyber ToeicIV)	이론수업	2		2		2				
		스피치 (Speech)	이론수업	2		2		2				인문클래식:마음의이해 (Liberal Arts Classics Understanding Mind)	이론수업	2		2		2				
		자기개발과진로탐색 (Self Development & Career Exploration)	이론수업	2		2		2				기독교교전을통한인간의이해	이론수업	2		2		2				
		자기이해및진로탐색 (Self Understanding & Career Exploration)	이론수업	2		2		2				행복의사회학 (Sociology of Happiness)	이론수업	2		2		2				
		현대인의운동과체력관리 (Exercise and Fitness Management of the Moderns)	이론수업	2		2		2				상상력과과학기술 (Imagination and Scientific Technology)	이론수업	2		2		2				
		사이버토익IV (Cyber ToeicIV)	이론수업	2		2		2				생활속의물리학	이론수업	2		2		2				
		전쟁사 (War History)	이론수업	2		2		2				과학기술과커뮤니케이션: 빅데이터의이해와활용 (Scientific Technology and Communication : Understanding and Utilizing Big Data)	이론수업	2		2		2				
		스토리텔링을활용한프레젠테이션 (Presentation Using Storytelling)	이론수업	2		2		2				동양문명사 (History of Asian Civilization)	이론수업	2		2		2				
		신문으로보는경제이야기 (Introduction to economics with media)	이론수업	2		2		2				앱인벤터와창의컴퓨팅 (App Inventor and Creative Computing)	이론수업	2		2		2				
		기초일본어1 (Basic Japanese Language I)	이론수업	2		2		2				교양중국사 (Introduction to Chinese History)	이론수업	2		2		2				
		사회봉사 I (Community																				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	Service I)	이론수업	1		1		1				유쾌한과이션	이론수업	2		2		2				
		TV드라마로보는현대미국 사회(영어강의) (American Society through TV Drama)	이론수업	2		2		2				대학생모의창업실습 (Business Start-up Simulation for College Students)	이론수업	2		2		2		Y		
		드라마로보는영미문화 (English and American Culture in Drama)	이론수업	2		2		2				생활속심리운동 (Psychological Movement in Life)	이론수업	2		2		2				
		예측하는미래:통계와확률 (Predicting The Future : Statistics and Probability)	이론수업	2		2		2				웹툰으로읽는한국대중문화 (Korean Traditional Culture)	이론수업	2		2		2				
		대학기초수학 I (College MathematicsI)	이론수업	2		2		2				문화콘텐츠와뉴미디어 (Culture Contents and New Media)	이론수업	2		2		2				
		무기체계 (Weapon System)	이론수업	2		2		2				지속가능발전도시와시민생 활 (Sustainable Development City and Civil Life)	이론수업	2		2		2				
		비주얼베이직기초 (Foundation of Visual Basic)	이론수업	2		2		2				기초일본어1 (Basic Japanese Language I)	이론수업	2		2		2				
		앱인벤터와창의컴퓨팅 (App Inventor and Creative Computing)	이론수업	2		2		2				통일한반도의미래 (Future of Unified Korea)	이론수업	1		1		1				
		학술이해/학술표현 I (읽기 와쓰기) (Korean Reading and Writing I)	이론수업	2		2		2				시민교육 (Civic education)	이론수업	2		2		2				
		피어선의세계선교운동과한 국기독교 (Pierson's World Mission Movement and Korean Christianity)	이론수업	2		2		2				TV드라마로보는현대미국 사회(영어강의) (American Society through TV Drama)	이론수업	2		2		2				
		English Reading II (English Reading II)	이론수업	2		2		2				영화로보는유럽문화(원어 강의) (European Culture through Movies)	이론수업	2		2		2				
		영어연수 I (Language Courses of English I)	이론수업	2		2		2		Y		오페라의이해와감상 (Understanding and	이론수업	2		2		2				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기											
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인		
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기				
1	교선	중국어연수 I (Language Courses of Chinese I)	이론수업	2		2		2		Y	Appreciating Opera)												
		P-MOOC(디지털시대의커뮤니케이션) (P-MOOC : Communication in Digital Era)	이론수업	1		1		1		Y	기업가정신과창업 (Entrepreneurship and Start-up)	이론수업	2		2		2					Y	
		기업가정신과창업 (Entrepreneurship and Start-up)	이론수업	2		2		2			기업가정신 (Entrepreneurship)	이론수업	2		2		2					Y	
		일본어회화입문 I (Japanese conversation for Beginners I)	이론수업	2		2		2			성공취업전략(경기도)	이론수업	2		2		2					Y	
		스페인어(초급)(원어강의) (Spanish Basic)	이론수업	2		2		2			자기이해및진로탐색 (Self Understanding & Career Exploration)	이론수업	2		2		2						
		문화코드로광고읽기 (Reading Advertisement in Culture Code)	이론수업	2		2		2			자기개발과직무분석 (Self Development & Job Analysis)	이론수업	2		2		2						
		Current English I (Current English I)	이론수업	2		2		2			NCS직업기초역량실무 (NCS Basic Vocational Competency Practice)	이론수업	2		2		2						
		English Speaking I (English Speaking I)	이론수업	2		2		2			NCS기반진로능력개발 (NCS Based Career Ability Development)	이론수업	2		2		2						
		중국어연수II (Language Courses of Chinese II)	이론수업	2		2		2		Y	P-MOOC(디지털시대의커뮤니케이션) (P-MOOC : Communication in Digital Era)	이론수업	1		1		1					Y	
		기초일본어2 (Basic Japanese Language II)	이론수업	2		2		2			한국문화의이해 (Understanding Korean Culture)	이론수업	2		2		2						
		스페인문화의이해II(원어강의) (Introduction to the Spanish culture II)	이론수업	2		2		2			디지털정보사회와사이버범죄 (Digital Information Society and Cyber Crime)	이론수업	2		2		2						
		문학작품에서고통의문제 (The Problem of Pain in	이론수업	2		2		2			동남아문화이해 (Understanding Southeast Asian Culture)	이론수업	2		2		2						
												마음과언어의현상학 (Mind and Language	이론수업	2		2		2					

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기											
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인		
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기				
1	교선	Literature)										Phenomenology)											
		유학생학업향상및스트레스 관리 (Study improvement and Study Stress Management for Foreign Students)	이론수업	2		2		2				사이버범죄론 (Theory of Cyber Crime)	이론수업	2		2		2					
		한국사의이해 (Understanding of Korean History)	이론수업	2		2		2				안보와테러 (Security & Terror)	이론수업	2		2		2					
		성공적인대학생활을위한학 습전략 (Learning Strategies for Successful College Life)	이론수업	2		2		2				P-MOOC(고대그리스신화 와문학세계)	이론수업	1		1		1			Y		
		글로벌상식과영어II (English Study for Getting Global Knowledge II)	이론수업	2		2		2				기초일본어2 (Basic Japanese Language II)	이론수업	2		2		2					
		일과인권 (Job and Human Rights)	이론수업	2		2		2				학술이해/학술표현 I (읽기 와쓰기) (Korean Reading and Writing I)	이론수업	2		2		2					
		국제개발협력과Service-L earning (International Development Cooperation and Service Learning)	이론수업	2		2		2				한국어표현 I (말하기) (Korean Speaking I)	이론수업	2		2		2					
		4차산업혁명의이해 (Understanding the 4th Industrial Revolution)	이론수업	2		2		2				한국어이해 I (듣기) (Korean Listening I)	이론수업	2		2		2					
		세계시민교육 (International Civic Education)	이론수업	2		2		2				문학작품에서고통의문제 (The Problem of Pain in Literature)	이론수업	2		2		2					
		글로벌상식과영어 I (English Study for Getting Global Knowledge I)	이론수업	2		2		2				학술이해/학술표현II(읽기 와쓰기) (Korean Reading and Writing II)	이론수업	2		2		2					
		생명존중과인권 (Life Respect and Human	이론수업	2		2		2				한국어이해II(듣기) (Korean Listening II)	이론수업	2		2		2					
													한국어표현II(말하기) (Korean Speaking II)	이론수업	2		2		2				
													실크로드경제권의이해 (Understanding the Silk-Road Economic Belt)	이론수업	2		2		2				

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	Rights) 교육심리의이해 (Personality Education and Educational Psychology)	이론수업	2		2		2				글로벌문화의이해 (Understanding the Global Culture)	이론수업	2		2		2			
		범죄학 (Criminology)	이론수업	2		2		2				글로벌상식과영어 I (English Study for Getting Global Knowledge I)	이론수업	2		2		2			
		기업가정신 (Entrepreneurship)	이론수업	2		2		2		Y		미래인재를위한창의적커리 어개발 (Creative Career Development for Future talent)	이론수업	2		2		2			
		음악으로만나는기독교 (Music in Christianity Music Meets Christianity)	이론수업	2		2		2				사랑과삶 (Love and Life)	이론수업	2		2		2			
		글로벌사회의 이민정책의 미래 (The future of immigration policy in the global society)	이론수업	2		2		2				자존감을높이는건강한습관 (Healthy Habits for High Self-Esteem)	이론수업	2		2		2			
		한국어교육의 이해와 실습 (Understanding and Practice of Korean Language Education)	이론수업	2		2		2				유학생학업향상및스트레스 관리 (Study improvement and Study Stress Management for Foreign Students)	이론수업	2		2		2			
		피어선과한국기독교 II (Pierson and Korean Christianity II)	이론수업	2		2		2				대학생을위한창업 (Start-up for College Students)	이론수업	2		2		2			
		피어선과한국기독교 I (Pierson and Korean Christianity I)	이론수업	2		2		2				이슈로읽는한국정치 (Understanding of Korean Politics through diverse topics)	이론수업	2		2		2			
		Speaking English for Real Life (Speaking English for Real Life)	이론수업	2		2		2				북한정치맛보기 (The Basic Understanding of North Korea's Politics)	이론수업	2		2		2			
		TOPICS in ENGLISH (TOPICS in ENGLISH)	이론수업	2		2		2				레저스포츠(축구) (Leisure Sports)	이론수업	2		2		2			
		베트남문화이해 (Understanding Vietnamese Culture)	이론수업	2		2		2				레저스포츠(농구) (Leisure Sports)	이론수업	2		2		2			

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	고전읽기의즐거움 I (동양 고전) (Reading Classical Literature I: Eastern Classical Literature)	이론수업	2		2		2				일과인권 (Job and Human Rights)	이론수업	2		2		2				
		유라시아지역의국제협력 (Community of Eurasia and International Cooperation)	이론수업	2		2		2		Y		생명존중과인권 (Life Respect and Human Rights)	이론수업	2		2		2				
		사랑과삶 (Love and Life)	이론수업	2		2		2				취업설계와역량개발 (VOCATION DESIGN AND COMPETENCE DEVELOPMENT)	이론수업	2		2		2				
		마음건강역량 (Capacity of Mental Health)	이론수업	2		2		2				기초범죄학이론 (Basic Criminology Theory)	이론수업	2		2		2				
		창업 트렌드의 이해 (Understanding Startup Trend)	이론수업	2		2		2				인간관계와의사소통 (Human Relations and Communication)	이론수업	2		2		2				
		교육학의 이해 및 적용 (Understanding and Application of Education)	이론수업	2		2		2				기초생활영어(원어강의) (Basic Everyday English)	이론수업	2		2		2				
		실용영어 작문 (Practical English Writing)	이론수업	2		2		2				인간과교육 (Human Being and Education)	이론수업	2		2		2				
		English Writing (English Writing)	이론수업	2		2		2				베트남어기초1 (Vietnamese Basics 1)	이론수업	2		2		2				
		동남아문화이해 (Understanding Southeast Asian Culture)	이론수업	2		2		2				베트남어기초2 (Vietnamese Basics 2)	이론수업	2		2		2				
		기초범죄학이론 (Basic Criminology Theory)	이론수업	2		2		2				베트남문화이해 (Understanding Vietnamese Culture)	이론수업	2		2		2				
		학술이해/학술표현II(읽기 와쓰기) (Korean Reading and Writing II)	이론수업	2		2		2				고전읽기의즐거움 I (동양 고전) (Reading Classical Literature I: Eastern Classical Literature)	이론수업	2		2		2				
		미래인재를위한창의적커리어개발 (Creative Career	이론수업	2		2		2				대학생진로지도프로그램(C DP) (Career	이론수업	1		1		1			Y	

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	Development for Future talent) 베트남어기초2 (Vietnamese Basics 2)	이론수업	2		2		2				Development Program) 국제개발협력과Service-L ^arning (International Development Cooperation and Service Learning) 리더십 (Leadership)	이론수업	2		2		2			
		대학생을위한창업 (Start-up for College Students)	이론수업	2		2		2				문학으로만나는기독교 (Literature in Christianity Literature Meets Christianity)	이론수업	2		2		2			
		안보와리더십 (National Security and Leadership)	이론수업	2		2		2				범죄학 (Criminology)	이론수업	2		2		2			
		영미문학산책 (Survey of EnglishAmerican Literature)	이론수업	2		2		2				안보와리더십 (National Security and Leadership)	이론수업	2		2		2			
		인간과교육 (Human Being and Education)	이론수업	2		2		2				비전공자를위한안드로이드 앱프로그래밍 (Android Application Programming for Non-major)	이론수업	2		2		2			
		디지털3D세계 (The World of Digital 3D)	이론수업	2		2		2				한국사의이해 (Understanding of Korean History)	이론수업	2		2		2			
		레저스포츠(축구) (Leisure Sports)	이론수업	2		2		2				SF를통해살펴본기술과사 회 (Technology and Society through SF)	이론수업	2		2		2			
		베트남어기초1 (Vietnamese Basics 1)	이론수업	2		2		2				인공지능과소프트웨어 (Artificial Intelligence and Software)	이론수업	2		2		2			
		파이썬을활용한머신러닝입 문 (Introduction to Machine Learning using Python)	이론수업	2		2		2				지역문제와미래사회 (Regional Problems and Future Society)	이론수업	2		2		2			
		비전공자를위한안드로이드 앱프로그래밍 (Android Application Programming for Non-major)	이론수업	2		2		2				3D디자인입문 (Introduction to 3D Design)	이론수업	2		2		2			
		자존감을높이는건강한습관 (Healthy Habits for High	이론수업	2		2		2													

권장 학년	이수 구분	1 학기									2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	Self-Esteem)										남북관계길라잡이 (The Guide of the relationship between South Korea and North Korea)	이론수업	2		2		2			
		시민교육 (Civic education)	이론수업	2		2		2				성공적인대학생활을위한학습전략 (Learning Strategies for Successful College Life)	이론수업	2		2		2			
		생활속의생물학 (Biology in Life)	이론수업	2		2		2				교육심리의이해 (Personality Education and Educational Psychology)	이론수업	2		2		2			
		지구촌시대의이문화예절 (Etiquette for different culture in the era of the global village)	이론수업	2		2		2				한국문학의이해 (Understanding of Korean Literature)	이론수업	2		2		2			
		레저스포츠(농구) (Leisure Sports)	이론수업	2		2		2				영미문학산책 (Survey of EnglishAmerican Literature)	이론수업	2		2		2			
		창업실무특강 I (Special Lectures on Employment and Business Start-up I)	이론수업	2		2		2		Y		창의적미술심리치료의이해 (Understanding Art Therapy the Brain Function and Mental Health)	이론수업	2		2		2			
		생활속의과학여행 (Life Science Trip)	이론수업	2		2		2				한반도평화와통일 (Understanding of the South Korea and North Korea in the Reunification Era)	이론수업	2		2		2			
		한반도평화와통일 (Understanding of the South Korea and North Korea in the Reunification Era)	이론수업	2		2		2				공동체생활을위한협업능력 (Personality Developmental Thinking and Communication)	이론수업	2		2		2			
		공동체생활을위한협업능력 (Personality Developmental Thinking and Communication)	이론수업	2		2		2				안보와테러 (Security & Terror)	이론수업	2		2		2			
		안보와테러 (Security & Terror)	이론수업	2		2		2				세계화시대의취업 (Job Application and Performance in the Period of Globalization)	이론수업	2		2		2			
세계화시대의취업 (Job Application and Performance in the Period of Globalization)	이론수업	2		2		2				파이썬을활용한머신러닝입문 (Introduction to Machine Learning using Python)	이론수업	2		2		2					
한국어표현II (말하기)											4차산업혁명의이해										

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	(Korean Speaking II)	이론수업	2		2		2				(Understanding the 4th Industrial Revolution)	이론수업	2		2		2			
		인물로보는세계사 (World History Learning Through the Human)	이론수업	2		2		2				세계화시대의취업 (Job Application and Performance in the Period of Globalization)	이론수업	2		2		2			
		인간생활과환경 (Human life and environment)	이론수업	2		2		2				세계시민교육 (International Civic Education)	이론수업	2		2		2			
		과학사로보는인류의발전 (Human Development through History of Science)	이론수업	2		2		2				디지털3D세계 (The World of Digital 3D)	이론수업	2		2		2			
		컴퓨팅사고와문제해결 (Computational Thinking and Problem Solving)	이론수업	2		2		2				유라시아지역의국제협력 (Community of Eurasia and International Cooperation)	이론수업	2		2		2			Y
		SF를통해살펴본기술과사 회 (Technology and Society through SF)	이론수업	2		2		2				글로벌상식과영어II (English Study for Getting Global Knowledge II)	이론수업	2		2		2			
		글로벌문화의이해 (Understanding the Global Culture)	이론수업	2		2		2				인간생활과환경 (Human life and environment)	이론수업	2		2		2			
		한국어이해II(듣기) (Korean Listening II)	이론수업	2		2		2				ODA와 국제협력의 이해 (ODA and Understanding International Cooperation)	이론수업	2		2		2			
		레포트의세계 (Leports World)	이론수업	2		2		2				레포트의세계 (Leports World)	이론수업	2		2		2			
		빅데이터분석기초:R프로그 래밍첫걸음 (Basic Big Data Analysis R Programming Beginning)	이론수업	2		2		2				과학사로보는인류의발전 (Human Development through History of Science)	이론수업	2		2		2			
		마음과언어의현상학 (Mind and Language Phenomenology)	이론수업	2		2		2				동양철학과현대과학사상의 만남 (Oriental Philosophy	이론수업	2		2		2			
		지역문제와미래사회 (Regional Problems and	이론수업	2		2		2													

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	Future Society 수퍼히어로영화와드라마를 통한서양역사이해하기 (Understanding Western History through Superhero Cinema and drama)	이론수업	2		2		2				and Modern Scientific Thoughts)	이론수업	2		2		2				
		안드로이드모바일프로그래 밍 (Android Mobile Programming)	이론수업	2		2		2				비주얼프로그래밍언어 (Visual Programming Language)	이론수업	2		2		2				
		동양철학과현대과학사상의 만남 (Oriental Philosophy and Modern Scientific Thoughts)	이론수업	2		2		2				빅데이터분석기초:R프로그 래밍첫걸음 (Basic Big Data Analysis R Programming Beginning)	이론수업	2		2		2				
		비즈니스아이템개발 (Business Item Development)	이론수업	2		2		2				생활속의생물학 (Biology in Life)	이론수업	2		2		2				
		사이버범죄론 (Theory of Cyber Crime)	이론수업	2		2		2				생활속의과학여행 (Life Science Trip)	이론수업	2		2		2				
		인간관계와의사소통 (Human Relations and Communication)	이론수업	2		2		2				지구환경과정보 (Global Environment and Information)	이론수업	2		2		2				
		한국문학의이해 (Understanding of Korean Literature)	이론수업	2		2		2				실용금융 (Commercial Finance)	이론수업	2		2		2				
		비주얼프로그래밍언어 (Visual Programming Language)	이론수업	2		2		2				컴퓨팅사고와문제해결 (Computational Thinking and Problem Solving)	이론수업	2		2		2				
		취업설계와역량개발 (VOCATION DESIGN AND COMPETENCE DEVELOPMENT)	이론수업	2		2		2				지구촌시대의이문화예절 (Etiquette for different culture in the era of the global village)	이론수업	2		2		2				
		사건으로보는한국근현대사 의이해 (Understanding of Resent Korean History through Events and	이론수업	2		2		2				창업실무특강 I (Special Lectures on Employment and Business Start-up I)	이론수업	2		2		2			Y	
												창업실무특강 II (Special Lectures on Employment and Business Start-up 2)	이론수업	2		2		2			Y	
												사건으로보는한국근현대사 의이해 (Understanding										

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	Accidents) 현대유럽의대중문화입문 (Introduction to popular culture in modern Europe)	이론수업	2		2		2				of Resent Korean History through Events and Accidents) 교육과 커뮤니케이션 (Education and Communication)	이론수업	2		2		2				
		ODA와 국제협력의 이해 (ODA and Understanding International Cooperation)	이론수업	2		2		2					번역시사한국어 (Translation Contemporary Current Korean)	이론수업	2		2		2			
		Current English II (Current English II)	이론수업	2		2		2					한국현대문화 (Modern Korean Culture)	이론수업	2		2		2			
		문화콘텐츠기획론 (Culture Contents Project)	이론수업	2		2		2					영화로보는한국사 (Korean History Learning Through Movies)	이론수업	2		2		2			
		산업보안학 (Industrial Security)	이론수업	2		2		2					인물로보는세계사 (World History Learning Through the Human)	이론수업	2		2		2			
		기초생활영어(원어강의) (Basic Everyday English)	이론수업	2		2		2					안드로이드모바일프로그래 밍 (Android Mobile Programming)	이론수업	2		2		2			
		남북관계길라잡이 (The Guide of the relationship between South Korea and North Korea)	이론수업	2		2		2					비즈니스아이템개발 (Business Item Development)	이론수업	2		2		2			
		이슈로읽는한국정치 (Understanding of Korean Politics through diverse topics)	이론수업	2		2		2					문화콘텐츠기획론 (Culture Contents Project)	이론수업	2		2		2			
		리더십 (Leadership)	이론수업	2		2		2					글로벌사회에필요한표현연 습 (Expression Practice Necessary For a Global Society)	이론수업	2		2		2			
		스페인어(중급)(원어강의) (Spanish Intermediate)	이론수업	2		2		2					산업보안학 (Industrial Security)	이론수업	2		2		2			
		인공지능과소프트웨어 (Artificial Intelligence	이론수업	2		2		2					수퍼히어로영화와드라마를 통한서양역사이해하기									

권장 학년	이수 구분	1 학기									2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
1	교선	and Software)										(Understanding Western History through Superhero Cinema and drama)	이론수업	2		2		2			
		지구환경과정보 (Global Environment and Information)	이론수업	2		2		2				현대유럽의대중문화입문 (Introduction to popular culture in modern Europe)	이론수업	2		2		2			
		북한정치맛보기 (The Basic Understanding of North Korea's Politics)	이론수업	2		2		2				사회적기업과국제개발협력 (Social Enterprise and International Development Cooperation)	이론수업	3		3		3			
		대학생진로지도프로그램(CDP) (Career Development Program)	이론수업	1		1		1		Y		음악으로만나는기독교 (Music in Christianity)	이론수업	2		2		2			
		실크로드경제권의이해 (Understanding the Silk-Road Economic Belt)	이론수업	2		2		2				음악으로만나는기독교 II (Pierson and Korean Christianity II)	이론수업	2		2		2			
		문학으로만나는기독교 (Literature in Christianity Literature Meets Christianity)	이론수업	2		2		2				피어선과한국기독교 I (Pierson and Korean Christianity I)	이론수업	2		2		2			
		창업실무특강II (Special Lectures on Employment and Business Start-up 2)	이론수업	2		2		2		Y		글로벌사회의 이민정책의 미래 (The future of immigration policy in the global society)	이론수업	2		2		2			
		3D디자인입문 (Introduction to 3D Design)	이론수업	2		2		2				한국어교육의 이해와 실습 (Understanding and Practice of Korean Language Education)	이론수업	2		2		2			
		창의적미술심리치료의이해 (Understanding Art Therapy the Brain Function and Mental Health)	이론수업	2		2		2				Speaking English for Real Life (Speaking English for Real Life)	이론수업	2		2		2			
		영화로보는한국사 (Korean History Learning Through Movies)	이론수업	2		2		2				TOPICS in ENGLISH (TOPICS in ENGLISH)	이론수업	2		2		2			
		교육과 커뮤니케이션 (Education and Communication)	이론수업	2		2		2													
		번역시사한국어 (Translation Contemporary Current	이론수업	2		2		2													

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	Korean) 한국현대문화 (Modern Korean Culture)	이론수업	2		2		2				창업 트렌드의 이해 (Understanding Startup Trend)	이론수업	2		2		2				
		글로벌사회에필요한표현연 습 (Expression Practice Necessary For a Global Society)	이론수업	2		2		2				마음건강역량 (Capacity of Mental Health)	이론수업	2		2		2				
		사회적기업과국제개발협력 (Social Enterprise and International Development Cooperation)	이론수업	3		3		3				교육학의 이해 및 적용 (Understanding and Application of Education)	이론수업	2		2		2				
		실용금융 (Commercial Finance)	이론수업	2		2		2				실용영어 작문 (Practical English Writing)	이론수업	2		2		2				
		예술과인공지능 (Art and artificial intelligence)	이론수업	2		2		2				English Writing (English Writing)	이론수업	2		2		2				
		ESG와지역사회이해 (Understanding ESG and Local Community)	이론수업	2		2		2				AI시대의영어와문화 (English and Culture in the AI Era)	이론수업	2		2		2				
		2035전쟁시나리오:미래전 쟁과전략적리더십 (2035 War Scenario Future War and Strategic Leadership)	이론수업	2		2		2				정치학으로떠나는여행 (The Journey to the Politics Study)	이론수업	2		2		2				
		핵잠수함시대의인도태평양 전략과국가안보 (Indo-Pacific Strategy and National Security in the Age of Nuclear Submarines)	이론수업	2		2		2				글로벌트렌드와커뮤니케이 션 (Global Trends Communication)	이론수업	2		2		2				
		한미동맹과K-안보 (Korea-US alliance and K-security)	이론수업	2		2		2				고전명문읽기 (Read the classics)	이론수업	2		2		2				
		TV드라마로보는현대유럽											효율적의사소통을위한읽기 (Reading for Effective Communication)	이론수업	2		2		2			
													글로벌공동체역량 (Global Community Competence)	이론수업	2		2		2			
													SF의상상력과미래사회 (The Imagination of SF Movies and a future	이론수업	2		2		2			

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기											
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인		
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기				
1	교선	사회(영어강의) (Modern European Society on TV Drama)	이론수업	2		2		2				society)											
		포토샵과사진편집 (Photoshop and Photo Editing)	이론수업	2		2		2				사회봉사의이해와실제 (Understanding and practice of community service)	이론수업	1		1		1					
		자아성장과심리 (Self-Growth and Psychology)	이론수업	2		2		2				스페인어연수 (Language Courses of Spanish)	이론수업	2		2		2					
		CCM의이해와감상1 (The Understanding and Appreciation of the Christian Contemporary Music 1)	이론수업	2		2		2				TV드라마로보는현대유럽 사회(영어강의) (Modern European Society on TV Drama)	이론수업	2		2		2					
		CCM의이해와감상2 (The Understanding and Appreciation of the Christian Contemporary Music2)	이론수업	2		2		2				포토샵과사진편집 (Photoshop and Photo Editing)	이론수업	2		2		2					
		스토리텔링과창의적글쓰기 (Storytelling and Creative Writing)	이론수업	2		2		2				자아성장과심리 (Self-Growth and Psychology)	이론수업	2		2		2					
		AI시대의영어와문화 (English and Culture in the AI Era)	이론수업	2		2		2				CCM의이해와감상1 (The Understanding and Appreciation of the Christian Contemporary Music 1)	이론수업	2		2		2					
		정치학으로떠나는여행 (The Journey to the Politics Study)	이론수업	2		2		2				CCM의이해와감상2 (The Understanding and Appreciation of the Christian Contemporary Music2)	이론수업	2		2		2					
		글로벌트렌드와커뮤니케이션 (Global Trends Communication)	이론수업	2		2		2				예술과인공지능 (Art and artificial intelligence)	이론수업	2		2		2					
		고전명문읽기 (Read the classics)	이론수업	2		2		2				정보기술과창의적사고 (Information Technology and Creative Thinking)	이론수업	2		2		2					
		효율적의사소통을위한읽기 (Reading for Effective Communication)	이론수업	2		2		2				AI와함께배우는심리학의이해 (Understanding Psychology with AI)	이론수업	2		2		2					

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기										
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인	
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기			
1	교선	글로벌공동체역량 (Global Community Competence)	이론수업	2		2		2				자기이해와관계의기술 (Self-Understanding and Relationship Skills)	이론수업	2		2		2				
		스페인어연수 (Language Courses of Spanish)	이론수업	2		2		2				문화속이야기 (Storytelling Across Cultures)	이론수업	2		2		2				
		AI와함께배우는심리학의이해 (Understanding Psychology with AI)	이론수업	2		2		2				AI예술과철학:생각하는기 계와감성의시대 (AI Art and Philosophy The Age of Thinking Machines and Emotion)	이론수업	2		2		2				
		자기이해와관계의기술 (Self-Understanding and Relationship Skills)	이론수업	2		2		2				21세기문화산업 (Culture Industry in the 21st Century)	이론수업	2		2		2				
		문화속이야기 (Storytelling Across Cultures)	이론수업	2		2		2				ESG와지역사회이해 (Understanding ESG and Local Community)	이론수업	2		2		2				
		AI예술과철학:생각하는기 계와감성의시대 (AI Art and Philosophy The Age of Thinking Machines and Emotion)	이론수업	2		2		2				2035전쟁시나리오:미래전 쟁과전략적리더십 (2035 War Scenario Future War and Strategic Leadership)	이론수업	2		2		2				
		21세기문화산업 (Culture Industry in the 21st Century)	이론수업	2		2		2				핵잠수함시대의인도태평양 전략과국가안보 (Indo-Pacific Strategy and National Security in the Age of Nuclear Submarines)	이론수업	2		2		2				
		ESG실천과공감소통 (ESG Practice and Empathetic Communication)	이론수업	2		2		2				한미동맹과K-안보 (Korea-US alliance and K-security)	이론수업	2		2		2				
		정보기술과창의적사고 (Information Technology and Creative Thinking)	이론수업	2		2		2				ESG실천과공감소통 (ESG Practice and Empathetic Communication)	이론수업	2		2		2				
		SF의상상력과미래사회 (The Imagination of SF Movies and a future society)	이론수업	2		2		2				스토리텔링과창의적글쓰기 (Storytelling and Creative Writing)	이론수업	2		2		2				
		사회봉사의이해와실제 (Understanding and practice of community service)	이론수업	1		1		1														

권장 학년	이수 구분	1 학기										2 학기									
		교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		N/NP	캡스톤 디자인	교과목명(영문명)	수업유형	학점		인정시간		실수업시간		P/NP	캡스톤 디자인
				이론	실기	이론	실기	이론	실기					이론	실기	이론	실기	이론	실기		
2	대교	AI와창의적문제해결 (AI and creative problem solving)	이론수업	2		2		2				AI와창의적문제해결 (AI and creative problem solving)	이론수업	2		2		2			
	교선	협업적진로디자인 (Career Design)	이론수업	1		1		1		Y		협업적진로디자인 (Career Design)	이론수업	1		1		1		Y	
3	대교											진로탐색과취창업역량개발 (Career exploration and job-seeking start-up competency development)	이론수업	1		1		1			
4	교선	청년층직업지도프로그램(CAP+) (Career Assistance Program)	이론수업	1		1		1		Y		청년층직업지도프로그램(CAP+) (Career Assistance Program)	이론수업	1		1		1		Y	

나. 2026학년도 교과과정 개편현황

<p>2026학년도 교과과정 개편 주요내용</p> <p>1) 대학교양필수 교과목 변경(총 10학점 유지)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 슬기로운대학생활(1학점)/취창업역량개발(1학점) 추가, 기초생활영어(2학점) 교선으로 이동 - 미래세대의창의적문제해결→AI와창의적문제해결 <p>2) PTU교양 삭제(일부 교과 교양선택으로 이동)</p>

1) 신설

NO	교과목번호 / 과목명	이수 구분	영역	학년	학기	학점	시수
1	06425 21세기문화산업	교선	제1영역	1	1,2	2	2
2	06424 AI,예술과철학:생각하는기계와감성의시대	교선	제1영역	1	1,2	2	2
3	06421 AI와함께배우는심리학의이해	교선	제2영역	1	1,2	2	2
4	06435 ESG실천과공감소통	교선	제2영역	1	1,2	2	2
5	06429 Understanding ESG and Local Community	교선	제2영역	1	1,2	2	2
6	06423 문화속이야기	교선	제1영역	1	1,2	2	2
7	06422 자기이해와관계의기술	교선	제2영역	1	1,2	2	2

2) 폐지

NO	교과목번호 / 과목명	이수 구분	영역	학년	학기	학점	시수
1	03089 경기청년뉴딜	교선	제5영역	1	1,2	2	2
2	03667 지구의신비와과학적해결	교선	제3영역	1	1,2	2	2
3	03699 현대사회와여성	교선	제2영역	1	1,2	2	2
4	05608 디지털시대의커뮤니케이션(P-Mook)	교선	제5영역	1	1,2	1	1

3) 대학교양필수 변경 내역

NO	변경 전 교과목번호 / 과목명	변경 후 내용	변경내역
1	04894 기초생활영어	교양선택(제4영역)	이수구분
2	06004 미래세대의창의적문제해결	06426 AI와창의적문제해결	교과목명, 2학년 수강

4) PTU교양 변경 내역

NO	변경 전 교과목번호 / 과목명	변경 후 이수구분	변경 후 교과목번호 / 과목명
1	04188 PTU인성멘토링	대교	06434 슬기로운대학생활
2	04179 PTU취창업역량개발	대교	06439 진로탐색과취창업역량개발
3	02906 컴퓨터활용	제3영역	
4	03502 실크로드문명사	제1영역	
5	03510 문화인류학	제2영역	
6	03522 재미있는과학이야기	제3영역	
7	03568 현대인의스트레스와정신건강	제2영역	
8	04757 실크로드경제권의이해	제2영역	
9	04759 글로벌문화의이해	제1영역	
10	04764 미래인재를위한창의적커리어개발	제5영역	
11	04889 PTU협업적진로디자인	제5영역	06430 협업적진로디자인
12	04897 인간과교육	제2영역	
13	04920 고전읽기의즐거움 I (동양고전)	제1영역	
14	04931 리더십	제2영역	
15	05368 한국사의이해	제1영역	
16	05370 SF를통해살펴본기술과사회	제2영역	
17	05374 인공지능과소프트웨어	제3영역	
18	05434 지역문제와미래사회	제2영역	
19	05440 한국문학의이해	제1영역	
20	05441 영미문학산책	제1영역	
21	05442 창의적미술심리치료의이해	제1영역	
22	05443 한반도평화와통일	제2영역	
23	05445 공동체생활을위한협업능력	제2영역	
24	05449 4차산업혁명의이해	제2영역	
25	05450 세계화시대의취업	제4영역	
26	05451 세계시민교육	제2영역	
27	05464 디지털3D세계	제3영역	

NO	변경 전 교과목번호 / 과목명	변경 후 이수구분	변경 후 교과목번호 / 과목명
28	05586 인간생활과환경	제3영역	
29	05993 AI시대의영어와문화	제4영역	
30	05995 정치학으로떠나는여행	제2영역	
31	05996 글로벌트렌드와커뮤니케이션	제4영역	
32	05997 고전문헌읽기	제1영역	
33	05998 효율적의사소통을위한읽기	제4영역	
34	05999 글로벌공동체역량	제2영역	
35	06138 예술과인공지능	제3영역	
36	06139 정보기술과창의적사고	제3영역	

다. 교육과정개편에 따른 집단별 요구사항 반영현황(예시)

구분	요구내용 (예시)	반영사항	관련 교과목 (개편 교과목기준)	관련 학과핵심역량
재학생	기초학문 관련 강의 개설 필요	관련 교과목 개설	21세기문화산업 문화속이야기	문제해결/지식융복합/글로벌역량
	심리 관련 강의 개설 필요	관련 교과목 개설	AI와함께배우는심리학의이해	문제해결/지식융복합
졸업생	AI 관련 교양 강의 개설 필요	관련 교과목 개설	AI,예술과철학:생각하는기계와 감성의시대 AI와함께배우는심리학의이해	문제해결/지식융복합

라. 교육과정 과목별 해설

1. 경건실천 (Chapel)

교내 채플을 통하여 기독교대학의 신앙적 정체성을 확립하고, 선한 인성과 영성을 구현시키며, 섬기는 자세를 확립하여 사회에서 올바른과 봉사를 제공할 수 있는 기독교 정신을 실천하는 인재를 육성한다.

2. 대학교양필수

기독교 알기 (Understanding Christian Faith)

기독교 신앙의 기본적 교리를 이해하며, 하나님과 인간의 문제, 구원과 그리스도, 교회 및 세상에 대한 참다운 진리를 살펴본다. 현대사회에서의 삶의 의미와 역할을 신앙 안에서 발견하도록 한다.

대학영어 (College English)

영어 의사소통 능력의 기초를 다지고, 학문의 근간이 되는 읽기·쓰기 기술의 통합적 영어 구사 능력 향상을 목적으로 하는 과정이다. 그 외, 읽기와 쓰기 기술향상을 위한 영어핵심문법(English Core Grammar)과 어휘(Vocabulary)를 다룬다.

창의적사고와 글쓰기 (Creative Thinking and Writing)

신입생을 대상으로 하며, 자신의 생각을 바르고 정확하게 글로 표현하는 훈련을 한다. 이 과목의 목적은 학생들이 대학에서 수학하는 데 필요한 글을 쓸 수 있을 뿐 아니라 졸업 후 사회에서 요구하는 글쓰기를 할 수 있는 능력을 갖추는 것이다.

AI와 창의적 문제해결 (AI and creative problem solving)

급변하는 시대의 복잡한 문제를 AI 기술과 창의적 사고를 결합하여 새로운 관점에서 탐색하고, 다양한 분야 간 협업을 통해 혁신적인 해결 방안을 모색함으로써 사회 공동체의 지속가능한 발전에 기여할 수 있는 창의적 인재를 육성한다.

슬기로운대학생활 (A wise college life)

신입생을 대상으로 하며, 사회에서 요구하는 인성을 함양하기 위해 상담의 형태로 교육한다. 진로성격검사 및 대학생활 적응검사를 시행하고 지도교수는 객관화된 검사결과를 바탕으로 지도학생과 상담하며, 바른 대학생활의 모델 제시, 평택대의 자긍심 고취, 향후 진로방향등을 지도한다.

진로탐색취창업역량개발 (Career exploration and job-seeking start-up competency development)

3학년을 대상으로 하며 그동안 생각해왔던 진로를 거의 결정한 상황에서 취업을 할 것인지 창업을 할 것인지 마지막 단계에서 필요한 정보를 구하고 본인의 여건에 맞는 방향을 결정하도록 한다. 선배들의 경험을 공유하고 취창업 과정과 방식을 습득하며, 자신의 전공과 적성에 맞는 직업이 무엇인지를 확실히 결정하도록 도와준다.

3. 교양선택

제1영역 (인문과 예술)

21세기문화산업 (Culture Industry in the 21st Century)

초연결사회를 배경으로 국경과 장르를 초월한 문화 산물을 학습하여 학생들의 문화적 감수성과 이해를 확장하는 것을 목표로 한다. 학생들은 이론 학습을 바탕으로 장르 융합적 예술 작품을 직접 창작하고 이를 영상으로 제작·공유·비평하며 전지구적 문화 확산의 과정을 경험한다. 이를 통해 문화 산물의 소비자를 넘어 제작자로서의 실천적 역량을 기르고, 향후 문화 분야 진출을 위한 입문적 기반을 마련한다.

AI, 예술과 철학: 생각하는 기계와 감성의 시대

인공지능이 예술 창작을 수행하는 시대에 인간의 감정과 창의성의 의미를 철학적·미학적으로 탐구한다. 학생들은 AI 예술 도구를 활용해 이미지·시·음악을 직접 창작하며 인간의 상상력과 기계적 계산의 차이를 성찰한다. 철학·예술·과학을 아우르는 토론과 감상을 통해 AI 시대의 인간적 감성과 윤리적 사고를 재고하는 융합 수업이다.

CCM의 이해와 감상 I·II

(The Understanding and Appreciation of the Christian Contemporary Music I·II)

현대 기독교음악(CCM)의 특징과 모습을 이해하고, CCM 음악 세계에 표출되는 기독교적 정신과 의미, 신앙의 음악적 표현을 이해하고, 이를 통해 삶 속에서 기독교적 음악과 예술의 의미를 이해하고 깨닫는다. 또한 CCM 음악과 고전음악과의 관계에 대해서도 탐색할 것이다.

고전 명문 읽기 (Read the classics)

영상 문화와 인공 지능의 발달로 인해 좋은 글을 읽고 자신의 생각을 쓰는 능력에 대한 관심이 줄어들었다. 그러나 창의력과 사고력은 글을 읽고 쓰는 데에서 길러진다. 이 과목은 한국과 서양의 책에서 좋은 글을 뽑아 읽는 수업이다. 신문 칼럼부터 시작하여 에세이 등 다양한 장르의 글을 읽으며 좋은 글에 대한 인식을 세우고 문학, 심리학, 사회학, 철학 등 분과 학문에서 다루는 기본 글을 읽으며 학문에 관한 소양을 기른다.

고전읽기의 즐거움 I (동양고전) (Reading Classical Literature I : Eastern Classical Literature)

동양 고전을 읽고 고전에 대해 심도 있는 이해를 할 수 있으며, 관심분야에 적용할 수 있는 사고의 틀을 확립하여 현대를 살아가고 미래를 설계하는 힘의 원천이 될 수 있도록 한다.

교양 중국사 (Introduction to Chinese History)

동아시아 사회의 기본 성격을 이해하는 맥락에서 중국의 근현대 역사적 전개 과정을 학습하는 과목이다. 중국 사회의 근현대시대 변천 과정을 돌입단계에서 시작하여 현대 시대까지 역사적 맥락에서 접근하여 분석하고, 주변 지역인 한반도 및 일본 사회와 비교 고찰도 진행한다. 이를 통해 인접국으로 한반도와 장구한 교류 관계를 맺고 있으면서 세계 주도국가 도약을 모색하고 있는 중국의 근현대 역사 구조와 동학을 이해하고, 더불어 중국을 포함한 동아시아 사회의 미래를 전망할 수 있는 기본 소양을 함양할 수 있다.

교육과 커뮤니케이션 (Education and Communication)

의사소통에 관련된 문화사회적 배경과 이론을 탐구하고, 교육적 의사소통에 필요한 능력과 태도를 개발한다. 효과적이고 효율적이며 매력적인 의사소통을 실시하기 위해 다양한 교수법 및 프리젠테이션 기법, 커뮤니케이션 기법을 다룬다.

교육학의 이해 및 적용(Understanding and Its Application of Education)

의사소통에 관련된 문화사회적 배경과 이론을 탐구하고 교육적 의사소통에 필요한 , 능력과 태도를 개발한다 효과적이고 효율적이며 매력적인 의사소통을 실시하기 위해

다양한 교수법 및 프리젠테이션 기법 커뮤니케이션 기법을 다룬다.

글로벌문화의 이해 (Understanding the Global Culture)

다양하고 흥미로운 영상 콘텐츠를 활용하여 세계 여러 나라의 지리적 위치, 문화, 역사, 그리고 주요한 사회적 특성을 학습하고, 도서와 영화를 활용한 토론을 통해 학습자들이 글로벌 사회와 문화 트렌드에 민감하게 대응할 수 있는 협업적이고 미래 지향적인 글로벌 인재로 성장하도록 한다.

글쓰기와 토론 (Writing and Discussion)

본 강의에서는 다양한 종류의 글을 선정하여 작품을 읽고 감상함으로써 작품을 둘러싼 시대적 배경에 대한 이해 뿐 아니라 예술 사조와 비평 이론에 대한 이해와 비평적 안목을 키우는 기회를 제공하고, 동료학우들과의 자유로운 토론과 토의를 통하여 표현과 기술의 능력을 배양하는데 도움을 주고자 한다.

기독교 고전을 통한 인간의 이해 (Understanding Human through Christian Classics)

기독교 고전을 통한 인간 이해에 관심을 갖고, 고전 속에서 기독교를 조명함으로써

기독교와 인간을 올바로 이해하고 성찰하는 기회를 제공하도록 한다.

동양문명사 (History of Asian Civilization)

아시아 각 지역의 문화와 역사를 이해하기 위해 동아시아를 중심으로 아시아 주요 국가 및 지역의 역사 발전을 학습한다. 중국과 일본 및 동남아시아, 남아시아, 서아시아, 중앙아시아 사회의 역사적 발전 과정을 살펴보고, 동아시아문화권 및 이슬람문화권 등 아시아 주요문화권의 형성 배경을 학습한다. 이는 아시아 각 지역의 문화적 특징을 이해하여 국제사회를 이끌어갈 인재를 양성하기 위한 기초 학습과정에 해당한다.

동양사상의 현대적 이해 (Understanding Oriental Philosophy in Modern Society)

고전적 사상 혹은 지혜 텍스트가 정체된 것이 아니라 현재 혹은 미래의 삶 속에서 어떻게 역동적으로 재현되고 활용되는가를 탐색한다. 과거의 현대적 확대 재생산이란 관점에서 동양사상을 탐색하며, 고전적 지혜를 현재 및 미래의 삶에 적용하는 방법을 모색한다.

드라마로 보는 영미문화 (English and American Culture in Drama)

영미 드라마를 통하여 서구 문화를 이해하고 비판적 통찰력을 기르며, 서로 다른 시대와 역사적 상황 속에서 인간이 어떻게 대처해 나가는지 살펴본다. 개인과 사회, 사랑과 죽음, 역사와 문화, 범죄와 전쟁 등 다양한 문제를 간접 경험함으로써 우리와 다른 현실과 문화를 살아가는 인간 군상들의 가치관과 사고의 차이를 이해하고 삶의 지혜와 교훈을 익힌다.

마음건강 역량 (Capacity of Mental Health)

한국의 관계 중심적 환경에서 원활하지 못한 휴먼 소통의 부재로 인해 겪게 되는 갈등 및 스트레스에 대해 이해하고, 자신이 겪는 스트레스에 대해 성찰해보고 마음건강을 위한 마음 다스리기와 그로 인한 마음의 평안과 건강을 지킬 수 있는 개인역량을 개발한다. 일상의 상처와 스트레스를 벗고 삶을 건강하게 만들기 위한 삶의 관점과 해석을 소개 한다.

무대 예술과 영상 예술 (Performing Arts and Visual Arts)

현대예술을 주도하는 영상 예술인 영화, 연극, 뮤지컬 등이 현대예술에서 등장하게 된 배경과 발전과정에 대해 고찰하고, 다양한 경향의 현대예술을 포괄적으로 바라보는 시각을 기르도록 한다. 또한 무대 예술에 대하여 무대의상, 조명, 장치, 음악, 연출, 분장 등 영역별 특성을 이해할 수 있도록 한다.

문학으로 만나는 기독교 (Literature in Christianity/ Literature Meets Christianity)

고전문명과 함께 서구문명을 지탱해 온 기독교로서의 기독교를 단순히 종교의 차원을 넘어서 문학적 차원에서 기독교를 조명함으로써 기독교를 올바르게 이해하도록 현대문화 자체에 대한 성찰을 할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

문학 작품에서 고통의 문제 (The Problem of Pain in Literature)

이 과목은 문학 작품에 나타난 고통에 대해 살펴보며 우리 삶을 둘러싼 세상의 고통과 그 세상을 살아가는 나의 고통의 문제에 대해 성찰하는 것을 목적으로 한다. 아울러 다양한 작품을 읽고 함께 토론하며 문학 작품을 이해하고 감상하는 능력을 기른다.

문화 속 이야기 (Storytelling Across Cultures)

다양한 문화권의 스토리텔링을 통해 개인적 성찰과 공감 능력, 비판적 사고를 심화시키는 인문 기반 교양 과목이다. 문학·영화·미디어·민속 설화·디지털 내러티브와 더불어 고전적 이야기 전통을 탐구하며 정체성, 도덕성, 회복탄력성, 세계 시민성 등 보편적 주제를 다각도로 분석한다.

비평적 사고 및 논술 (Critical Thinking and Writing)

본 강의에서는 창의적, 비판적, 분석적 사고의 이론과 실습을 통해 학생들의 사고력 확장을 증진하고, 확장된 사고를 기반으로 글쓰기의 기본요소, 기술 및 다양한 문형의 습득으로 제 분야에 알맞은 글쓰기의 개발과 향상을 돕는다.

사건으로 보는 한국 근현대사의 이해 (Understanding of Resent Korean History through Events and Accidents)

한국 근현대 역사속에서 일어난 사건과 사고들을 중심으로 한국인의 의식변화와 사회 문제 등을 이해하여 미래사회에 대한 통찰력을 기르도록 한다.

생활 속 심리운동 (Psychological Movement in Life)

심리운동의 기본 개념을 소개하며, 심리운동 발달과정과 심리운동을 구성하는 다양한 이론적 모델에 대해 학습한다. 심리운동의 발전과 경향, 이론적 모델, 핵심개념, 놀이가 갖는 의미, 심리운동에서의 발달 진단, 조건과 대상 및 활동 범위, 실제 현장 사례 등을 살펴본다.

서양 미술의 이해와 감상 (Understanding and Appreciation of Western Art)

본 강좌에서는 고대 이집트와 메소포타미아, 그리스, 로마, 중세시대를 거쳐 르네상스

와 바로크, 로코코, 그리고 모더니즘의 핵심이라 할 수 있는 1945년에 이르기까지의 서양미술에 대한 기초적인 지식을 탐구하고 감상하여 체계적으로 고찰하도록 한다.

성경 유적지 탐구 (Exploring Biblical Sites)

이 강좌는 국내 기독교 유적지와 그에 관련된 자료를 소개하고 기독교 역사를 태동부터 지금까지 살펴보고 기독교에 대하여 간결하지만 종합적으로 이해하고 기독교인의 역할에 대해 생각해보는 기회를 가지고자 한다.

소설로 보는 한국 사회 (Korean Society in Novel)

이 강좌는 소설이 한국 사회에 직간접적으로 끼친 영향을 조명하면서 한국 사회의 당면 과제들과 문화에 끼치는 영향에 대해서도 논의한다. 또한 소설과 한국 사회와 문화의 흐름과 특징과의 상관관계를 살펴보고 한국 사회가 생산한 문학/예술 작품에 대해 사회학적인 의미를 살펴보고자 한다.

스토리텔링과 창의적 글쓰기 (Storytelling and Creative Writing)

해당 과목은 주요 소설 작품들을 꼼꼼히 읽고 그 탄생 배경과 의미를 살핀 뒤 실제 창의적 글쓰기를 통해 상상력과 창의력 향상을 도모하고자 한다.

**해당 과목은 융복합 과목으로 2026학년도 1학기에 한해서 개설되는 과목입니다.*

시민교육 (Civic Education)

본 강의에서는 시대를 살아가는 청년들의 삶에 대한 고민을 공유하고, 현 사회의 이슈와 공정성 및 정의, 시민교육, 세계시민에 대해 살펴본다. 다양한 사례 소개와 현장 활동 경험을 통해 시민적 삶에 대한 동기부여 기회를 갖는다. 이를 통해 한 나라의 시민, 나아가 책임 있는 세계시민으로 성장하게 한다.

신문으로 보는 경제이야기 (Introduction to Economics with Media)

한국경제의 폭넓은 이해를 위하여 수요·공급 이론을 이해하도록 하고 인플레이션과 상업, 소득분배 그리고 재정·금융정책 등에 관한 기초 이론과 각종 한국 경제문제를 다양한 매체들을 활용하여 이해를 높이고자 한다.

실크로드 문명사 (Silk Road Expedition)

본 강좌는 동양과 서양의 문명이 교차한 중앙아시아 및 동남아 문화권에 발생한 다양한 문화적 접촉과 지식 그리고 정보의 교류에 대해 폭넓게 살펴봄으로써, 국제문화 및

정보교류의 발전과정과 상호연관성에 대한 이해를 돕도록 한다.

여성과 문학 (Women and Literature)

여성의 삶과 정체성에 대한 고민과 탐색 과정이 실제 문학 현장과 문학 텍스트 안에서 어떻게 나타나는지를 살펴보는 것을 목표로 하고 이를 통해 여성 정체성에 대한 인식적 통찰에 이르고자 한다.

연극의 이해 (Understanding Theater)

인간의 보편적인 삶과 시대를 반영하는 연극의 이해를 높이고, 인간의 예술적 감성과 다양한 인간의 삶의 모습과 지역별, 시대별로 변화되어온 표현 양식의 모습을 이해하도록 한다. 토론과 발표와 시청각 학습을 통해 포괄적으로 배울 수 있도록 한다.

영미문학산책 (Survey of English/American Literature)

문학작품은 상상의 산물로 타인에 대한 공감과 사회에 대한 이해력을 고양시켜주는 역할을 한다. 급변하는 사회 속에서 개인의 정서가 메말라가고 스트레스가 가중되어가고 있다. 고전적인 영미문학 텍스트들을 직접 다룸으로써 이타적 인성을 함양하고 의사소통 능력을 배양하고자 함이 이 교과목의 목표이다.

오페라의 이해와 감상 (Understanding and Appreciating Opera)

복합적인 무대예술인 오페라 감상을 통해 종합적인 예술 표현을 이해하고 시대별 지역별로 오페라의 역사를 알아본다. 작곡가들의 생애, 오페라의 제작과 시대적 배경을 살펴봄으로써 대표적인 작곡가들의 작품을 이해하고 감상한다.

음악으로 만나는 기독교(Music in Christianity / Music Meets Christianity)

기독교를 단순히 종교적 차원이 아닌 음악이라는 매개체를 통해 살펴봄으로써 기독교에 대한 다른 시각을 가질 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

인문클래식: 마음의 이해 (Liberal Arts Classics: Understanding Mind)

인문 클래식 작품을 통해 인간의 감정과 언어, 마음과 행위, 인간관계의 역동성을 살피고, 근현대 사회의 형성과 사회 변천에 대한 이해를 높일 수 있도록 한다.

인문학을 통한 공감과 치유 (Empathy and Healing through the Humanities)

본 강좌에서는 현대문화와 세계 각 지역의 사회 현상을 이해하는데 중요한 길잡이가 되는 문학, 교육, 철학의 기본 지식을 함양하고, 삶과 학문의 방향을 올바르게 인식할

수 있는 정신적인 토대를 마련하도록 한다.

일러스트레이터와 디자인 (Illustrator and Design)

컴퓨터 드로잉에 대한 기초이론을 습득하는 과목으로, 컴퓨터 드로잉에 있어 가장 대표적인 툴인 일러스트레이터의 기본 사용법을 익히고, 이미지 제작에 대한 실습 과정을 통해 컴퓨터를 이용한 드로잉 능력을 배양하도록 한다.

자아성장과 심리(Self-Growth and Psychology)

이 수업은 자신을 이해하고 수용하여 이를 바탕으로 자아성장을 이루게 할 수 있도록 하는 것이 목표이다. 그 과정속에서 자신의 모습을 발견하고 불안하고 힘든시기에 겪을 수 있는 대표적인 심리적 문제에 대해서도 생각해 볼 수 있다. 나만의 소중한 것인 미래를 스스로 계획하고 만들어 갈 수 있도록 하는 것이 주요 내용이다.

자존감을 높이는 건강한 습관 (Healthy Habits for High Self-Esteem)

불안과 긴장 속에 살아가는 현대인이 행복한 삶을 이루는 자존감의 본질을 이해하고, 세상과 자신의 가치를 들여다보고, 자존감을 높이는 실질적인 방법과 자신을 성장시키기 위한 생활습관변화를 인문학과 심리학, 행동과학의 이해를 통해 알아보는 수업이다. 자존감을 높여 당당한 자신의 삶을 살 수 있게 생각해보고 실천해보는 기회를 제공한다.

창의적 미술심리치료의 이해(Understanding Art Therapy, the Brain Function and Mental Health)

4차 산업혁명 시대에는 정신건강 및 인간심리의 이해에 대한 중요성이 더욱 강조될 것이다. 미술치료는 인류의 역사와 함께 한 유구한 역사의 심리 치유 활동이다. 이 과목은 뇌의 기능에 기반한 체계적 미술치료 실습 및 이론을 학습하고 심리학 특히 뇌건강의 이해와 예술의 치유적 힘을 고찰하게 하여 결과적으로 행복한 마음을 영위할 수 있는 개인만의 노하우를 체득하는 것을 목적으로 한다.

철학 산책 (Philosophical Stroll)

본 강좌는 철학과 삶의 의미, 회의주의, 정신과 육체의 문제, 자유의지와 결정론의 문제, 개인의 정체성 문제, 선과 악의 문제, 죽음과 삶의 가치, 사회철학, 종교철학의 문제 등에 대해 어떠한 대답들이 주어지고 있는가를 개관하고, 아울러 현재의 우리의 철학적 과제가 무엇인가에 대한 전망을 하도록 한다.

철학과 윤리적 사고 (Philosophy and Ethical Thinking)

본 강의에서는 현대 사회에서 등장한 제반 윤리적 문제들과 사상적 흐름을 현대사회 사상과 관련된 다양한 주제들을 윤리적 관점에서 살펴보고, 현 대한민국의 삶 속에서 자신의 윤리적 시각을 가지도록 한다.

평택의 역사와 문화 (History and Culture in Pyeongtaek)

본 강의는 도시인문학으로 역사문화도시인 평택의 정체성을 이해하는 과목으로, 평택의 역사와 문화 그리고 도시 정체성을 이해하여 우리 대학과 평택 지역이 서로 상생할 수 있도록 공존하는 내용을 이해하고자 한다.

피어선과한국기독교 I·II (Pierson and Korean Christianity)

본교 창립자인 아더 피어선 박사의 선교운동을 재조명함으로써 한국 기독교와 평택대학교에 끼친 영향을 살펴보도록 한다.

피어선의 세계 선교 운동과 한국 기독교 (Pierson's World Mission Movement and Korean Christianity)

미국의 장로교 목회자이자 성경교사 양성가이며 선교운동 지도자인 아더 태펀 피어선 (Arthur Tappan Pierson, 1837년 3월 6일 ~ 1911년 6월 3일)의 선교 운동과 한국 기독교에 끼친 선교 비전 등의 영향을 재조명하도록 한다.

한국문학기행 (Korean Literature Travelogue)

본 강좌는 1920년대부터 현재까지 한국문학의 흐름을 파악하고 문학 속에 반영된 현대사회의 문제점들에 대해 살펴본다. 작가와 공간, 작가와 시간에 중점을 두고 이해한다.

한국문화의 이해 (Understanding Korean Culture)*

본 강의를 통해 외국인 유학생들의 한국문화 이해와 한국생활의 적응도를 높이고 한국어 습득과 전공 학습에 도움이 되도록 한다. 자국문화와의 비교를 통해 차이를 수용하고 한국사회와 한국인을 이해하는 긍정적인 효과를 갖도록 한다.

한국사의 이해(Understanding of Korean History)

한국사의 전반적인 흐름을 살펴가는 과정 속에서 최근의 연구 성과들을 소개하고, 역사적 쟁점 사항에 대해서는 다양한 시각으로 접근해 보고자 한다.

한국문학의 이해(Understanding of Korean Literature)

이 과목은 개화기 이후 현대에 이르기까지 한국 현대 문학사에서 중요하다고 판단되는 작품을 선별하여 읽는다. 기본적으로 문학 작품을 이해하는 능력을 기르며 나아가 문학 작품 이해를 통해 삶과 세상을 바라보는 안목을 기르는 것이 목적이다.

한국어교육의 이해와 실습 (Understanding and Practice of Korean Language Education)

이 수업에서는 한국어 교육의 대상과 목표를 이해하고, 한국어 교육과정, 한국어 교수법, 한국어 교재, 한국어 평가 등 한국어 교육의 제반 사항에 대해 개괄한다. 이후 학생들 실습을 통해 한국어교육에서 교사의 역할, 가르치는 방법, 교안작성법에 대해 실습하며 실제로 1회 교수하는 연습을 해 본다. 이후 동 대학 통번역대학원 한국어교육학과에 입학할 수 있는 기회를 마련해 볼 수 있는 계기가 된다.

한자로 배우는 동양 문화 (Learning Eastern Culture with Chinese Characters)

본 과목은 학술활동 및 일상생활에서 자주 쓰이는 중요한 한자와 한자어를 정확하게 알고, 한국어의 2/3 이상을 차지하고 있는 한자어에 대한 깊이 있는 이해를 하기 위한 과목으로 사용빈도가 높은 한자어를 중심으로 하여 한자어의 구성 원리, 한자어의 유래와 의미 등을 살펴보고, 한자어와 관련된 동양의 문화에 대한 이해를 높이도록 한다.

제2영역 (사회와 문화)

2035전쟁시나리오: 미래전쟁과전략적리더십(2035 War Scenarios: Future Warfare and Strategic Leadership)

이 과목은 “미래의 전쟁은 어떤 모습일까?” 라는 질문에서 출발하지만, 궁극적으로는 위기 상황에서 누가, 어떻게 결단하는가를 다루는 수업이다. 2035년을 가정한 전쟁 시나리오를 통해 AI, 무인체계, 사이버·우주 전쟁 등 미래전의 특징을 살펴보고, 그 속에서 요구되는 전략적 사고와 리더십의 본질을 탐구한다.

21세기 한국사회의 이해 (Understanding 21st Century of Korean Society)

본 강의에서는 한국이 국제사회에서 차지하는 위상이 높아짐에 따라 한국사회에 대한 관심이 증가하고 있는 상황에서 한국을 소개하는 피상적인 정보가 아닌 한국에 대한 전반적이고 체계적인 지식을 쌓을 수 있도록 한국의 정치, 경제, 사회, 문화에 관한 전반적인 기초지식을 제공하도록 한다.

4차 산업혁명의 이해(Understanding the 4th Industrial Revolution)

디지털 기술의 발달이 가져온 사회변화가 임계치를 넘어서면서 우리 사회는 4차 산업혁명을 겪고 있다. 빅데이터, 인공지능, 로봇, 자율주행, 5G, 블록 체인 등으로 대표되는 디지털 기술들로 인해 현재 어떤 변화가 일어나고 있으며 앞으로 그 변화는 어떻게 진행될 것인가? 본 과정을 통해 현재 산업, 공공, 정치 문화예술 등 다양한 영역에서 진행되고 있는 4차 산업혁명의 현상, 전개 방식, 그것을 가능케 한 핵심 디지털 기술을 이해하고 앞으로의 사회 변화를 예측한다.

AI와 함께 배우는 심리학의 이해 (Understanding Psychology with AI)

이 교과목은 인공지능(AI)을 학습 도구이자 사고 파트너로 활용해 인간의 마음과 행동을 탐구하는 융합형 심리학 교양과목이다. 학생들은 ChatGPT 등 AI를 통해 심리학의 핵심 개념을 사전 학습하고, 수업 시간에는 토론과 사례 분석을 통해 이해를 심화한다. High Tech 기반 사전학습과 High Touch 상호작용을 결합한 HTHT형 플립러닝으로 자기주도적 학습과 비판적 사고를 강화한다.

ESG실천과공감소통 (ESG Practice and Empathetic Communication)

본 교과목은 ESG 경영의 사회적 가치(Social)를 이론과 실천으로 학습하는 교양과목이다. 전반부에서는 ESG의 개념, 특히 사회적 책임(S)의 의미와 실천 방법을 학습하고, 사회적 약자와 소외계층에 대한 이해를 심화한다.

ESG와 지역사회 이해 (Understanding ESG and Local Community)

ESG(환경, 사회, 지배구조) 개념을 소개하고, 지속가능성 원칙이 글로벌 및 로컬 환경에서 어떻게 적용되는지를 탐구한다. 학생들은 글로벌 ESG 사례를 학습하고 한국을 사례 연구로 살펴보며, 환경적·사회적 책임이 지역사회 발전과 어떻게 연결되는지 이해하게 된다.

NGO와 시민운동 (NGO and Citizen Movement)

본 강의를 통하여 한국의 현재 상황을 세계 시민사회의 변화 환경 속에서 파악하고 개선의 과제를 모색할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 그리고 사회운동과 관련된 제반의 이론적 쟁점들을 검토하고 나아가 한국사회 및 사회운동의 변화를 분석함으로써 한국의 시민사회와 시민운동을 이론적·실천적으로 심도 있게 파악할 수 있는 안목을 기르도록 한다.

TV 드라마로 보는 현대 미국사회 (영어강의) (American Society through TV Drama)

TV 드라마를 통해 미국 사회와 문화를 알아보고 비판적 통찰력을 기르며, 현재 미국

사회의 가장 큰 문제가 무엇인지, 이를 어떻게 대처해 나가는지 살펴본다. 개인과 사회, 사랑과 죽음, 역사와 문화, 범죄와 전쟁 등 다양한 문제를 간접 경험함으로써 우리와 다른 현실과 문화를 살아가는 미국인들의 가치관과 사고의 차이를 이해하고 삶의 지혜와 교훈을 배운다.

TV 드라마로보는 현대 유럽 사회 (영어강의) (Modern European Society on TV Drama)

이 강의에서는 현대 유럽 TV 드라마, 특히 영국, 스페인, 프랑스, 이탈리아 시리즈를 통해 오늘날 유럽 사회의 정치적, 사회적, 문화적 역학을 탐구하는 시간을 가져볼 것이다. 학생들은 강의를 통해 현재의 사회적 이슈와 역사적 유산을 다루며 유럽 사회와 그 복잡성에 대해 더 깊이있게 이해할 수 있다. 유럽 TV 드라마가 세계적인 현상으로 자리 잡은 지금, 이 강의를 통해 학생들은 미디어를 비판적으로 분석하고, 세계관을 넓히며, 유럽의 정체성과 역사에 대한 이해도를 높일 수 있을 것이다.

가족 관계의 이해 (Understanding Family Relation)

본 강좌는 다양하게 변화하고 있는 현대 사회에서의 가족을 탐구함으로써 가족에 대한 올바른 이해를 돕는다. 가족에 대한 전반적인 탐구와 남녀의 차이에 대하여 학습한 후에 사랑과 배우자 선택, 그리고 결혼에 이르는 과정과 관련된 문제에 대하여 순차적으로 탐구하고 개인의 삶의 질에 가장 큰 영향을 미치는 가족 간의 관계 분석을 위한 기본 개념들과 이론에 대해 전반적으로 학습하도록 한다.

건강과 스포츠 (Health and Sports)

인간의 움직임을 연구하는 체육은 인간행위와 관련된 삶의 질을 향상시키는데 집중되고 있다. 이에 체육의 이론적 특성을 학습하고, 개인 체력의 향상방법을 익혀 일상생활에서 자신감을 갖게 하며 나아가 건강한 육체적 정신적으로 건강한 사회인을 육성하고자 한다.

공동체 생활을 위한 협업 능력(Ability to Collaborate for Community Life)*

본 강의에서는 학습자가 논리적으로 사고한 내용을 상대방에게 전달하는 과정을 학습하는 데 목적이 있다. 이를 통해 나와 타인과의 관계에서 서로를 배려하고 이해하며 소통하는 방법을 습득할 수 있다.

교육심리의 이해(Personality Education and Educational Psychology)

본 과목은 심(心)인재양성을 위한 과목으로 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타

인, 공동체와 더불어 살아가는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 한다. 인성은 타고난 재능보다는 후천적 학습에 의해 형성되는 영역이므로 교육적 접근이 더욱 강조되고 있다. 본 강의에서는 인간발달이론, 학습이론 등의 교육심리적 접근을 통한 인성교육을 살펴본다.

국가안보론 (National Security)

불안한 안보환경 속에서 다양한 안보위협에 능동적으로 대처하기 위하여 개별국가들이 추구하는 국가 안보태세 유지정책을 이해하고, 국가 상호간 안보증진을 위한 노력 등을 이해함으로써, 우리 안보정책의 현재와 미래를 내다 볼 수 있는 소양을 부여한다.

글로벌사회의 이민정책의 미래 (The future of immigration policy in the global society)

대부분의 OECD국가들에서는 전체 인구의 10% 이상이 이민자로 구성되어 있는 실정이다. 한국도 급격한 저출산, 고령화 현상으로 향후 인구감소가 예상되어, 생산인구는 물론 적정인구 유지를 위한 지속적인 이민자 유입에 대한 논의가 진행되고 있다. 따라서 본 교과목에서는 이민과 이민정책에 대한 기초, 이민관리의 실재를 다루고 분야별 이민정책에 대해 살펴보고 이민 정책과 관련된 각각의 주제에 대해 탐구하며 주제 간의 연관성을 강화하여 다가올 미래의 이민정책에 대한 포괄적이며 총체적인 개념과 논지에 대해 살펴보고자 한다.

기초범죄학이론 (Basic Criminology Theory)

범죄와 비행 발생 원인을 논리적으로 설명하여 현대사회에서 점점 심각해지는 범죄 예방의 중요성을 알리고 나아가서는 형사정책의 방향까지도 제시할 수 있는 기초적 지식을 함양하는데 도움이 되는 수업이며 특히나 전세계 형사사법 프로그램에서 공용적으로 사용하는 에이커스의 범죄학 이론 교과서를 가지고 수업한다. 이 수업은 대학생부터 형사사법분야에 종사하는 모든 사람들이 들을 수 있는 과목이다.

남북관계 길라잡이 (The Guide of the relationship between South Korea and North Korea)

2018년 3차례의 남북정상회담이 개최되는 등 남북관계의 변화가 나타나고 있다. 이 과목은 학생들로 하여금 남북관계의 변화를 역사적으로 탐구하고, 미래 통일 한반도 시대를 준비할 수 있도록 기회를 제공하는데 목적이 있다.

다문화가족봉사실습 I·II (Volunteer Practicum I·II for Multicultural Families)

다문화가족 대상의 봉사 실습을 수행하고 이를 통해 다문화가족을 둘러싼 환경에 대한 이해를 증진시킨다.

다문화사회의 이해와 교육 (Understanding Multicultural Society and Education)

본 강좌는 다문화에 대한 주요 개념과 현안을 일깨우고 다문화 사회와 교육정책에 대한 올바른 이해를 통하여 사회통합에 기여할 수 있는 다문화 전문가로서의 자질을 갖추도록 돕는다.

다문화와 대중 매체 (Multiculture and Mass Media)

문화에 대한 애정은 그 문화에 대한 사실적 이해에서 비롯된다. 본 강좌는 최근 급속하게 변화하는 한국의 다문화적 환경을 찾아내고 분석함으로써 한국 문화의 다양성을 이해하는데 그 목적이 있으며, 학생들에게 이 문화에 대한 차별을 넘어 다양성을 인식하게 함으로써 다문화에 대한 사실적 이해와 세계화에 걸맞은 지성인으로서의 자질을 갖추 수 있도록 한다.

동남아문화이해 (Understanding Southeast Asian Culture)

현재 동남아국가들이 지속적으로 성장하고 있으면서 동남아국가들의 독특한 문화를 이해하는 것에 대한 관심이 증가하고 있다. 그뿐만 아니라 한국과의 여러 측면에 대해 교류하고 있는 것으로 보인다. 그래서 동남아문화를 이해하는 강좌를 진행하면서 학생들에게 다양한 문화를 인식시키는 데 도움을 줄 수 있다. 글로벌시대, 다양한 문화를 함양하고 문제해결 능력을 높이고 사회적 사고방식을 넓힌다. 단일민족인 한국인이 문화적 다양성을 습득할 기회가 주어진다.

디지털정보사회와 사이버범죄 (Digital Information Society and Cyber Crime)

정보화시대에 가장 심각한 문제인 사이버범죄의 개념과 유형을 살펴보고 사이버공간과 범죄 행위의 변천을 알아본다. 컴퓨터 무결성 범죄와 컴퓨터 콘텐츠 범죄, 사이버테러리즘, 소셜네트워크서비스에서 등장하는 범죄 등 다양한 측면에서 사이버범죄를 조명하고, 미래의 사이버범죄 양상을 유추해보며, 이를 감시할 수 있는 인터넷 행동 감시에 대해 살펴본다.

레저스포츠 (축구, 농구) (Leisure Sports)

여가의 시대적인 변천과 경제적 풍요에서 나타나는 여유시간의 의미를 고찰하고, 생활체육의 원리와 방법을 익히며, 바람직한 자유시간 관리를 위한 다양한 레저스포츠 종목 이해하고 습득하는 기회를 제공한다. 이를 통해 개인의 심적, 신체적 건강을 향

상시키고자 한다.

레포츠의 세계 (Leports World)

최근 급속한 경제 성장과 건강에 대한 관심 증가, 주 5일 근무제 확산 등으로 자연스럽게 등장하여 젊은층을 중심으로 급속히 확산되고 있는 레포츠의 다양한 유형을 알아보고 스스로 활동에 참여할 수 있는 시간을 가지도록 한다.

리더십 (Leadership)

모든 상황이 급변하는 오늘날의 조직 환경에 있어서 조직을 어떻게 유지, 발전시킬 것인가는 리더에게 부여된 매우 중요한 과제가 아닐 수 없다. 구성원들이 조직의 비전과 목표달성을 위해 그들의 능력과 무한한 잠재력을 발휘하도록 하기 위해 많은 경험을 공유하고 구체적인 상황에서 보편적으로 적용할 수 있는 기본원리에 관한 지식을 정리한다. 정치, 군사, 경영 등 모든 분야에서 지도자로서 필요한 보편적 리더십 원리를 학문적으로 체계화하여 현장에서 적용 가능하도록 실천위주의 강의가 되도록 하는데 목표를 둔다.

마음과 언어의 현상학(Mind and Language Phenomenology)

인간의 마음과 언어가 작동하는 신비로운 원리와 그 속에 내재된 마음의 능력을 이해하며, 이러한 원리가 잘못 적용되면 치명적인 약점이 될 수 있음을 인식하도록 한다. 인간의 마음과 언어에 의지하고 사람들이 더불어 살아가는 지혜와 방법을 찾아본다.

무기체계 (Weapon System)

무기체계는 안보임무를 달성하기 위하여 화기와 인원, 소프트웨어 및 종합군수 지원 등으로 구성된 체계로써 현 무기체계에 대한 소개와 함께 과학기술발전에 따른 무기체계 발달 과정을 제시함으로써 현 무기체계는 물론, 미래전에 대비한 무기체계 발전 동향 등을 이해 할 수 있는 소양을 부여한다.

문화 코드로 광고 읽기 (Reading Advertisement in Culture Code)

이 과목은 광고의 기본 개념을 파악하고 광고와 관련된 각종 문제를 파악하고 현대사회에 있어 광고가 담당하는 역할을 인지함과 동시에 그 중요성만큼이나 부각되고 있는 광고의 문제점들과 국내외 광고 산업의 현황과 흐름을 파악하도록 한다.

문화인류학: 세계문화와 인간사회 (Cultural Anthropology : World Culture and Human Society)

국제화, 세계화 시대에서 다른 문화에 대한 이해와 민족을 보는 명확한 관점의 확립은 세계화를 넘어 각 민족이 자신의 고유문화를 보존 계승할 수 있게 한다. 본 과목은 국제화, 세계화, 문화상대주의 등의 세부항목-성과 문화, 남녀 차이 및 불평등, 가족제도, 결혼제도, 친족, 경제제도- 등에 대해 상세한 고찰을 할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

문화콘텐츠와 뉴미디어 (Culture Contents and New Media)

본 강의에서는 문화 콘텐츠 산업 시대에 필요한 방송, 영화, 공연 콘텐츠 등의 기본 개념과 빠르게 변화하는 뉴미디어 환경을 이해한다. 이론과 현장 견학을 통해 문화콘텐츠 산업 시대의 상황을 직접 체험한다.

미국문화의 읽기 (Reading American Culture)

영문 독해 능력을 기르는 데 중점을 두면서 미국 문화에 대한 지식을 습득하고자 한다. 토익과 영작 공부도 병행함으로써 졸업 후의 취업에도 대비한다.

범죄학 (Criminology)

범죄발생 원인을 여러 가지 이론을 통해 학습하고 이론들을 통해 각기 다른 효과적인 대응책과 형사사법시스템에 대해 알아보고 우리가 살아가는 세상에서의 범죄 리스크를 줄여 나가는 방법을 찾아본다.

북한정치 맛보기 (The Basic Understanding of North Korea's Politics)

본 과목은 북한을 운영하는 북한 지도자들과 정치 시스템에 대하여 소개하고, 북한이 앞으로 어떻게 나아갈 것인지를 파악하는데 목적이 있다. 이 목적을 달성하기 위해서 북한 정치 지도자 탐구, 북한 정치과정의 이해, 북한 정치의 미래를 학생들에게 지도한다.

북한학 (North Korean Studies)

동서냉전이 종식되고, 한반도에도 해빙의 무드가 조성되기를 바라고 있는 소망과는 달리, 최근에는 핵과 미사일 등 비대칭전력 문제로 인하여 전 세계의 관심이 북한에 집중되고 있다. 이러한 상황과 관련하여, 폐쇄사회의 특징을 갖고 있는 북한의 실상을 사회과학적 접근방법으로 심층 깊게 분석해 보고자 하는 것이 북한학이다. 특히 교수가 현장에서 체험한 남북관련 문제를 학생들에게 전수함으로써 한반도에서 평화체제가 정착될 수 있는 방안을 검토해보는 현실감 있는 교육이 되도록 하는데 북한학 강의에 대한 목표를 두고 있다.

비주얼 에세이 (Visual Essay)

본 강좌는 광고나 상표 등의 디자인을 통해 이미지가 현대인의 일상에 미치는 영향을 살펴보고, 현대 비주얼 컬처에 대해 상호 연결된 견해와 생각을 다룬다. 한 가지 주제만을 다루지 않고, 잡지나 광고, 브랜딩, 일러스트레이션, 사진에서부터 건축에 이르는 광범위한 분야를 오늘날의 정치적·사회적 견지에서 전망한다.

사건으로 보는 세계사 (World History Viewing Issues)

본 강의에서는 역사상의 주요 쟁점, 요점들을 중심으로 세계사 속의 상호 작용을 중시하여 역사 속 세계사를 사건 중심으로 구성하여 살펴보도록 한다. 한 지역에 편중되지 않고 다양하게 다룬 역사 이야기를 통해 세계의 역사 이야기를 객관적으로 살펴보도록 한다.

사랑과 삶 (Love and Life)

본 수업은 인간 삶의 근본적인 사랑에 대한 반성적 성찰을 통해 보편적이고 규범적인 도덕적 원칙들을 추출한다. 수강 학생들은 성인으로서 인생을 이해하고, 대학생활을 주도적으로 설계할 수 있다.

사이버범죄론(Theory of Cyber Crime)

정보화시대에 가장 중요한 문제로 대두되고 있는 사이버범죄에 대해서 가장 기초적인 이론부터 각기 다른 사이버범죄를 설명하면서 앞으로 우리가 어떻게 대응해야 할지를 알아보는 과목으로 사이버범죄 발생부터 대응에 이르기까지 법, 기술 그리고 인간의 역할이 무엇인지 알 수 있게 한다. 세계적인 사이버범죄 석학인 데이비드 윌 교수의 “사이버범죄” 번역서를 가지고 수업한다. 비전공자부터 형사사법 전공자까지 쉽게 배울 수 있게 구성되었다.

산업보안학 (Industrial Security)

프로파일링 기법을 이용한 범죄수사기법에 대해 알아보면서 강력범죄에 대해서 법집행기관이 어떻게 대응하고 있는지 알아보고 우리사회에서 발생하는 강력범죄의 심각성과 범죄수사기법이 과학적으로 어떻게 발전되었는지에 대해 알아본다.

생명존중과 인권 (Life Respect and Human Rights)

우리는 흔히 생명의 기본단위가 각 개인이라고 생각하고 있다. 그렇지만 ‘나’ 라는 생명은 부모님 없이는 존재할 수 없었고, 농부가 없었다면 맛있는 식사를 할 수 없고, 집을 지어주는 노동자가 없었다면 따뜻한 집에서 살 수 없고, 옷을 만들어주는 디자인

너가 없었다면 멋진 옷을 입을 수 없다. 또한 이러한 의식주는 자연환경이 파괴되면 얻을 수 없는 것이다. 이 과목은 매우 중요하지만 잊고 살았던 우리 주위의 생명에 대해 생각하며 함께 살 수 있는 사회를 만들어 나가는 것이 인권을 보장하는 길이라는 것을 알게 해 줄 것이다.

생활 속의 디자인 (Design in Life)

디자인이란 우리 주위의 사물이나 환경을 형성하는 사회적 행위이며, 우리의 생활을 더욱 편리하고 풍요롭게, 또 아름답게 가꾸어 가고자 하는 의지이고 능력이다. 21세기 세계 모든 지역의 인간과 사회 및 문화적 문제를 함께 생각해 보고 글로벌시대에 대처해야 할 디자인의 기능과 디자이너의 역할에 대한 지식을 배양하는데 중점을 둔다.

세계시민교육 (International Civic Education)

21세기 세계시민으로서의 책임과 의무를 고민하고 민주시민으로서의 방향을 설정하며, 한국사회와 동북아, 나아가 세계의 흐름에 동참하고 앞장서는 리더로서 알아야 할 덕목을 익힌다. 사회문제와 인간관계의 어려움을 극복하고 함께 나아가는 전략을 배운다.

수퍼히어로 영화와 드라마를 통한 서양역사 이해하기 (Understanding Western History through Superhero Cinema and drama)

이 강의는 서양세계의 전통에 깃들여 있는 영웅주의와 극악무도함의 의미를 역사와 창작의 관점에서 분석하고자 한다. 우리는 인도주의의 본질을 공부할 것이고 영웅과 악당을 해석하는데, 그것들의 의미와 그것들이 시간의 흐름 속에서 어떻게 진화해왔는지도 공부할 것이다. 학생들은 다양한 소스들로부터 역사적 문화적으로 재구성된 문학, 음악, TV, 그리고 영화 등의 분석을 통해 상기한 주제에 대한 지식을 습득할 것이다.

스페인 문화의 이해 I·II (Introduction to the Spanish culture I·II) (원어강의)

21세기 문화다양성과 상호문화성 (interculturalism)시대를 살아가는 지구촌시대에 우리에게 중요성을 띠는 스페인/중남미 지역에 대한 올바른 이해를 돕고자 하며, 강의의 효율성을 높이기 위해 텍스트에 기초한 이론적인 강의와 더불어 시청각 자료를 통해 상기 지역들의 문화에 보다 쉽게 접근 국제적인 안목을 갖출 수 있도록 하고자 한다.

실크로드경제권의 이해(Understanding the Silk-Road Economic Belt)

국제 경제의 세계화/지역화 추세 및 개혁개방 이후 중국경제의 고속성장과 일대일로 구상 추진을 배경으로 부각되고 있는 실크로드 경제권의 대두 환경, 구성 요인과 구조, 전개 과정, 작동 기제, 그리고 파급 효과를 시계열적 접근과 사례 연구를 통해 분석하고

평가하여 지역경제권을 종합적이고 체계적으로 이해함을 추구한다.

안보와 리더십 (National Security and Leadership)

급변하는 국제정세에 국가안보에 대한 포괄적인 개념으로부터 시작해서 세부적인 안보분야까지 알아보고 국가안보를 위해 필요한 리더십은 어떤 것인지 국내외 여러 가지 사례를 통해 알아보는 수업이다.

안보와 테러(Security & Terror)

국가안보를 바탕으로 안보의 개념이 확대되어 에너지, 전염병 등을 비롯하여 가장 중요한 국제테러에 대한 영역으로까지 발전하였다. 미국의 9.11테러를 비롯하여 국제테러 정세를 소개하고, 우리나라에 대한 테러 위협과 대응책에 대한 실무에서 느낀 경험을 소개한다. 이로써 학생들 스스로 국가안보에 대한 현실적인 위협에 대한 인식과 이를 바탕으로 바람직한 국가관을 가진 민주시민을 양성하는데 목적이 있다.

영상 애니메이션 감상과 비평 (Introduction to World Animation)

전 세계에서 창작되어진 다양한 장르의 애니메이션에 대해 감상함으로써 영화의 한 장르로서의 애니메이션에 대한 올바른 이해와 더불어 영상언어를 읽어내는 능력을 습득하고 더 나아가 애니메이션에 내제되어있는 영상미학을 통해 사회와 문화, 철학을 표현할 수 있는 애니메이션의 기능적 역할에 대해 체험한다.

영화로 보는 한국사 (Korean History Learning Through Movies)

대중적인 영화를 통해 쉽게 우리 역사를 공부하고, 영화 속 역사의 진실과 거짓을 구분해가며 구체적인 역사적 사실을 이해한다.

영화로보는유럽문화(영어강의) (European Culture through Movies)

영화를 통해 유럽 문화를 이해하고 서로 다른 시대와 역사적 상황 속에서 인간이 어떻게 대처해 나가는지 살펴보고 비관적 통찰력을 기른다. 개인과 사회, 사랑과 죽음, 역사와 문화, 범죄와 전쟁 등 다양한 문제를 간접 경험함으로써 우리와 다른 현실과 문화를 살아가는 인간 군상들의 가치관과 사고의 차이를 이해하고 삶의 지혜와 교훈을 배운다.

영화로 보는 히스패닉문화(원어강의) (Hispanic Culture in Film)

히스패닉(Hispanic)은 스페인어를 쓰는 중남미계 미국 이주민과 그 후손을 말하는 것으로 중남미 인디언들이나 흑인들과 섞이면서 많이 달라졌고, 미국에 이주하면서도 또

다른 독특한 문화를 형성해가고 있다. 미국 내 히스패닉 인구는 전체 인구 중 14%~17%에 해당할 정도로 많은 비중을 차지하고 많은 히스패닉들이 당장 미국사회가 필요로 하는 3D직종에서 주로 일하고 있다. 본 강좌를 통하여 이들의 정치적, 사회적, 문화적 특징을 살펴보고, 우리나라와의 관계를 조명해보도록 한다.

웹툰으로 읽는 한국 대중문화 (Korean Traditional Culture)

한국 대중문화에서 웹툰의 가치와 성장 가능성을 알아보고, 웹툰 속에 녹아 있는 한국사회와의 밀접한 연관성을 살펴봄, 동시대적 콘텐츠에 대한 이해 도모와 한국사회와 한국인의 내면을 성찰한다.

유라시아 지역의 국제협력 (Community of Asia and Eurasia and International Cooperation)

아시아와 유라시아 공동체의 특성과 발전 전략에 대해 살펴봄, 평화협력, 공동체협력, 국방협력, 문화협력, 정치 협력 등 국제협력의 어제와 오늘, 내일을 고찰한다. 아시아와 유라시아 지역 공동체의 개발협력과 미래발전 전략 방안에 대해서도 논의한다.

이슈로 읽는 한국정치 (Understanding of Korean Politics through diverse topics)

본 과목은 학생들이 한국정치를 이슈라는 학습 콘텐츠를 통해 흥미롭게 접근하고, 이 과정에서 합리적인 정치 의사결정을 가능하게 하고자 한다. 이를 위해 한국정치의 역사, 한국정치의 변화, 한국정치의 전망을 학생들에게 지도한다.

인간과 교육 (Human Being and Education)

학교의 인재상인 창의적이고 기독교적 인성을 갖춘 심(心)인재를 육성하기 위해 인간에게만 부여되는 교육의 전반에 관하여 다루는 수업이다. 본 수업에서는 인간을 이해하고 리더십을 발휘하기 위한 교육학적 이론과 실제들을 배움으로써 건전한 인성과 비전을 가진 사회인으로서 갖추어야 할 지식, 기능, 태도 등을 기르는 것을 목표로 한다

인간관계와 의사소통 (Human Relations and Communication)

최첨단 테크놀리지에 에워싸인 현대인들은 인간관계가 중요하다고 하지만 막상 기계와의 시간이 늘면서 사람들과의 접촉이 차츰 줄어들고 있다. 사람들과의 관계에서는 많은 혜택을 주지만 동시에 스트레스와 갈등의 상황도 유발될 수 있다. 효율적인 의사소통법을 익혀 인간관계를 더 스무스(Smooth) 하고 혜택을 늘리도록 한다. 세상에는 수많은 다양한 사람들이 있고 나와 똑같은 사람은 지구상에 한명도 없다는 사실을 실감하며 다루기 힘든 유형들이 좋아할수 있는 사람들보다 훨씬 더 많다는 것을 인지한다. 남자

와 여자의 사고 원형과 의사 소통법에 대해서도 깊이 있게 다룬다. 지구에는 남자와 여자의 비율이 거의 반반이고 같이 더불어 살아야한다는 현실 속에서 서로에 대한 인식과 지식을 올바르게 이해한다.

인간행동의 심리학 (Psychology of Human Behavior)

본 강의는 인간행동에 관한 심리학적 이해를 증진하고 개인의 인간관계를 분석하여 인간의 삶에 있어서 인간행동이 미치는 의미와 영향을 파악해볼 수 있는 기회를 제공한다.

인물로 보는 세계사 (World History Learning Through the Human)

인류 역사는 인물을 통해 극적인 전환을 맞은 사례가 많다. 특정 인물을 중심으로 세계사의 전개과정을 살펴보고, 해당 인물이 시대에 끼친 영향을 구체적으로 공부한다.

일과 인권(Job and Human Rights)

우리는 졸업을 하면 새로운 일을 하게 된다. 이미 아르바이트를 통해 일을 경험하고 있다. 그렇지만 우리가 제대로 존중받으면서 일을 하고 있는가를 잘 알지 못한다. 이 과목은 일이 우리에게 어떤 의미가 있으며, 일하면서 제대로 존중받기 위해서 그동안 인류는 어떤 노력을 해왔고, 일하면서 존중받으려면 어떤 권리를 어떻게 행사해야 하는가에 대해 알려줄 것이다.

일본문화의 이해 (Understanding Japanese Culture)

현대 일본인의 삶의 양식과 표현방식, 그리고 아이덴티티의 모색과 그 변화를 문화인류학과 문화연구 등의 방법을 통하여 이해하도록 한다.

자기이해와관계의기술 (Self-Understanding and Relationship Skills)

본 교과목은 대학생의 핵심 발달 과업인 자기이해와 의사소통, 공감, 책임, 가치관 정립을 체계적으로 다루는 성장 중심 교양과목이다. 디지털 중심의 관계 환경 속에서 부족해진 대면 상호작용과 정서 표현의 한계를 보완하고자, 심리운동 관점의 감각·지각·신체 경험을 통해 자기 이해를 심화한다. 여기에 심리검사와 인성평가, 미술치료 활동을 결합하여 자신의 성향과 정서, 관계 패턴을 다층적으로 탐색하고 자아개념을 확장하도록 돕는다.

전쟁사 (War History)

인류역사에서 전쟁은 인간의 생존전쟁으로부터 시작하여 국제정치 수단의 하나로까지

발전하면서 현재도 지구촌 각처에서 끊임 없는 분쟁이 계속되고 있다. “평화를 원하거든 전쟁에 대비하라”는 교훈을 되새기며 전쟁사의 배경, 원인, 과정을 통하여 평화를 유지하는 지혜를 연구하고자 하는 것이 목표이다. 특히 아직 완전한 평화가 정착되지 못하고 있는 한반도의 정전체제에서 항구적인 평화체제로의 전환방안을 도출하는 데까지 본 과목의 목표를 둔다.

정치학으로 떠나는 여행(The Journey to the Politics Study)

정치를 권위에 의한 희소자원의 분배라고 정의할 때 우리는 모든 생활 속에 정치와 더불어 살아가고 있다. 이 과목은 학생들에게 생활 속의 정치를 이해할 수 있도록 정치학의 기본적인 내용 즉, 권력, 정당, 이해단체, 국회, 법원, 헌법재판소 등을 학습하는 동시에 기본원리인 삼권분립, 다수결의 원칙 등에 대하여 배우도록 한다.

조직과 인간관계 (Organization and Human Relationship)

본 강의는 조직과 인간관계의 이해를 통해 전문직 분야의 리더십 함양을 목표로 하며, 구체적인 진로를 설계하는 전략을 수립하고, 진로와 관심분야에서 필요로 하는 역량을 개발하는 전략을 개발한다.

조직 리더십 사례연구 (Organization Leadership Case study)

본 강좌는 학군사관 후보생 4학년을 대상으로 군조직의 특성을 고려한 조직리더십의 사례를 통해 군장교로서의 임무수행시 리더십 발휘를 위한 올바른 가치관 및 인성을 함양하여 리더의 능력을 구비하기 위한 다양한 방법론적 지식, 기술을 학습하고 사례연구를 통해 현장에서 적용가능한 실질적인 문제해결 능력을 구비하여 초급장교로서 교육훈련 및 작전활동, 부대활동간 역량을 발휘하기 위함이다.

조화로운 한국의 다문화사회 (Harmonious Multicultural Society in Korea)

한국의 다문화현상에 대해 깊이 있게 다루며 다문화사회의 장점과 취약점을 분석하면서 실질적인 해법을 배워 나간다. 다른 문화권에 접했을 때 쉽게 적응할 수 있는 방법과 다른 문화권의 사람을 대할 때의 상호간의 이해와 건강하고 효율적인 문화 적응을 다룬다. 한국사회에 나타나는 다문화현상을 올바르게 분석하여 조화로운 다문화사회를 구축하는데 필요한 요소들을 구체적으로 살펴보고, 효과적인 의사소통을 통해 성숙한 다문화사회를 형성해 나가도록 하는데 목표가 있다.

중국문화의 이해 (Understanding Chinese Culture)

중국의 역사·철학·문학·정치·경제·생활문화·지리환경 등 다방면에 걸쳐, 폭 넓게 중

국에 대한 기본지식을 습득하도록 한다. 한 학기를 단위로 분야에 따라 12개 정도의 주요 테마를 선별하여 강의와 토론 및 시청각 자료 활용 등을 통해, 중국에 대한 생생한 지식을 얻을 수 있도록 한다.

지속가능발전도시와 시민생활 (Sustainable Development City and Civil Life)

열린사회로 나아가는 21세기의 지속가능한 지역공동체를 염두에 두고 다양한 이론적 실천적 논의들을 검토한다. 우리 사회의 관계 변화, 사람의 공간을 변화시키려는 시도와 방법이 무엇인지 살펴본다.

지역문제와 미래 사회(Regional Problems and Future Society)

본 수업은 전공을 바탕으로 미래 사회의 모습과 문제들을 로컬에서 인식하고 해결 방법을 제시하는 수업이다. 사회, 환경, 경제 차원의 지역 문제를 인식하고 해결의 대안을 모색하여 학생들의 세계시민의식 함양을 목적으로 한다.

통계로 보는 시사 (Statistics in Current Issues)

본 강좌를 통해 사회 각 분야의 이슈에 대한 문제를 이해하고 진단하여 자신의 생각을 정리 및 작성할 수 있도록 하는 수업이다. 또한 사회 각 분야에 대한 지식을 융복합하고 문제해결 능력을 키울 수 있도록 하는 수업이다.

통일한반도의 미래 (The Future of the Reunified Korean Peninsula)

2018년 3차례의 남북정상회담과 1차례 북미회담을 거치면서 한반도에 평화와 통일의 분위기가 조성되고 있다. 본 과목은 학생들에게 남북 분단과정과 분단 후 남북 관계에 대하여 개관하고, 통일을 준비하기 위하여 대학생들이 갖추어야 할 지식과 태도에 대하여 알려준다.

한국 현대문화(Modern Korean Culture)

대학생들이 교양으로 반드시 알아야 할 한국의 역사, 정치, 경제, 사회, 교육, 과학, 예술, 의식주 등 다양한 한국문화에 대한 이해를 구체화하고, 한국인이 아닌 외국인의 입장에서 한국 문화를 이해하는 기회를 가진다.

한미동맹과K-안보(The ROK-U.S. Alliance and K-Security)

본 과목은 한미동맹을 대한민국 안보의 핵심 기반으로 이해하고, 군사안보를 넘어 외교·경제·기술·사회 영역까지 확장되는 K-안보 개념을 종합적으로 탐구한다. 확장억제, 연합방위체제, 동맹 관리와 정책 선택의 실재를 중심으로 한반도 안보의 구조와

쟁점을 분석한다.

한반도 평화와 통일(Understanding of the South Korea and North Korea in the Reunification Era)

본 과목은 평택대학교 학생들이 통일의 시대를 맞이하여 남과 북의 현실을 비교 탐구함으로써, 한국 사회 공동체의 일원을 넘어 한민족 공동체 구성원으로서의 자질과 역량을 함양하는데 목적이 있다. 이를 통해, 나와 다른 남을 이해하고 함께 협업하는 능력도 기르게 될 것이다.

핵잠수함시대의 인도·태평양전략과국가안보(Indo-Pacific Strategy and National Security in the Era of Nuclear-Powered Submarines)

이 과목은 국가안보의 관점에서 인도·태평양 전략 환경을 이해하는 수업이다. 핵추진잠수함, 해양전략, 미·중 전략경쟁과 같은 흥미로운 주제를 통해, 오늘날 국가안보가 어떻게 바다와 전략 공간에서 결정되는지를 살펴본다. 해양 무기체계와 전략 이야기를 출발점으로 삼아, 결국 대한민국이 어떤 안보 선택을 해야 하는지를 고민하게 만드는 과목이다.

행복의 사회학 (Sociology of Happiness)

현대사회에서 행복의 추구는 인간의 존엄과 맞닿아 있는 신성한 가치이다. 개인의 삶이 집단과 사회에 의해 희생되지 않고 행복이 존중되는 삶을 살아가도록 최선의 방법을 생각해보며, 개인의 자존감을 지킬 수 있는 삶의 방향을 논의한다.

현대유럽의대중문화입문 (Introduction to popular culture in modern Europe)

문화의 거대화과 더불어 순수예술이 사회의 현대성과 밀접해짐으로써 대중문화는 현대사회를 분석하는 풍성한 학문분야가 되었다. 이 강의에서 우리는 유럽 대중문화의 주요한 범위와 양상들에 대해 배울 것이며 이 대중문화가 어떻게 사회와 개인들에게 영향을 미쳤는지도 공부할 것이다. 우리는 다양한 유럽 국가들에서 만들어진, 대중문화와 연관된 모든 창작물들, 즉 영화, TV, 만화, 소설, 음악, 미술 등을 다룰 것이다.

현대인의 스트레스와 정신건강 (Stress and Mental Health)

본 강의는 학교의 인재상인 창의적이고 기독교적 인성을 갖춘 심(心)인재를 육성하는 것을 목표로 하는 강좌이다. 본 강의에서는 인간에게 가장 실질적인 목표인 동시에 다양한 생활 스트레스에 노출된 현대인들에게는 사회적 목표인 건강한 삶을 영위하기 위하여 개인의 건강을 증진시키고 현대 사회의 각종 질병과 인간 삶의 상관계를 살

펴보도록 한다.

현대인의 운동과 체력관리 (Exercise and Fitness Management of the Moderns)

현대사회의 경제발전은 물질적 풍요를 가져다 주었지만 과도한 소비와 각종 공해를 유발. 정신적 신체적 활동의 위축과 과도한 영양 섭취로 성인병과 비만이 사회문제로 대두되고 있으며, 이로 인하여 인체는 무기력해지고 각종 질병에 대한 저항력이 떨어져 정서가 불안하고 매사에 의욕이 감소하는 등 건강이 나빠져 결과적으로 성인병 질환에 시달리게 되었다. 따라서 현대인의 운동 부족에서 오는 체력 저하를 방지하고 운동을 통해서 체력향상과 정신적 긴장을 해소하도록 하여 여유롭고 풍요로운 삶을 유지하도록 유도한다.

제3영역 (자연과 기술)

3D 디자인 입문(Introduction to 3D Design)

ICT융합학부 미디어디자인 전공자가 아닌 타전공 재학생을 대상으로 한 교양수업으로서, 3D의 개념과 제작 프로세스에 대해 이해시키고, 현재 3D 분야의 산업체 쓰임에 대해 살펴본 후 직접 기초 모델링을 구현하게 함으로써 3D의 미래 가능성에 대해 전망해 본다.

IT로 보는 세상 (IT in the World)

본 강의에서는 최근 이슈가 되고 있는 IT관련 산업과 기술의 새로운 경향을 이해하고, 과학기술의 발전과 기술혁신의 발전과 관련된 이론, 특정 기술을 주제로 한 사회적·역사적 분석을 시도한다. 현대사회에서 이슈가 되고 있는 기술혁신 사례들에 대하여 학습하고 기술혁신이 갖는 사회적 의미를 이해하며, 기술과 사회의 관계에 대해 성찰할 수 있는 능력을 배양한다.

IT 융합의 기초 (Basic Convergence IT)

본 강좌에서는 IT기술을 기반으로 탄생한 미래 지향적인 최첨단 기기와 기술들을 살펴보고 영상, 이미지, 오디오, 비디오, 애니메이션, 텍스트 등의 IT 관련 지식들을 과학적인 방법으로 기획·관리·처리·전달하는 기술을 이해한다. 기본 지식과 첨단 지식, 콘텐츠 설계 능력이 조화를 이루어가도록 협력적이며 통섭적인 미래의 IT전문가 육성을 목표로 하며 이에 대한 기본 지식을 배우도록 한다.

SF를 통해 살펴본 기술과 사회(Technology and Society through SF)

과학기술의 발전은 국가발전의 원동력이 될 뿐 아니라, 사회구조의 변화를 이끌고, 일

상생활에도 심대한 영향을 미치고 있다. 따라서 본 강좌에서는 기술의 발달상을 고찰하고 그 사회적 영향관계를 이해하는데 주안점을 둔다. 특히 SF(Science Fiction/Film)에 제시된 다양한 미래상을 분석하여 기술과 사회의 관계를 파악한다.

SF의 상상력과 미래사회 (The Imagination of SF Movies and a future society)

SF 영화는 미래에 일어날지도 모르는 가능성 있는 일을 다룬다. 이 가능성은 우리에게 시공간을 초월한 현실의 문제를 마주보게 만든다. 본 수업은 SF 영화에 나타난 다양한 문제들을 통해 작금의 문제를 살펴보고, 미래 사회로 나아가기 위해 우리가 가져야 할 마음의 자세에 대해 알아보려고 한다. 이를 위해 고전 SF부터 한국 SF에 이르기까지 다양한 작품을 감상하고, 학습자들의 토론을 통해 안목을 넓히고 가치관을 재정립하는 시간을 갖고자 한다.

Social Media 활용(공유와 소통) (Utilization of Social Media: Sharing and Communication)

블로그, 유튜브 등 소셜미디어로 소통하는 다양한 방법을 배우고 워드프레스를 이용한 구축형 블로그 제작 방법을 통해 정보를 공유하는 방법을 익힌다. 소셜미디어 콘텐츠 제작에 유용한 소프트웨어 사용법, 메일마케팅, 키워드 마케팅 등 소셜 미디어 마케팅에 필요한 지식 및 기술들을 다양한 실습을 통해 익히는 것을 목적으로 한다.

과학 기술과 사회 (Scientific Technology and Society)

본 강의에서는 과학 기술의 변화가 인간에게 끼친 영향을 살펴보고, 과학기술에 대한 사회 인식에 대해 알아보도록 한다.

과학사로 보는 인류의 발전 (Human Development through History of Science)

과학 기술의 변화와 과학의 역사를 통해 인류의 삶의 현상이 급격한 변화에 직면하게 된 지점들을 논의하고 분석하도록 한다. 과학기술이 인간의 삶에 지대한 영향을 끼쳐왔고 앞으로도 어떤 변화를 일으킬 것인지 예측하는 기회를 갖는다.

과학기술과 커뮤니케이션 : 빅 데이터의 이해와 활용 (Scientific Technology and Communication : Understanding and Utilizing Big Data)

빅 데이터를 이해하고 이를 다루는 데 필요한 기술과 활용 방안을 살펴보고, 특히 개인적 사회적 소통과 커뮤니케이션 문제를 중점적으로 다룬다.

대학기초수학 I·II (College Mathematics I·II)

고등학교에서 소홀하게 다루었던 수학의 기본적인 학습을 위한 교과목으로 주로 경제학이나 경영학의 수리적 교과목을 공부하기 위하여 필수적으로 수반되어지는 기본적인 지식을 익힌다.

동양철학과 현대 과학사상의 만남 (Oriental Philosophy and Modern Scientific Thoughts)

동양철학과 현대 과학사상의 접점을 살펴보고 동양 철학의 주제들이 현대 과학사상에 미치는 영향을 살펴본다. 우리의 삶과 현실 속에서 동양과 서양의 충돌과 협력의 문제를 깊이 있게 인식하고 공존의 미학을 찾아본다.

디지털 3D 세계(The World of Digital 3D)

디지털 문명은 2D에서 3D 인터페이스로 변화를 지속하고 있다. 따라서 본 교과는 3D 모델링, 3D프린터, VR, 등 3D 기술적 기초 위에 다양한 3D 개념, 예제, 체험 등을 통해서 디지털 3D 세계의 이해를 높이고자 한다.

디지털 콘텐츠와 모션 그래픽스 (Digital Contents and Motion Graphics)

본 강좌에서는 비디오나 애니메이션에 쓰이는 기술인 모션 그래픽(Motion graphics)을 영상이나 이미지 등의 3차원 공간에 배치하여 기존의 2차원적인 그래픽을 좀 더 다양하게 연출하는 방법을 배우고 평면적인 비디오와 애니메이션에서 한계가 있었던 다양한 모션을 설정하는 방법을 배우도록 한다.

비전공자를 위한 안드로이드 앱 프로그래밍 (Android Application Programming for Non-major)

모바일 시스템의 꽃이라 할 수 있는 스마트폰에 대해 배우며, 스마트폰 프로그래밍을 논하는 수업으로 스마트 프로그래밍 중에서도 가장 일찍 개방되었으며, 발전 가능성이 높은 구글 안드로이드 프로그래밍에 대해 실습한다. 최신 버전의 안드로이드 SDK에 대해 배우며, 각각의 클래스들의 사용 예를 배워 여러가지 앱을 작성한다.

비주얼 프로그래밍 언어 (Visual Programming Language)

비주얼 프로그래밍 언어의 개념을 익히고 비주얼 프로그래밍의 활용과 구성이 가능하도록 기본 기능과 활용법을 익히며 실무 예제를 사용하여 사용 능력을 개발한다.

비주얼 베이직 기초 (Foundation of Visual Basic)

미국 마이크로소프트에서 개발한 윈도우 응용 프로그램 개발 언어이면서, 동시에 데

이터베이스 프로그래밍까지 가능한 소프트웨어 개발 도구인 Visual Basic을 사용하여, 그래픽 사용자 인터페이스(GUI)를 사용하는 프로그램을 개발하기 위한 기본적인 기능을 학습하고 실무 예제를 사용하여 능력을 배양한다.

빅 데이터 분석 기초 : R 프로그래밍 첫걸음 (Basic Big Data Analysis: R Programming Beginning)

빅 데이터를 이해하고 이를 다루는데 필요한 기술적 측면을 살펴보고, R 프로그래밍의 기초를 배운다. 다양한 분야에서 개인적, 국가적으로 빅 데이터를 활용하는 방식을 익히는 것이 본 수업의 목표이다.

상상력과 과학기술 (Imagination and Scientific Technology)

인류문명의 형성과 발달 및 변천에 지대한 영향을 미친 인간의 상상력을 살펴보고, 이러한 상상력이 과학적 차원에서 구체적으로 어떤 기술로 연결되고 발전되었는지 상상력과 과학기술의 상호관계를 조명한다.

생활 속의 과학 여행 (Life Science Trip)

과학기술의 발달이 우리 삶의 구조를 변화시킴으로써 만들어 낸 다양한 사회적 변화를 살펴보고 사회변화의 방향과 의미를 이해하고자 한다. 이를 통해 기술혁신이 갖는 사회적 의미를 이해하고, 기술과 사회의 관계에 대해 성찰할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.

생활 속의 물리학 (Physics in Life)

순수 과학인 물리학은 인간 문명의 곳곳에서 창의적 사고와 직결되고 새로운 기술의 발명과 밀접한 관계를 맺고 있다. 인간의 소박한 삶 속에서 물리학의 기본 원리를 찾아보고 생활의 지혜를 확인하며, 구체적으로 어떻게 적용되는지 살펴본다.

생활 속의 생물학 (Biology in Life)

우리의 삶과 밀접한 관계를 맺고 있는 생명체와 생물에 대해 생각해볼 기회를 갖는다. 생명의 본질이 무엇이며 특성이 무엇인지 살펴보고 현실적인 차원에서 생명의 존엄성과 가치를 배우며 환경과 생명체의 관계를 통해 인간 세계의 문제점을 인식하도록 한다.

스토리텔링을 활용한 프레젠테이션 (Presentation Using Storytelling)

본 강좌에서는 콘텐츠 제작과 활용에 있어서 관심이 높아지고 있는 스토리텔링을 프

프레젠테이션에 적용하는 방법과 어떻게 긴밀히 연관되는지에 대한 이론적, 실제적인 측면을 학습하고, 현대사회에서 스토리텔링의 활성화가 갖는 의미와 기능에 대해 고찰하고자 한다. 또한 실제 세계에서 스토리텔링이 접목된 프레젠테이션의 다양한 사례들을 찾아보고 스토리텔링을 적용한 프레젠테이션을 직접 제작해보도록 한다.

안드로이드 모바일 프로그래밍 (Android Mobile Programming)

스마트폰 프로그래밍 중에서도 가장 개방되었으며, 발전 가능성이 높은 구글 안드로이드 개요, 개발환경 구축 및 기본적인 앱을 개발하기 위한 내용을 다룬다. 안드로이드 스튜디오 설치, 안드로이드 앱 제작에 필요한 자바의 주요개념을 익힌다.

앱 인벤터와 창의컴퓨팅 (App Inventor and Creative Computing)

앱 인벤터로 앱을 만들면서 창의력 증진과 컴퓨팅 사고력을 높일 수 있도록 다양한 주제의 실습을 제공하며, 단순한 방법으로 다양한 게임과 학습에 연관된 앱을 개발하도록 지도함으로써 프로그래밍의 개념을 익히도록 한다.

에지 애니메이트와 웹 애니메이션 (Edge Animate and Web Animation)

본 강좌에서는 에지 애니메이트를 활용하여 웹 기반의 애니메이션을 만들기 위해 필요한 기본 기능들을 익히고 실습을 통해 만드는 방법을 연습하도록 한다.

엑셀 기초와 활용 (Excel 2010, Basic and Practice)

본 강좌는 마이크로소프트사에서 개발한 윈도 환경의 스프레드시트 프로그램 엑셀 2010을 사용하여 문서 작성과 데이터 분석과 관리 등의 기본 사용법을 익히고, 실무 예제를 사용하여 실제 업무에서 활용 가능하도록 함으로써 실무 적응력을 높이도록 한다.

예술과 인공지능 (Art and artificial intelligence)

예술과 기술의 융합에 대한 이해를 바탕으로, 인공지능(AD)이 예술 창작, 비평, 소비에 미친 영향을 탐구한다. AI 기술이 음악, 미술, 문학, 영화 등 다양한 예술 장르에 어떻게 활용되고 있는지 살펴보고, 기술 발전에 따른 예술산업의 변화를 이해한다.

예측하는 미래 : 통계와 확률 (Predicting The Future : Statistics and Probability)

본 강의를 통하여 확률을 정확하게 계산하고, 매일의 일상생활에서 불완전한 지식을 기반으로 내려야 하는 다양한 상황에 어떻게 적용되는지, 그 결과가 어떠했는지 등에 대해 알아보도록 한다.

유쾌한 파이썬 (Delightful Python)

실습 예제를 통해 파이썬 언어의 기본 문법을 배우고 간단한 앱을 만들 수 있는 능력을 배양한다. 앱 만들기 프로그램을 팀 프로젝트로 제시하여 하나의 아이디어를 계획서로 제출하도록 하고 이를 알고리즘화하여 코딩한 후 문서화하는 작업까지 전 과정을 익히도록 한다.

인간생활과 환경 (Human Life and Environmental)

본 강좌는 전 지구적 이슈로 등장한 지구온난화, 가뭄과 홍수, 폭한과 폭설 등 기후변화 문제, 대기, 수질, 토양, 생물 등 환경오염과 생태계 파괴 문제, 사막화, 산사태, 침식 등 난개발 문제, 식량, 에너지, 광물 등 자원문제, 이상기상, 지진, 화산폭발, 쓰나미, 전염병 등 자연재해 문제 등을 사회적 이슈를 체계적으로 파악하고 당면에 문제에 대한 적절한 대안을 함께 알아보도록 한다.

인공지능과 소프트웨어(Artificial Intelligence and Software)

최근 전 산업 영역에서 인공지능 기술과 서비스가 빠르게 도입되고 있다. 본 과목에서는 인공지능의 핵심 기술, 제품, 서비스 및 국내외 개발 동향을 이해하고 이를 구현하기 위한 소프트웨어를 학습한다. 아울러 AI 로봇, 드론, 자율주행자동차, 사물인터넷 분야에서의 인공지능 제품과 서비스를 이해한다. 다양한 소프트웨어들 중 텐서플로(구글 AI 개발 플랫폼)를 이용하여 지도학습(예측), 비지도학습(분류 및 군집화), 강화학습(마코프 프로세스 및 마코프 체인), 이미지 인식, 텍스트 마이닝을 포함하는 머신러닝 및 딥러닝 소프트웨어 개발 방법을 실습한다. 이를 위하여 예측, 분류, 군집화의 성능을 최적화하기 위한 빅데이터 수집, 저장, 처리, 분석 및 시각화 기술을 위한 소프트웨어 개발 및 활용 동향을 이해한다.

재미있는 과학 이야기 (Interesting Science Story)

이 과목에서는 중세 이후 서구 문명 발달사를 과학적 관점에서 조명하고 종교를 비롯한 일반적인 가치관의 패러다임 변화에 과학이 끼친 영향을 사례별로 분석하여 물리학을 비롯한 기초과학의 중요성을 인식하고 미래상을 조명하고자 한다.

정보기술과 창의적사고 (Information Technology and Creative Thinking)

정보기술(IT)의 발전과 창의적 문제 해결 능력을 연결하여, 학생들이 디지털 환경에서의 혁신적 사고 방식을 개발할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. IT의 핵심 개념과 최신 트렌드를 이해하고, 이를 창의적 사고 기법과 접목하여 다양한 문제를 해결하는 학습을 제공한다

지구환경과 정보 (Global Environment and Information)

인류문명의 형성과 발달 및 변천에 지대한 영향을 미쳐온 지구환경이 어떠한 변화를 거쳐 왔으며 현재 우리가 직면하고 있는 지구환경의 문제점이 무엇인지에 대해 알아볼 수 있는 기회를 갖도록 한다.

컴퓨터활용 (Computer Application)

컴퓨터 드로잉에 대한 기초이론을 습득하는 과목으로, 컴퓨터 드로잉에 있어 가장 대표적인 툴인 일러스트레이터의 기본 사용법을 익히고, 기본적인 아트워크 작업 및 다양한 실습 과정을 통해 컴퓨터를 이용한 드로잉 능력을 배양하여 실무에 활용할 수 있도록 한다.

컴퓨팅사고와 문제해결 (Computational Thinking and Problem Solving)

신입생을 대상으로 하며, 컴퓨터 처리능력을 바탕으로 문제의 원인을 분석하고, 해결을 위한 대안을 제시할 수 있는 역량을 개발할 수 있도록 훈련시킨다. 융합형 인재 육성을 위해 컴퓨팅 사고력을 기르기 위한 교육과정으로 컴퓨터과학의 주요 문제해결 기법을 이론과 실습과정을 통해 습득시켜 창의력, 분석력, 논리력 함양을 통한 종합적인 문제해결 능력 배양하는 것을 목적으로 한다.

키워드로 보는 해양의 세계 (Key Words of Marine Affairs)

인류의 모태이며 지구 생명의 근원인 해양에 대해 다양한 주제를 테마로 하여 종합적인 소양을 갖추는 것을 목표로 한다. 구체적으로 해양자원, 해상교통, 환경, 안전, 문화, 관광, 영토분쟁, 해양법, 무인도서, 해상테러, 해적, 심층수, 어업, 친수공간, 에너지 등을 키워드로 하여 해양의 과거, 현재, 미래를 고찰한다.

파워포인트 기초와 활용 (Foundation and Application of Powerpoint)

파워포인트 2010의 기본적인 기능을 익혀 실무에 활용할 수 있도록 학습하고 MS사의 국제 공인 자격증인 MCAS를 취득할 수 있도록 학습한다.

파이썬을 활용한 머신러닝 입문 (Introduction to Machine Learning using Python)

이론 위주의 머신러닝이 아닌 다양한 실전 예제를 직접 구현해 보면서 머신러닝을 체득할 수 있는 과목이다. 수학기론은 최소화 하여 머신러닝의 바탕이 되는 데이터를 수집하고, 수집된 데이터를 기반으로 머신러닝을 수행하는 방법을 배운다. 인터넷에서 데이터를 어떻게 수집하는지 알아보고, 머신러닝을 이용할 수 있도록 데이터를 가공하는 방법을 살펴본다. 나아가 가공된 데이터를 이용해 주시가격 예측 등 실질적인 예제 코

드로 실습해본다.

포토샵과 사진편집(Photoshop and Photo Editing)

현재는 수없이 많은 이미지들을 소비하고 있는 시대이다. 이러한 시대적 흐름에 발맞춰 본 과목은 디지털 이미지 편집의 기본 원리를 바탕으로 실습을 통해 창의적이고 실용적인 사진 편집 기술을 익히는 것을 목표로 한다. 아도비 포토샵(Adobe Photoshop)을 중심으로 한 주요 도구와 기능을 학습하며 사진 보정, 합성, 각종 효과 적용 등의 다양한 작업을 수행한다. 초보자부터 중급 사용자까지 모두 수강 가능하며 학업, 취미, 또는 전문적인 목적에 활용할 수 있는 기초를 제공한다.

제4영역 (외국어와 의사소통)

AI시대의 영어와 문화 (English and Culture in the AI Era)

본 강좌는 학습자들이 영어의 기초 문법, 듣기, 독해 능력을 강화하는 데 중점을 두고 있다. 동시에, AI를 활용하여 영어 말하기, 의사소통하기, 그리고 쓰기 능력을 향상시키는 통합적인 학습 과목이다. 또한, 영어권 나라의 문화를 탐구하고 이해함으로써 학습자들이 다양한 문화 차이를 이해하고 영어와 문화를 흥미롭게 경험하며 소통할 수 있게 될 것이다. 이 과목을 통해 학습자들은 AI 시대에 필요한 다양한 역량을 쌓아나갈 것으로 기대된다.

Business English

비즈니스 환경에서 필요한 회화, 표현 및 의사소통 기술을 학습하며, 이를 위해 퀴즈 뿐 아니라 개인 및 그룹의 다양한 말하기 수업 활동을 수업에 적용한다.

Current English I·II (시사영어 I·II)

이 수업은 교양 선택 중급 이상 과정으로 독해력과 어휘력 향상을 목표로 하고 있다. 수업 내용은 다양한 시사문제를 다루면서 시사영어 공부에 필요한 상식도 공부하게 된다. 영어에 어느 정도 자신이 있고 공부하려는 학생들이라면 충분히 수강할 수 있다. 연습과 수업에 적극적으로 참여하려는 의지가 중요하다. Current English II는 Current English I에 비해 좀 더 긴 글들을 다룬다.

English Grammar

기본적인 영어의 문장구조 및 문법을 익히기 위하여, 다양한 문제풀이를 통하여 영어 구문을 자연스럽게 익히고, 생활영어로 활용할 수 있도록 한다.

English Listening I

주로 영어 청취력 향상에 초점을 맞추되 초급 수준의 리스닝 과목이다.

English Listening II

중급 수준의 영어 청취력 향상을 위한 과목이다.

English Reading I

기초실용영어 교과목을 수강한 후 바로 그 위 단계로 수강할 수 있는 초급 영어독해 과목이다.

English Speaking I

간단한 정보교환, 단순한 의사표현, 조언, 문답 등이 다뤄지는 초급 말하기 과정이며, 충분한 말하기 연습을 통해 말하기에 기술을 향상시킬 뿐 아니라 학생들의 영어 말하기에 자신감을 갖게 하는데 목적이 있다. 또한 1학년 교양필수 과정인 [영어회화]의 연장선에 있으나, 다른 언어 기술 보다는 말하기 기술에 한층 초점을 둔 수업으로 이뤄진다. 말하기 연습을 통해 듣기 능력도 향상시킬 수 있다.

English Writing

영작의 초급단계로서 영작의 기본원리를 이해하며, 이를 위해 문장 생성의 단계부터 문단작성(paragraph writing)의 기초를 다지는 것을 목표로 한다. 수업 내용은 문장 형성의 기본이 되는 관용어구, 표현 및 문법을 학습하고, 이를 적용하여 다양한 영어 문장을 만들고, 더 나아가 짧은 문단작성을 해 본다.

Movie English

영미 영화를 통해 실용영어와 생활영어를 익히고, 배역 발표를 통해 영어 의사소통 능력을 강화시킨다. 영어로 제작된 영화를 통해 해외 문화를 이해하며 문화의 동질성과 차이를 느끼고 국제적인 문화 감각을 익힌다.

Speaking English for Real Life

중급단계의 영어회화 과정으로 여행, 직업, 결혼 등 초급 Speaking 단계 보다 다양한 주제를 다루며, 이에 관련된 어휘와 관용구를 학습한다. 또한 구체적 상황을 묘사해 보며, 도덕적 딜레마에서 자기 입장을 간단히 표명할 수 있을 정도의 능력을 갖추는데 학습목표를 둔다.

TOEIC English

실용적인 영어교육, 특히 취업에 대비하여 학생들의 시험영어 능력을 향상시키고자함을 그 목표로 하며, 요즘 우리 사회의 취업에서 거의 필수적으로 요구되어지는 토익영 어에 대한 실전 문제풀이와 해설을 통해 집중적으로 실용적인 시험영어를 강의하고자 한다.

TOPICS in ENGLISH

The Purpose of the class is for the students to learn about certain trends that are occurring in the 21st century, and how it will affect their futures.

The Goal is for the students to learn how to express their opinions with regard to the certain topics in English.

글로벌 사회에 필요한 표현 연습 (Expression Practice Necessary For a Global Society)*

본 강좌는 교양 및 학술적 문장의 작성과 독해에 필요한 어휘와 표현(언어, 관용표현, 속담)의 능력 신장을 목적으로 하는 과목으로 작문 능력을 기르고 정확한 독해를 하기 위해서는 뒷받침되어야 할 어휘력 향상을 위해 단어의 구조에 대해 이해하고, 여러 분야의 어휘 및 표현들을 체계적으로 제시하여 효율적인 어휘력 신장이 가능하도록 한다.

글로벌 상식과 영어 I·II (English Study for Getting Global Knowledge I, II)

영어는 점점 세계인의 언어로 채택되면서 글로벌한 협력에 꼭 필요한 수단이 되어가고 있다. 또한 상식이 되어가고 있는 다양한 지식을 갖추지 못한다면, 원활한 글로벌 협력도 달성할 수 없다. 교재의 내용은 미국 고등학교나 대학교 과정에서 다룰 수 있는 다양한 상식들과 사실들로 구성되어 있다. 글로벌 상식과 영어 2는 글로벌 상식과 영어 1 보다 다소 긴 지문들을 다룬다.

글로벌 트렌드와 커뮤니케이션 (Global Trends & Communication)

이 과목은 과학과 문화, 예술을 포함한 다양하고 화제가 되는 전 세계 글로벌 지식과 문화의 최신 트렌드를 이해하고 배우며, 이를 바탕으로 한 논리적/비판적인 영어 커뮤니케이션 실력을 향상시키는 것을 목표로 한다.

기초생활영어 (Basic Everyday English) (원어강의)

다양한 상황에서 자기 의사를 적절히 표현할 수 있는 영어 말하기 능력 향상을 주된 목표로 한다. 상황별 대화나 주제별 이야기를 통한 이해능력과 다양한 듣기 전략을 향

상시키는 것이 포함된다.

기초일본어 I·II (Basic Japanese Language I·II)

일본의 문화적 이해를 바탕으로 기초적 의사소통 능력을 학습한다. 국어와 일본어를 비교해가며 흥미를 유발시켜 세계화에 부응하는 외국어 능력을 함양한다.

번역 시사 한국어(Translation Contemporary Current Korean)

외국인 학습자의 경우 전공과 관계없이 한국 기업에 취업할 수 있는 수준의 한국어 번역 능력을 길러주며, 한국 학생인 경우에는 한국어로 된 글을 타언어(영어, 일본어)로 번역하는 학습을 시도한다.

베트남어기초 I·II(Vietnamese Basics I·II)

현재 베트남과 한국과의 교류가 활발하게 진행되고 있으며 베트남문화, 정치, 경제, 사회 등에 대해 관심이 증가하고 있다. 한국에서도 많은 베트남 근로자, 결혼이민자, 유학생, 기술자들이 거주하고 있고 그 수가 급증하고 있다. 우리 평택대학교에서도 1000명의 베트남 유학생이 있다. 베트남에 관심을 갖거나 베트남어로 베트남인들과 소통하기 위해 베트남어를 익히려는 학생들을 위해 개설되었다.

사이버토익(독해문법편) (Cyber TOEIC: Reading Comprehension and Grammar)

사이버 강의로 진행되며 토익에 자주 출제되는 문법과 독해를 연습할 수 있도록 함으로써 실제 토익 시험을 대비하도록 한다.

사이버토익 I, II, III, IV (Cyber TOEIC I, II, III, IV)

기존의 오프라인의 강의 식 수업에 의존하지 않고 온라인을 통한 학생들의 자율적 영어학습의 효과를 극대화시켜 TOEIC 시험에 대비하도록 하는 새로운 유형의 강좌이다. 본 강좌는 수강학생의 능력과 수준을 진단평가를 통하여 진단하고, 온라인상에서 개개인의 수준별 학습을 통해 청취능력과 문법지식의 기반을 다지는 동시에, 취약파트 학습, 취약유형 학습 및 레벨 업 학습 등을 반복적으로 시행함으로써 TOEIC 시험의 실전에 대비하는 데에 목적이 있다.

세계화시대의 취업(Job Application in the Period of Globalization)*

본 수업에서는 영문 이력서 및 자기소개서, 영어 인터뷰, 영어 프레젠테이션 등 세계화 시대의 취업 준비에 필요한 기초적이고 전반적인 내용을 학습한다. 또한, 취업 후 실무 업무를 효과적으로 수행할 수 있도록 영어 이메일, 전화 대화 등 실용적 영어의 기

초를 학습한다.

스페인어 연수(Language Courses of Spanish)

국내에서 제공하는 스페인어 교과목과 동등한 자격을 갖춘 교과목을 해외에서 수강하고, 학점취득을 보고하면 이를 외국어 학점으로 인정하는 제도이다. 학생들은 외국 현장에서 원어민과의 교류를 통해 언어적 능력과 국제적 감각을 향상시킬 수 있다.

스페인어 초급·중급 (Spanish Basic· and Intermediate) (원어강의)

글로벌 시대에 경쟁력을 갖추기 위해서는 universal language가 된 영어 외에도 중요한 다른 언어를 준비하는 게 더욱 요구된다. 특히 4억의 언어 사용자를 가진 스페인어는 유럽연합의 신흥강국으로 국제무대에서 막강한 파워를 발휘하는 스페인과 무궁무진한 자원을 보유한 중남미 전 대륙에서 사용되는 언어로 앞으로 더욱 이 지역의 전문가를 필요로 하므로, 본 수업을 통해 스페인어권 언어와 문화에 대한 기초지식을 다지고자 한다.

실용영어 작문

영작의 중급단계로, 문장 단위를 넘어 문단 영작(paragraph writing)의 기본원리를 이해한다. 다양한 장르의 문단들의 특징을 파악하여, 실제 영작에 적용시켜 본다. 또한 한국인들이 자주 실수하는 영어 용법과 영어적 표현을 익히고, 원어민 첨삭을 통해 영작 기술을 향상시킨다.

영어내러티브 (English Narrative)

이 교과목은 오스카 와일드의 동화집을 읽고 탐구함을 목표로 한다. 어린 시절에 읽었을 와일드의 동화들을 영어로 다시 읽어봄으로써 영어에 대한 흥미를 유발하며, 고급 영어 문장들을 꼼꼼히 해석하는 연습을 통하여 영어 독해력을 향상시킨다. 또한 와일드 동화에 나타난 전복의 의미를 통해 사회적 주제를 분석해본다.

인터넷영어 (Learning English through Internet)

이 수업은 교양 선택 고급 과정으로 독해력과 어휘력 향상을 목표로 한다. 수업에서 다루는 내용은 인터넷이나 뉴스, 신문 등에서 찾을 수 있는 다양한 종류의 영문이며, 다루는 주제에 제한은 없으나 상식이나 교양에 해당되는 것으로, 학생들이 공부하고 싶어 하는 분야를 다룰 수 있다.

일본어회화입문 I·II (Japanese Conversation for Beginners I·II)

교양일본어 수준의 기초적인 일본어 지식을 바탕으로 일상생활에서 필수적이고 기본적인 발음과 회화능력을 양성함과 동시에 일본어 문형의 기초를 습득하도록 한다.

영어연수, 일어연수, 중국어연수 I·II (Language Courses of English, Language Courses of Japanese, Language Courses of Chinese I·II)

국내에서 제공하는 영어, 일어, 중국어 교과목과 동등한 자격을 갖춘 교과목을 해외에서 수강하고, 학점취득을 보고하면 이를 외국어 학점으로 인정하는 제도이다. 학생들은 외국 현장에서 원어민과의 교류를 통해 언어적 능력과 국제적 감각을 향상시킬 수 있다.

중국어 I·II (Chinese I·II)

중국어 입문자를 위한 과목으로, 중국어의 발음부호·성조 등에 대한 학습과 읽기, 그리고 간단한 회화를 학습내용으로 한다. 1대 1 대화식 강의로 정확한 발음과 기초적 중국어 의사소통 능력을 갖춘다.

학술이해/학술표현 I·II (Korean Reading and Writing I·II)*

학문 목적 한국어 학습자인 외국인 유학생을 대상으로 대학에서 필요한 학술 읽기와 쓰기 수준을 향상시키는 데 목적이 있다. 학술 이해의 영역인 읽기는 외국인 유학생의 독해 수준을 향상시키고, 학술 표현의 영역인 쓰기는 외국인 유학생이 한국어로 글을 쓸 때 정확한 한국어 문장 쓰기 능력을 기른다. 오류문 고치기 학습을 통해 배운 다양한 문장들을 익혀 대학에서 요구하는 보고서, 요약하기 등 본인의 글쓰기 능력을 향상시킨다.

한국어 이해 I·II (Korean Listening I·II)*

학문 목적 한국어 학습자인 외국인 유학생을 대상으로 대학 강의를 수강하거나 교양 수업 수강이 필요한 학습자에게 한국어 듣기 지도를 통해 수학 능력을 집중적으로 향상시키는 데 목적이 있다. 상황 중심 듣기 이해 교육, 주제 중심 듣기 이해 교육 등 다양한 듣기 전략을 사용하여 학습자의 한국어 이해 능력을 극대화시키고, 본 강의를 통해 인문, 사회, 경제 예술 분야에 대한 전반적인 지식을 넓힐 수 있다.

한국어표현 I·II (Korean Speaking I·II)*

학문 목적 한국어 학습자인 외국인 유학생을 대상으로 대학 생활에 필요한 의사소통 기능을 집중적으로 향상시키는 데 목적이 있다. 대학 강의 수강에 필요한 말하기 기능을 중심으로 발표와 토론에 필요한 기능들을 중심으로 말하기 능력을 함양시키고, 대학 강의 중 진행되는 발표를 수행할 수 있는 능력을 학습한다.

효율적 의사소통을 위한 읽기(Reading for Effective Communication)

급변하는 국제사회를 이해하고, 올바른 정보들을 얻기 위하여 읽기 능력은 매우 중요한 의사소통 수단이다. 본 과목은 단순한 독해 위주의 읽기 수업이 아닌 텍스트에 대해 학습자가 이해한 것을 요약, 토의, 발표하게 함으로써 읽은 텍스트를 유의미한 상황으로 만들고 내재화(internalization)하게 한다. 특히, 학습자 스스로가 자신의 학습에 대해 일지(journal)를 써 보게 함으로써 학습자 중심의 유기적 언어학습이 이루어지게 하는 교육 과정이다.

제5영역 (진로설계와 취창업)

NCS직업 기초역량 실무 (NCS Basic Vocational Competency Practice)

국가직무 능력표준인 NCS를 기반으로 직업기초역량 개발을 위한 실무 훈련을 목표로 한다. 자신의 진로에 대한 윤곽이 그려지면 이에 맞는 기초역량과 기본적인 실무 내용을 확인하고, 실무 이론을 배우며 현장 경험을 할 수 있도록 한다.

NCS기반 진로능력 개발 (NCS Based Career Ability Development)

국가직무 능력표준인 NCS를 이해하고 NCS에 따른 직무능력을 검토함으로써 본인의 미래 희망 진로에 대한 직무 내용을 분석하고 준비한다. 자신의 진로능력을 점검하고 진로능력을 개발하기 위한 기초적인 방향과 방안을 모색한다.

ODA와 국제협력의 이해 (ODA and Understanding International Cooperation)

ODA에 대한 이해를 통해 국제개발과 지역개발의 목표 및 정책을 살펴보고, 다양성, 인권, 빈곤 퇴치, 장애 등 ODA의 주요 가치와 이슈를 논의한다. 프로젝트 사례 연구를 통해 현장 활동의 시작과 결과를 확인하고 문제점을 파악하며 앞으로 한국에서 시도할 수 있는 방식을 생각하는 기회를 갖는다.

P-MOOC(고대 그리스 신화와 문학 세계) (Literature World in Ancient Greek Mythology : P-MOOC)

서양 문화를 지탱하는 두 기둥인 헤브라이즘과 헬레니즘 중에서 헬레니즘의 기반이 되는 고대 그리스 신화와 문학 세계를 접함으로써 서양 문화의 기초를 이해한다.

P-MOOC(디지털시대의 커뮤니케이션) (Communication in Digital Era : P-MOOC)

디지털시대의 커뮤니케이션 방식과 전략에 대해 알아본다. 디지털시대와 커뮤니케이션의 개념을 이해하고 실제 어떻게 접근할 것인지 살펴본다.

개인 재무관리와 미래설계 (Personal Financial Management and Future Plan)

본 강의에서는 개인의 소득 및 재무자원을 기반으로 다양한 소득수준 및 가족생활주기에 따른 가계재무설계 방안을 모색하는 기회를 가질 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.

국제개발협력과 Service-Learning (International Development Cooperation and Service Learning)

대학의 국제화와 ODA 현장 학습 특성화를 목표로 적정 기술을 융합한 개도국 봉사 프로그램을 본교 자체적으로 개발한다. 사전 교육 및 현장 봉사 활동을 병행하며, 개도국 정부 부처와의 MOU를 기반으로 개도국 서비스 러닝의 인프라를 구축한다.

글로벌 공동체 역량 (Global Community Competence)

선진국과 개도국 간 개발격차를 이해하고, 글로벌 개발격차를 줄이기 위한 노력에 공감하고 “세계/글로벌 공동체”를 이해로 다양한 문화와 상호작용을 통해 글로벌사회의 개발격차 감소의 역할에 성공적으로 참여하고 협력할 수 있는 능력을 함양함.

기업가 정신 (Entrepreneurship) (사이버강의)

기업의 개념과 기업가의 역할을 이해하고 킥덤 기업가들의 사례를 통해 기업가 정신과 그들의 구체적인 리더십을 살펴본다. 최근 기업의 방향과 기업의 성장 과정을 분석을 통해 기업 구축 방법론과 난제들을 극복하는 전략에 대해 점검한다.

기업가 정신과 창업 (Entrepreneurship and Founded)

기업의 개념과 기업가 정신 및 역할을 살펴보고 이를 토대로 창업 사례를 분석한다. 시장 조사와 최신 창업 아이템을 점검하며 본인에게 맞는 창업 아이템을 도출한다.

대학생 모의창업 실습 (Business Start-up Simulation for College Students)

창업 아이템 기획 및 사례분석을 통한 창업역량 향상을 목표로 한다. 창업에 대한 이해도를 높이고 시장 조사와 최근 창업 경향을 점검하여 창업아이템 도출과 표적 시장 확인에 주력하며 기획하는 단계를 연습한다.

대학생을 위한 창업(Start-up for College Students)

이 강좌는 대학생의 신규 창업을 활성화하고 창업과 성장 지원을 모색하기 위한 정책을 살펴보고 실제 창업의 다양한 경험과 노하우들을 경험자들의 이야기를 듣고 창업하는 과정 등을 알아볼 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 또한 창업을 위한 사업계획서를

작성하며 사업계획서의 구성을 이해하는 수업이다.

대학생 진로지도 프로그램(CDP) (Career Development Program)(사이버)

자신의 직업특성과 직업세계에 대한 이해를 도모하여 진로결정 및 준비능력을 향상시키기 위한 교육 과정이다.

대학에서의 학습 전략 (Learning Strategy in College)

본 강좌는 올바른 학습 방법을 습득하지 못한 대학의 신입생들에게 대학에서의 학습에 적합한 다양한 학습법의 이론적 배경을 설명하고, 자신에게 가장 최적인 학습 방법을 개발할 수 있도록 하는 기회를 제공하고자 한다.

문화콘텐츠 기획론 (Culture Contents Project)

창의성을 기반으로 고부가 가치를 창출하는 창업의 분야를 이해하도록 지도하는 과목이다. 저작권을 주장할 수 있는 유무형의 정보상품인 문화적 자산을 창조해 내는 기초를 다지도록 교육한다.

미래인재를 위한 창의적 커리어개발(Creative Career Development for Future talent)

“앞으로 4차 산업혁명 시대를 이끌어갈 인재는 어떤 인재일까?” 본 수업은 전반적인 사회 변화의 흐름을 예측하는 동시에 우리가 나아가야 할 방향, 즉 인간이 늘 근원적으로 던지는 ‘우리는 어떻게 살아가야 하는가?’에 대한 창의적 해결책을 고민하는 수업이다. 즉, 빠르게 변화하고 있는 미래사회의 모습을 예측하고 그 사회에서 힘을 발휘하는 다양한 사고와 기술들을 가진, 새로운 ‘미래 인재상’에 대한 정립과 그러한 미래 인재가 되기 위한 커리어를 창의적으로 개발하는 수업이다.

베트남문화이해 (Understanding Vietnamese Culture)

본 강좌는 베트남문화, 사회, 경제, 정치의 특성에 대해 대략적으로 개괄하는 수업이다. 베트남 취업을 원하거나 여행을 원하는 학생들을 위해 개설되었다.

비즈니스 아이템 개발 (Business Item Development)

창업에 관심이 있는 학생들을 대상으로 졸업 전 후 비즈니스에 대한 관찰과 공감을 바탕으로 자신의 관심 분야나 성격에 적합한 비즈니스 유형을 파악한다. 그리고, 비즈니스 아이템 방향을 설정하고 대안을 찾도록 도움을 준다.

사회봉사 I·II (Community Service I·II)

평택대학교의 교육이념인 봉사정신 실현과 대학의 사명을 지역사회에 실질적으로 실현하도록 본교 학생들이 사회봉사활동에 참여하는 동기를 부여하고자 한다. 이를 통해 수강생의 인성 계발과 리더십을 함양시켜 우리사회 발전에 기여하도록 하는 인재를 양성하는 데 있다.

사회봉사의 이해와 실제(Understanding and practice of community service)

본 교과목은 사회봉사활동을 시작하는 학생들이 봉사의 주체인 ‘나’에 대한 탐색을 통해 봉사자로서의 자신을 돌아보고 봉사활동에 대해 준비하도록 하며, 봉사기관과 대상자에 대한 이해를 돕고 본인의 적성에 맞는 봉사활동을 모색할 수 있도록 한다.

사회적 기업과 국제개발협력 (Social Enterprise and International Development Cooperation)

사회적 목적을 달성하기 위하여 NGO와 같은 사회 문제 또는 환경 문제를 적극적으로 실현하며 이윤 추구 활동을 영위하는 사회적 기업의 국내외 현황과 유형을 파악한다. 국내외 주민의 삶의 질을 높이는 동시에 사회적 목적을 추구하면서 양극화 해소, 일자리 창출 등 공동 이익과 사회적 가치의 실현을 위해 사회적 경제 조직이 상호 협력과 사회 연대를 바탕으로 사업체를 통해 수행하는 모든 경제적 활동을 통칭하는 ‘사회적 경제’의 이해를 바탕으로 이윤 창출의 비즈니스 모델을 구현하는 역량을 습득한다.

성공적인 대학 생활을 위한 학습 전략(Learning Strategies for Successful College Life)

대학의 공부는 고등학교의 공부와는 다르다. ‘공부란 무엇인가?’라는 기본 질문 아래 성공적인 대학 생활을 위한 학습 전략을 세우고 그것을 실제로 적용할 수 있는 방안을 찾는 수업이다.

성공취업전략(경기도) (Strategy Of Job Hunting)

졸업예정자 대상으로 전문가를 초빙하여 취업준비교육(이력서, 면접, 취업전략, 등) 및 취업연계를 원스톱에 진행, 운영하는 교육과정이다.

스피치 (Speech)

본 과목의 목적은 수강생들의 말하기 능력을 향상시키는 데 있으며, 사회인으로서의 기본 소양일 뿐만 아니라 현대 민주주의 사회의 능력 있는 시민으로서 필요한 것으로 학생들의 스피치를 통한 실습 활동에 중점을 두고 다양한 상황에서의 커뮤니케이션 기술을 습득할 수 있도록 한다.

실용금융(Commercial Finance)

4차 산업혁명이 금융 시장에 가져온 변화와 그에 따른 긍정적인 기대 효과와 위험 요인 등을 살펴본다. 또한 다양한 금융 상품의 특성, 부채와 신용 관리, 재무 설계 및 금융소비자보호 제도 등 실제 금융 생활에 필요한 것들에 대해 배운다.

유학생 학업향상 및 스트레스 관리 (Study improvement and Study Stress Management for Foreign Students)

유학생들의 적응과 학습역량함양을 목표로 외국 유학생들이 겪는 (학업)스트레스를 파악하여 학업스트레스를 경감한다. 수업의 자신감을 키우기 위한 방안을 탐색하고, 과제 및 발표와 토론에 대한 스킬을 높이고, 수업준비 역량과 학습에 필요한 의사소통의 자질을 갖출 수 있도록 학습 기회를 제공한다.

자기계발과 직무분석 (Self Development & Job Analysis)

진로 및 취업교육을 통해 적성에 맞는 진로 탐색과 진로에 따른 직무분석을 시도한다. 직무에 대한 능력 계발과 심리적 갈등 해결의 중요성을 이해한다.

자기계발과 진로탐색 (Self Development & Career Exploration)

진로 및 취업교육을 통해 올바른 직업관 고취와 진로탐색을 통한 취업의 중요성을 고취한다.

지구촌 시대의 이 문화 예절(Etiquette for different culture in the era of the global village)

IT기술과 정보기기의 발달로 지구촌이 하나로 연결되는 초 연결사회로 진입하는 시대적 환경에 대응하여, 대학생의 기초 역량 강화를 위한 각 문화 영역별 서로 다른 이(異) 문화 환경의 이해와 개인 간 예절, 기업에서의 예절, 공공장소의 예절 등을 국가 간 다른 매너와 에티켓을 비교하여 이론, 실무, 실습을 통하여 심(心), 협(協), 창(創)의 융복합 인재양성 교육을 한다.

창업과 경영 (Entrepreneurship and Management)

본 강좌에서는 창업의 의의와 사업아이디어 개발과 사업계획서 작성하는 방법, 창업 추진과정, 창업의 성공과 실패요인, 기업가정신과 성공하는 기업가의 특성, 창업지원을 위한 정부 시책과 활동방안 등에 관련된 전반적인 내용을 배우고, 창업과 기업가의 역할에 대한 현실 감각을 높이도록 한다.

창업실무특강 I·II (Special Lectures on Employment and Business Start-up I·II)

창업에 필요한 실무적 능력을 기르기 위해 창업분야의 외부 전문 강사를 매주 초청하여 창업실무능력을 기르도록 한다.

창업트렌드의 이해 (Understanding Startup Trend)

글로벌 창업 비즈니스 트렌드 추이를 살펴보고 창업의 배경과 미션을 바탕으로 창업 환경을 이해하고, 사업가 마인드 함양과 취업과 창업 이해를 목표로 학습한다.

취업설계와 역량개발(Vocation Design and Competence Development)

본 교과는 학과 및 전공별 세부 진로설계 및 전문역량강화에 앞서 미래사회에 대한 이해와 더불어 폭넓은 진로 및 직업의 세계를 탐색하는 기초교과이다. 이 교과를 통해 신입생들은 적극적이고 긍정적인 대학생활을 탐색하고 설계할 수 있으며, 우리대학의 기초역량에 대해 이해하고, 이를 교과 및 비교과 활동을 통해 지속적으로 강화시키기 위한 대학생활의 설계를 주요 목표로 하고 있다.

청년층 직업지도 프로그램(CAP+) (Career Assistance Program+)

자신에 대한 분석을 통해 자기이해의 기초를 마련하고 기업운영원리를 학습하여 진로 선택 시 효과적인 의사결정을 할 수 있도록 돕는다. 또한 기업입사 대응에 필요한 면접 방법과 기업에서 요구하는 비즈니스 매너를 학습하여 취업에 필요한 기술 및 방법들을 익힌다.

협업적 진로디자인 (Career Design)

2학년을 대상으로 하며 앞으로 어떤 방향으로 사회에서 활동하게 될 것인지 진로에 대해 정보를 구하고 고민하는 시간을 갖는다. 자신의 전공 분야와 관련되는 타 분야로의 확장을 고려하면서 본인의 적성에 맞고 사회와 시대의 요구에 맞는 진로에 대해 생각해본다.