2026학년도 연계전공, 학생 설계융합전공 안내자료

목차

연계전공 안내

1. 연계전공 교육과정 및 신청안내 3
2. 연계전공 FAQ 5
3. 연계전공별 교과과정 상세 안내

01	사회복지학 연계전공	7	13	실감미디어 연계전공	31
02	건설금융 연계전공	9	14	언어빅데이터 연계전공	33
03	경영분석 연계전공	11	15	엔터테인먼트경영 연계전공	35
04	경찰학·범죄학 연계전공	13	16	영어정보콘텐츠 연계전공	37
05	금융공학및핀테크 연계전공	15	17	융합S/W 연계전공	39
06	리더십코칭 연계전공	17	18	인공지능반도체 연계전공	42
07	미디어콘텐츠 연계전공	19	19	정보보호 연계전공	44
08	빅데이터 연계전공	21	20	AIoT 연계전공	46
09	사물인터넷 연계전공	23	21	AI융합 연계전공	48
10	스타트업 연계전공	25	22	Bio-Health-Care 연계전공	50
11	스포츠빅데이터 연계전공	27	23	OTT미디어프로듀싱 연계전공	52
12	시스템반도체 연계전공	29	24	VR/AR 연계전공	54

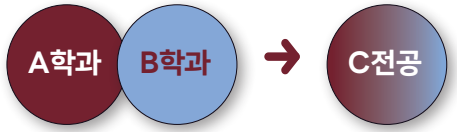
학생설계융합전공 안내

4. 학생설계융합전공 신청 및 선발 안내 57
5. 학생설계융합전공 설계 및 이수 가이드 60
6. 학생설계융합전공 교육과정 설계 예시 61
7. 학생설계융합전공 FAQ 63
8. 학생설계융합전공 관련 양식 65

Ⅰ. 연계전공 교육과정 및 신청 안내

연계전공이란 무엇인가요?

연계전공은 2개 이상의 학부, 학과 또는 전공, 대학원을 연계하여 이수하는 과정을 말합니다.



우리 학교 다전공제도 한눈에 보기

학교 홈페이지 › KW-LIFE › 학사정보 › 다전공 이수제도 안내

연계전공 신청은 어떻게 하나요?

- 모든 연계전공은 다전공 신청기간에 KLAS에 로그인한 후 '연계전공 신청/조회 탭에서 신청하실 수 있습니다.
- 연계전공 신청은 1년에 4회 가능합니다. (다전공신청기간: 매년 2/4/8/10월)

〈연계전공 신청화면 예시〉

연계전공 신청 대상은 어떻게 되나요?

- 연계전공 신청은 별도의 학점 및 전공 제한이 없으며, 2~4학년 재학생으로서 총 재학 학기가 3학기 이상 8학기 이하이면 신청가능합니다.
- 재학 중에만 신청이 가능하며, 휴학생은 신청이 불가하니 휴학생은 복학 후 신청하시기 바랍니다.

현재 운영 중인 연계전공은 어떤 것들이 있나요? (가나다순)

번호	연계전공명	참여학과	이수학점
1	사회복지학	• 학부 : 행정학과, 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합과학과 • 상담복지정책대학원 : 사회복지학과	51
2	건설금융	건축공학과, 경영학부, 법학부	30
3	경영분석	경영학부, 국제통상학부	30
4	경찰학·범죄학	• 학부 : 행정학과, 법학부, 산업심리학과, 인제니움대학 • 일반대학원 : 범죄학과	30
5	금융공학및핀테크	컴퓨터정보공학부, 경영학부, 국제통상학부, 수학과	30
6	리더십코칭	산업심리학과, 경영학부	30
7	미디어콘텐츠	• 학부 : 소프트웨어학부, 정보융합학부 • 일반대학원 : 인공지능응용학과, 컴퓨터과학과	30
8	빅데이터	정보융합학부, 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부	30
9	사물인터넷	컴퓨터정보공학부, 전자통신공학과	30
10	스타트업	산학협력단(전자정보공과대학 및 공과대학 공통개설 창업교과목), 경영학부, 국제통상학부, 인제니움대학	30
11	스포츠빅데이터	스포츠융합과학과, 정보융합학부	30
12	시스템반도체	반도체시스템공학부, 전자공학과, 전자통신공학과, 전자융합공학과, 전자재료공학과, 컴퓨터정보공학부, 전정대 공통개설 교과목	30
13	실감미디어	소프트웨어학부, 미디어커뮤니케이션학부	30
14	언어빅데이터	영어산업학과, 정보융합학부	30
15	엔터테인먼트경영	미디어커뮤니케이션학부, 경영학부	30
16	영어정보콘텐츠	영어산업학과, 정보콘텐츠학과, 게임콘텐츠학과	30
17	융합소프트웨어	컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부	30
18	인공지능반도체	반도체시스템공학부, 전자공학과, 전자통신공학과, 전자융합공학과, 전자재료공학과, 컴퓨터정보공학부, 전자바이오물리학과, 전정대 공통개설 교과목	30
19	정보보호	경영학부, 법학부, 정보콘텐츠학과, 게임콘텐츠학과	30
20	AIoT	• 학부 : 정보융합학부, 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부 • 일반대학원 : 컴퓨터공학과	30
21	AI융합	컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부, 전자통신공학과, 로봇학부	30
22	Bio-Health-Care	• 학부 : 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부, 정보융합학부 • 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과	30
23	OTT미디어프로듀싱	미디어커뮤니케이션학부, 동북아문화산업학부	30
24	VR/AR	• 학부 : 소프트웨어학부, 정보융합학부, 컴퓨터정보공학부 • 일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과	30

Ⅱ. 연계전공 FAQ

Q1. 연계전공 교과목은 연계전공 신청 후에만 들을 수 있나요?

연계전공 신청 전에 이수한 과목도 추후 연계전공 학점으로 인정받을 수 있습니다.
다만, 체계적인 학업 설계와 원활한 이수를 위해 가급적 연계전공을 먼저 신청하신 후 교과목을 수강하는 것을 권장합니다.

Q2. 본전공이 연계전공 참여 학과에 포함되어 교과과정이 중복되는 경우는 어떻게 인정되나요?

소속 학과가 연계전공 참여 학과에 포함되어 교과과정에 포함되어 있는 교과목을 이수할 경우 본전공 학점과 연계전공 학점으로 상호 인정받을 수 있습니다.(9~15학점/연계전공별 상이)
다만, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정되지 않습니다.

〈예시〉 17학번 행정학과 학생이 경찰학·범죄학 연계전공을 신청하여 '관료제와민주주의' 과목을 수강한 경우 행정학과 전공 3학점, 연계전공 3학점을 이수한 것으로 상호 인정받지만, 전체 졸업이수학점 130학점 중에서 6학점을 이수한 것으로 인정되는 것이 아닌 3학점을 이수한 것으로 인정됩니다.

Q3. 연계전공을 이수했다는 증명서를 발급받을 수 있나요?

연계전공을 신청한 후 재학 중에는 연계전공을 이수하고 있다는 증명서가 따로 발급되지 않으며, 모두 이수한 후 학위기 및 졸업증명서에 '연계전공'으로 표기되어 발급됩니다.

Q4. 연계전공 공통 개설 교과목 수강신청은 언제, 어떻게 하면 되나요?

- 연계전공으로 개설된 교과목(학정번호 0000으로 시작하는 공통 개설 교과목)
  : 본인소속학과 수강신청일에 가능
- 연계전공 참여 학과의 교과목(본인소속학과와 다른 경우)
  : 타학과 수강신청일에 가능
- 대학원 개설교과목
  : 학·석사 연계과목 신청기간에 관련 공지사항에 안내된 절차대로 신청

Q5. 연계전공을 신청한 후, 변경 또는 취소가 가능한가요?

- 연계전공을 신청한 후 변경 또는 취소를 원하는 경우 다전공 신청기간에 변경, 취소하시면 됩니다.
- 연계전공을 신청한 후 학점을 모두 이수하시지 않은 경우 졸업 시 연계전공을 이수하지 않은 것으로 반영되며, 별도의 불이익은 없습니다.

Q6. 다른 다전공을 하면서 연계전공도 할 수 있나요? (연계전공을 2개 이상 신청 가능한가요?)

다른 다전공과 연계전공을 합하여 총 2개까지 신청할 수 있습니다.
다만, 신청하신 다전공과 연계전공은 교과과정이 중복되더라도 학점이 상호 인정되지 않습니다.(둘 중 하나로만 인정받을 수 있습니다.)

〈예시〉 21학번 영어산업학과 학생이 '행정학과 복수전공&경찰학·범죄학 연계전공'을 신청하여 '관료제와민주주의' 과목을 수강한 경우
- 행정학과 복수전공 학점으로 인정받거나 또는 경찰학범죄학 연계전공 학점으로만 인정받을 수 있음.
- 복수전공인 행정학과와 연계전공인 경찰학·범죄학 연계전공 간에 상호인정 받을 수 없음.

Q5. 연계전공 과목이 삭제되기도 하고 신설되기도 하는데 어떤 기준으로 인정되나요?

- 연계전공 과목이 삭제된 경우, 삭제 전에 해당 과목을 수강한 학생은 연계전공 학점으로 인정되며, 삭제 이후에 과목을 수강하면 인정이 되지 않습니다.
- 연계전공 과목이 추가된 경우, 이전에 들었던 경우와 이후에 들었던 경우 모두 연계전공 학점으로 인정됩니다.
- 필수과목에서 해제된 경우, 모든 학생에게 필수에서 해제되며, 필수과목이 추가된 경우 해당 시점부터 연계전공을 신청한 학생에게만 필수로 적용됩니다.

III. 연계전공별 교과과정 상세 안내

01 사회복지학 연계전공

1. 사회복지학 연계전공이란?

사회복지학 연계전공은 행정학과, 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합과학과, 상담복지정책대학원 사회복지학과가 연계하여 2011학년도에 개설하였습니다.

2. 참여학과

행정학과(주관), 산업심리학과, 법학부, 스포츠융합과학과, 상담복지정책대학원(사회복지학과)

3. 연계전공 학점

구분	2019학년도 입학생까지	2020학년도 입학생부터
본교 연계전공 취득 기준	1) **총 이수 학점 : 45학점 이상** 2) 필수과목 : 10과목 30학점 3) 선택과목 : 5과목 15학점 이상	1) **총 이수 학점 : 51학점 이상** 2) 필수 과목 : 17과목 51학점 (교과목 뒤에 *표시된 17과목 모두 이수) (필수 10과목 + *표시 7과목)
사회복지사 2급 취득 기준	1) **총 이수 학점 : 42학점 이상** 2) 편성된 교과과정 중 *표시된 과목 중 14과목 42학점 이상 이수하여야 함 (단, 필수 10과목 30학점은 무조건 포함)	1) **총 이수 학점 : 51학점 이상** 2) 편성된 교과과정 중 *표시된 과목 중 17과목 51학점 모두 이수하여야 함 (필수 10과목 + *표시 7과목)
공통 사항	※ 본인전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교과과정에 편성되어 있을 경우 이 과목을 이수하면 **본인전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨.** **(단, 졸업 이수학점으로는 중복 인정하지 않음)** ※ 대학원 과목은 4학년의 경우에만 수강 가능하며, 한 학기에 총 6학점을 초과할 수 없음 **(타 대학 학점교류 포함 한 학기에 6학점 초과 불가).** ※ **사회복지사업법 개정에 따라 사회복지사 2급 자격요건을 충족하기 위한 사회복지학 전공교과목 및 이수학점이 변경되었으니 확인바람.(2020학년도 신입생부터 적용)**	

4. 교과 과정 편성표

학년	학기	연계전공 (전체공통개설)	행정학과	산업심리학과	법학부	스포츠융합과학과	상담복지정책대학원 사회복지학과
1	1					• 여가레크리에이션(구,여가학)	
	2					• 운동발달(구,운동발달 및 특수체육)	
2	1	• 사회복지학개론[필수]* • 인간행동과사회환경[필수]* • 자원봉사론*(계절수업)	• 정책학			• 스포츠사회학	
	2	• 지역사회복지론[필수]* • 사회복지실천론[필수]*	• 사회복지정책론[필수]*				
3	1	• 청소년복지론* • 사회복지행정론[필수]*			• 노동법1(구,개별적근로관계법)		
	2	• 노인복지론* • 사회복지실천기술론[필수]* • 사회복지프로그램개발과평가*(계절수업)	• 비영리섹터와 사회적경제	• 상담이론과 실제	• 가족법		
4	1	• 장애인복지론* • 사회복지조사론[필수]*					• 사회복지현장실습[필수]*(1학기/2학기) • 아래3과목 중 택1* 【사회복지윤리와철학/사회복지지도감독론/정신건강론】
	2	• 사례관리론* • 사회복지법제와실천[필수]*		• 가족상담			

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

02 건설금융 연계전공

1. 교육목적

건축/건설에 대한 기본 지식과 함께 회계/재무 지식, 법률 지식, 그리고 금융지식을 겸비한 인재 양성을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

프로젝트 파이낸싱 전문가 양성을 목표로 이공계 및 인문사회계 학생들의 건설사, 금융사, 부동산개발사 등 다양한 분야로의 사회진출을 유도하여 취업률을 제고하는 것을 목표로 합니다.

3. 참여학과

건축공학과(주관), 경영학부, 법학부

4. 연계전공 학점

구분	건설금융 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	건축공학과	경영학부	법학부
1	1		• 회계원리	• 민법총칙1
	2			• 민법총칙2
2	1	• 일반구조	• 원가회계 • 마케팅(1,2학기 개설)	
	2		• 재무관리(1,2학기 개설)	• 채권각론
3	1	• 건설관리	• 경영전략	• 민사소송법
	2	• 건축공정관리 • 건설프로젝트파이낸싱	• 기업재무론	
4	1	• 프로젝트설계		
	2			

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

03 경영분석 연계전공

1. 교육목적

경제, 통상, 무역 및 비즈니스 관련 데이터를 이해할 수 있는 기본 지식과 R, Python 등 다양한 경영분석 틀(Analytics Tool)에 대한 활용능력을 갖춘 경영분석 전문가를 양성하는 것을 목적으로 2021학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

경제, 무역, 마케팅, 재무회계, 생산관리 등 경영전반에 걸쳐 데이터를 기초로 한 경영의사결정이 각광받으면서 경영분석(Business Analytics)과 관련된 전문 인력에 대한 수요가 급증하고 있습니다. 본 연계전공은 분야별 경제·경영 관련 데이터의 구조와 특성을 학습하고, 비즈니스 데이터가 사용되는 R과 Python 활용능력을 함양함으로써 유능한 경영분석전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다.

3. 참여학과

경영학부(주관), 국제통상학부

4. 연계전공 학점

구분	경영분석 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면 **본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨**
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	경영학부	국제통상학부
1	1		• 경제경영통계 (구,생활속의통계)
	2		
2	1	• 마케팅(1,2학기 개설) • 빅데이터와경영데이터베이스(1,2학기 개설) (구,경영데이터베이스) • 경영통계분석	• 경제경영데이터분석(구,경제계량분석) • 경제경영수학 • 무역상무
	2	• 소비자행동(1,2학기 개설)	• 거시경제학 • 미시경제학 • 국제e-비즈니스론 • 무역상무연습
3	1	• 경영데이터과학론 • 유통관리 • 비즈니스인텔리전스	• 국제무역론 • 국제물류관리론 • 비즈니스협상론
	2	• 디지털마케팅(구,소셜미디어마케팅) • 마케팅조사 • 서비스마케팅 • 데이터사이언스개론 • 경영데이터과학론심화	• 국제수지론 • 국제금융론(구,외환시장론) • 관세법(구,통상과환경)
4	1		
	2	• 소셜네트워크분석	

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

04 경찰학·범죄학 연계전공

1. 경찰학·범죄학 연계전공이란?

행정학과, 법학부, 대학원 범죄학과가 연계하여 2011학년도에 개설하였습니다.

2. 참여학과

행정학과(주관), 법학부, 산업심리학과, 인제니움대학, 일반대학원(범죄학과)

3. 연계전공 학점

구분	경찰학·범죄학 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

인제니움대학 교양과목을 연계전공 과목으로 이수할 경우,해당 과목은 교양 이수 학점에서 제외되며 연계전공 학점으로만 인정됨.

대학원 과목은 아래 해당 학생만 수강가능함〈대학원 통합학칙 시행세칙〉
※ 4학년(7학기 이상) 학생
※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
※ 총 6학점을 초과할 수 없음

4. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
2	1	행정학과	• 경찰학
	2	행정학과	• 범죄학
3	1	행정학과	• 범죄수사론
	2	행정학과	• 범죄예방론

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	행정학과	법학부	산업심리학과	인제니움대학
1	1	• 행정학개론 • 현대사회문제론	• 민법총칙1		
	2		• 민법총칙2		
2	1	• 관료제와민주주의	• 행정법총론 • 기본권론 • 지적재산법	• 발달심리학	• 범죄와사회
	2	• 사회과학조사방법론 (구,행정조사방법론) • 위험정책론	• 형법각론		
3	1	• 빅데이터분석론 (구,행정데이터분석론)	• 형사소송법		
	2		• 회사법		
4	1				
	2	• 행정및정책사례세미나			

3) 대학원 개설과목

구분	일반대학원	
	개설학과명	개설과목명
1학기	범죄학과	• 범죄사회학
2학기	범죄학과	• 범죄경제학

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

05 금융공학및핀테크 연계전공

1. 교육목적

핀테크시대는 금융인력으로 하여금 금융에 관한 지식은 물론이고 수리적 문제 해결 능력, 그리고 정보처리, 전산 등의 컴퓨터공학에 대한 능력을 갖출 것을 요구합니다. 본 연계전공 프로그램은 핀테크시대의 금융인력 양성을 위해 필요한 교과과정 제공을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

금융과 ICT가 융합된 교육프로그램을 제공하여 본 연계전공 프로그램을 이수한 학생들이 금융 기술(FinTech) 전문가로 성장할 수 있는 토대를 마련합니다. 세부적으로는 경제학, 재무, 금융공학, 데이터 분석, 보안 등에 관한 교과과정을 제공합니다.
이공계 및 인문사회계 학생들이 은행, 증권을 비롯한 금융업계, IT업계 등 다양한 분야로 진출할 수 있는 소양을 갖추도록 함으로써 경쟁력을 제고하고자 합니다. 이를 통해 학생들의 진로 탐색에 있어 새로운 옵션을 제시하여 궁극적으로는 취업률 향상에 기여하는 것을 목표로 합니다.

3. 교육과정 특징

본 연계전공은 경영학과 재무전공 교수, 국제통상학부 경제학전공 교수, 수학과 금융수학전공 교수, 그리고 컴퓨터정보공학부의 기계학습/보안전공 교수들이 근래의 금융 산업 트렌드에 부합하는 금융인력 양성에 필요한 교과과정을 다양하고 전문적으로 제공할 수 있다는 장점이 있습니다.
전 세계적으로 급성장하고 있는 핀테크 분야에 발 빠르게 대응하여 산업이 요구하는 수요자 중심의 인재를 양성할 수 있습니다.
모바일, 소셜 네트워크, 빅데이터 등 최신 ICT 기술을 이용하여 급속히 발전하고 있는 금융 서비스를 지속적으로 제공할 수 있는 인재를 양성할 수 있습니다.

4. 참여학과

컴퓨터정보공학부(주관), 경영학부, 국제통상학부, 수학과

5. 연계전공 학점

구분	금융공학및핀테크 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

6. 교과 과정 편성표

학년	학기	컴퓨터정보공학부	경영학부	국제통상학부	수학과
1	1		• 회계원리		
	2	• 고급C프로그래밍			• 계산수학및프로그래밍
2	1	• 객체지향프로그래밍설계	• 재무관리 (1,2학기 개설)	• 경제경영데이터분석 (구,경제계량분석) • 미시경제학	• 상미분방정식론
	2	• 데이터구조설계	• 재무회계	• 거시경제학	• 수치해석1
3	1	• 신호및시스템	• 증권투자론		• 금융수학(구,금융수학개론)
	2	• 디지털신호처리 • 알고리즘 • 인공지능	• 파생금융상품론		• 확률론개론 • 편미분방정식론
4	1	• 머신러닝	• 가치평가론		
	2	• 데이터베이스및데이터시각화			• 금융수학특론

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

06 리더십코칭 연계전공

1. 교육목적

학생들의 리더십 역량 증진과 리더십 개발 코치로서 활동할 수 있는 코칭 역량 증진을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

학생들에게 졸업 후 사회의 각 조직에서 리더로 성장하기 위해 필요한 리더십 역량을 향상시키는 동시에 기업에서 관리자의 리더십 역량 향상을 위한 경영학적 지식의 습득과 프로그램 개발 및 코칭 역량을 향상키시키는 리더십 개발 코치를 양성하는 것을 목표로 합니다.

3. 참여학과

산업심리학과(주관), 경영학부

4. 연계전공 학점

구분	리더십코칭 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
4	1	산업심리학과	• 코칭실습및슈퍼비전
	2	산업심리학과	• 디지털시대의행동변화코칭(구,행동변화코칭)

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	산업심리학과	경영학부
1	1		• 경영학의이해
	2		
2	1		• 마케팅 • 조직행동
	2	• 조직심리학 • 사회심리학	
3	1	• 코칭심리	• 조직문화와리더십
	2	• 리더십코칭	• 경영전략 • 인적자원관리 • 비즈니스와사회적공헌
4	1	• 인사평가와성과관리 • 성격심리 • 심리검사	• 비즈니스아이템발견
	2		

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

07 미디어콘텐츠 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 미디어콘텐츠 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 미디어콘텐츠와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

학부 : **소프트웨어학부(주관)**, 정보융합학부
일반대학원 : 인공지능응용학과, 컴퓨터과학과

4. 연계전공 학점

구분	미디어콘텐츠 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

대학원 과목은 아래 해당 학생만 수강가능함〈대학원 통합학칙 시행세칙〉
※ 4학년(7학기 이상) 학생
※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
※ 총 6학점을 초과할 수 없음

5. 교과 과정 편성표

1) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	소프트웨어학부	정보융합학부
1	1		
	2	• 고급C프로그래밍및설계	
2	1		
	2		• 인터렉티브심리학 • 비주얼컴퓨팅
3	1	• 알고리즘	• UX/UI디자인 • 컴퓨터그래픽스
	2	• 컴퓨터그래픽스 • 컴퓨터비전	• HCI와UX평가 • 확장현실(구,가상현실)
4	1	• 컴퓨터애니메이션	
	2	• 혼합현실(구,가상현실)	

2) 대학원 개설과목

구분	일반대학원	
	개설학과명	개설과목명
대학원	인공지능응용학과	• HCI/UX특론
		• 원격헬스케어서비스UX
		• 혼합현실특론
		• 영상생성모델
	컴퓨터과학과	• 캐릭터애니메이션
		• 컴퓨터비전특론1
		• 컴퓨터비전특론2

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

08 빅데이터 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 빅데이터 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 2020학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 빅데이터와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

정보융합학부(주관), 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부

4. 연계전공 학점

구분	빅데이터 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 객체지향프로그래밍, 데이터베이스, 산학협력캡스톤설계1)

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	정보융합학부	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부
1	1			
	2	• 빅데이터프로그래밍	• 고급C프로그래밍	
2	1	• AI수학 • 객체지향프로그래밍 • 오픈소스소프트웨어		
	2	• 데이터마이닝		• 객체지향프로그래밍
3	1	• 텍스트마이닝 • 데이터베이스		• 데이터베이스
	2	• 네트워크데이터분석 (구,소셜네트워크분석)		• 빅데이터처리및응용
4	1	• 산학협력캡스톤설계1 • 데이터시각화	• 머신러닝 • 산학협력캡스톤설계 (구,산학협력캡스톤설계1)	• 산학협력캡스톤설계1
	2			

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

09 사물인터넷 연계전공

1. 교육목적

지속적으로 성장하는 사물인터넷 분야의 실전적 인재를 양성하기 위해 사물인터넷 분야의 핵심 기술인 디바이스, 네트워크와 통신, 소프트웨어, 플랫폼 등의 지식 연계를 목적으로 합니다.

2. 교육목표

사물인터넷 관련 기초기술에서 응용기술까지 이론과 실무 능력을 고루 갖추고, 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 사물인터넷 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 교육과정 특징

사물인터넷의 핵심 기술을 다루는 컴퓨터정보공학부, 전자통신공학과의 교과과정으로 구성되어 있습니다.
사물인터넷 특성화실험실 및 첨단 기자재 등의 교육환경을 제공합니다.
산업체 수요 기반의 융합SW프로젝트 수행을 의무화합니다.

4. 참여학과

컴퓨터정보공학부(주관), 전자통신공학과

5. 연계전공 학점

구분	사물인터넷 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 신호및시스템, 디지털신호처리, 컴퓨터네트워크, 운영체제, 마이크로프로세서)

6. 교과 과정 편성표

학년	학기	컴퓨터정보공학부	전자통신공학과
1	1		
	2		
2	1	• 객체지향프로그래밍설계	• 디지털공학
	2	• 데이터구조설계	• 객체지향프로그래밍 • 신호및시스템
3	1	• 신호및시스템 • 시스템프로그래밍 • 컴퓨터네트워크	• 자료구조및알고리즘 • 데이터통신 • 컴퓨터구조 • 디지털신호처리
	2	• 운영체제 • 마이크로프로세서 • 디지털신호처리	• 운영체제 • 마이크로프로세서 • 컴퓨터네트워크
4	1	• 임베디드시스템S/W설계	• 영상신호처리
	2	• 지능IT특론(구,지능IoT특론)	• 멀티미디어공학

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

10 스타트업 연계전공

1. 교육목적

글로벌 혁신을 주도하는 리더와 최고 수준의 벤처 기업가 양성을 목적으로 2022학년도 1학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

창의적 사고와 문제해결 능력을 배양합니다.
기술과 인문, 경영, 경제 등 학제 간 융합연구 기회를 제공합니다.
신제품 개발, 사업기획, 투자 유치 등을 주도할 수 있는 기업가형 인재를 양성합니다.
기타 창업에 필요한 지식을 제공합니다.

3. 참여학과

산학협력단(주관, 전정대·공대 개설 창업교과목 운영), 경영학부, 국제통상학부, 인제니움대학

4. 연계전공 학점

구분	스타트업 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

인제니움대학 교양과목을 연계전공 과목으로 이수할 경우, 해당 과목은 교양 이수 학점에서 제외되며 연계전공 학점으로만 인정됨.

5. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
4	1		
	2	산학협력단	• 창업캡스톤

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	전정대 공통	공대 공통	경영학부	국제통상학부	인제니움대학
1	1					• 생활속의지식재산권
	2	• 기술인문융합기반창업(구,기술인문융합기반창업아이템및프로세스설계)				
2	1			• 마케팅 • MIS개론		
	2		• 창업프로세스와지식재산권			
3	1				• 시장조사방법론(구,해외시장정보분석론)	• 스타트업과 고객발굴전략 • 기술창업과 사업전략(구,기술창업전략및실습)
	2			• 인적자원관리	• 국제경영전략(구,국제경쟁력분석)	
4	1	• ICT창업프로젝트와 지식재산권		• 비즈니스 아이템발견	• 빅데이터분석	
	2			• 벤처경영		

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

문의 | **산학협력단** 전화 | **02-940-8512** 사이트 | **https://m.site.naver.com/1iZZD**

11 스포츠빅데이터 연계전공

1. 교육목적

스포츠 현장에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터 처리·분석 시 필요한 이론 및 현장 적용 능력 학습을 통해 스포츠 빅데이터 활용 능력 배양을 목적으로 2019학년도 1학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

스포츠 현장에서 수집되는 다양한 정형/비정형 데이터에 대한 수집-저장-처리-분석-시각화 단계에 필요한 빅데이터 처리/분석 방법론 및 기술, 빅데이터 처리/분석 시스템 구현에 필요한 IT/프로그래밍 기술 등의 기본적인 역량과 이를 다양한 스포츠 현장에 적용할 수 있는 실무 능력 및 글로벌 경쟁력을 갖춘 스포츠 빅데이터 전문 인력 양성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

스포츠융합과학과(주관), 정보융합학부

4. 연계전공 학점

구분	스포츠빅데이터 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	스포츠융합과학과	정보융합학부
1	1		
	2		• 빅데이터프로그래밍(구,빅데이터언어)
2	1	• 스포츠빅데이터 (구,스포츠빅데이터분석)	• AI수학
	2	• ICT와스포츠과학 (구,스포츠정보)	• 데이터마이닝(구,데이터마이닝분석)
3	1	• 스포츠측정평가 (구,체육측정평가) • 스포츠융합과학캡스톤설계	• 텍스트마이닝(구,텍스트및오피니언마이닝) • 데이터베이스
	2		• 빅데이터알고리즘(구,빅데이터처리및응용)
4	1		• 산학협력캡스톤설계1
	2		• 산학협력캡스톤설계2

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

12 시스템반도체 연계전공

1. 교육목적

시스템반도체 분야의 기본 소양을 겸비하고, 심화 및 융합 교육과정을 통한 회로설계·소자공정·시스템설계 분야의 미래형 융합인재 양성을 목적으로 2025학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

시스템반도체, 소자공정, 반도체 모듈 및 시스템 분야 산업계에 진출하여 기술적·산업적 리더십을 발휘하는 엔지니어를 배출하는 것을 목표로 합니다.

3. 참여학과

반도체시스템공학부(주관), 전자공학과, 전자통신공학과, 전자융합공학과, 전자재료공학과, 컴퓨터정보공학부, 전정대 공통개설 과목

4. 연계전공 학점

구분	시스템반도체 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면 **본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨**
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 회로이론2, 전자회로1, 전자회로실험1, 전자회로실험, 시스템반도체설계, 전자회로2, 전자회로실험2, 디지털집적회로설계, 임베디드시스템, 디지털신호처리, 집적회로설계)

문의 | **반도체특성화대학사업단 (비마관 204호)** 전화 | **02-940-8488~8490**

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	반도체시스템공학부	전자공학과	전자통신공학과
2	1			
	2	• HDL설계 • 전자회로1	• 회로이론2	• 회로이론2
3	1	• 전자회로실험 • 전자회로2	• 전자회로1 • 전자회로실험 • 반도체소자및설계	• 전자회로1 • 전자회로실험1 • 디지털신호처리
	2	• 전자회로응용실험 • 디지털집적회로설계	• 전자회로2 • 전자공학응용실험 • 디지털집적회로설계 • 디지털신호처리	• 시스템반도체설계 • 전자회로2 • 전자회로실험2
4	1	• 아날로그집적회로설계	• 임베디드시스템	
	2			• 집적회로설계

학년	학기	전자융합공학과	전자재료공학과	컴퓨터정보공학부	전정대 공통
2	1				
	2	• 회로이론2	• 회로이론2		
3	1	• 전자회로1 • 전자회로실험1	• 전자회로1 • 시스템반도체설계		
	2	• 전자회로2 • 임베디드시스템 • 디지털신호처리 • 융합반도체공정 • 전자회로실험2	• 전자회로2	• 디지털신호처리	• 풀커스텀칩설계 (계절수업) • 디지털칩설계 (계절수업)
4	1		• 집적회로설계	• 임베디드시스템 S/W설계	• 풀커스텀칩검증실습 (계절수업) • 디지털칩검증실습 (계절수업)
	2				• 반도체공학콜로키움

※ 전자회로실험1/전자회로실험 중 택1만 인정,
전자회로실험2/전자공학응용실험/전자회로응용실험 중 택1만 인정
※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

13 실감미디어 연계전공

1. 교육목적

가상/증강현실 등 차세대 실감 미디어를 선도하는 '선구적' 인재 양성,
소프트웨어 기술과 미디어 제작 능력을 겸비한 '통합형' 인재 양성,
산학 연계된 실용적인 교육을 통한 '맞춤형' 인재 양성을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

SW와 미디어 분야의 기초부터 응용까지 포괄하는 내실 있는 교육과정,
실감 미디어 관련 SW, 미디어, UX/UI, 디자인의 융합형 교육,
학부 교수와 산업체 전문가가 함께 하는 전문화된 교육,
산업체 연계 SW프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있는 실무형 교육을 목표로 합니다.

3. 교육과정 특징

- 4차 산업혁명을 선도하는 VR/AR 전문가를 양성하는 미래형 교육 프로그램입니다.
- 소프트웨어와 디자인, 인문학이 결합된 융합형 교육 프로그램입니다.
- 산업체로부터 수요를 받아 융합 SW프로젝트를 수행하는 실무형 교육 프로그램입니다.
- VR/AR 특성화실험실, 첨단 영상 실습장비 등을 활용한 체험형 교육환경을 제공합니다.
- 국가인적자원개발센터의 VR/AR 콘텐츠 전문가 양성과정(6학점) 이수 기회를 제공하여 높은 품질의 차세대 콘텐츠를 제작합니다.

4. 참여학과

소프트웨어학부(주관), 미디어커뮤니케이션학부

5. 연계전공 학점

구분	실감미디어 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

6. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
2	1	미디어커뮤니케이션학부	• 기초그래픽디자인
	2	미디어커뮤니케이션학부	• 컨셉아트웍디자인

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	소프트웨어학부	미디어커뮤니케이션학부
1	1		
	2		• 인터랙티브커뮤니케이션개론
2	1	• 고급프로그래밍	• Gen-AI기반사용성평가 (구,HCI와UX평가)
	2	• 자료구조 • 객체지향프로그래밍	
3	1	• 가상세계	• 실감미디어론
	2	• 컴퓨터그래픽스 • 컴퓨터비전	• 가상인간브랜딩및세계관기획 (구,비주얼스토리텔링) • 실감미디어콘텐츠개발 • UX/UI기획및제작
4	1	• 컴퓨터애니메이션	• 포트폴리오워크샵
	2	• 혼합현실	

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

14 언어빅데이터 연계전공

1. 교육목적

4차 산업혁명 시대에 국제어의 위상을 지닌 영어에 대한 언어적 지식과 컴퓨터 소프트웨어의 공학적 지식을 연계하고 융합하는 것을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

언어빅데이터와 관련한 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 언어기반 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 교육과정 특징

본 교육과정은 위와 같은 교육목적과 목표를 위해 영어산업학과와 정보융합학부의 교과과정으로 편성된 <언어빅데이터 연계전공> 교과과정 중 30학점을 이수해야 합니다.

4. 참여학과

영어산업학과(주관), 정보융합학부

5. 연계전공 학점

구분	언어빅데이터 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

6. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
3	1	영어산업학과	• 인공지능활용과미래(구,빅데이터자연어처리)
	2	영어산업학과	• 생성형AI와빅데이터(구,기계번역과딥러닝)

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	영어산업학과	정보융합학부
1	1		
	2		
2	1	• 영어음성학(구,음성학과발음지도)	• AI수학 • 객체지향프로그래밍
	2	• 영어학입문 • 영어어휘연구(구,영어어휘지도)	• 데이터마이닝
3	1	• 번역실습 • 문장구조분석	• 텍스트마이닝 • 기계학습 • 데이터베이스
	2	• 코퍼스영어학 • 현대영문법특강	• 빅데이터알고리즘 (구,빅데이터처리및응용)
4	1		
	2		• 인공지능응용 • ICT융합전략

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

15 엔터테인먼트경영 연계전공

1. 교육목적

엔터테인먼트 전문지식과 경영마인드를 갖춘 융합형 인재 양성을 목적으로 2019학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

엔터테인먼트 기술, 콘텐츠 및 서비스에 관한 전문지식 학습, 소비자, 시장, BM(Business Model)에 대한 이해와 분석능력 함양, 엔터테인먼트 기업이 요구하는 4C(Communication, Creativity, Critical thinking, Collaboration) 역량 배양을 목표로 합니다.

3. 참여학과

미디어커뮤니케이션학부(주관), 경영학부

4. 연계전공 학점

구분	엔터테인먼트경영 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

특정학부 교과목은 최대 18학점까지만 인정함. (엔터테인먼트경영 연계전공 공통과목 제외)

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면 **본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨**
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

6. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
3	1		
	2	미디어커뮤니케이션학부	• 글로벌K엔터테인먼트 • 엔터테인먼트와팬덤

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	미디어커뮤니케이션학부	경영학부
1	1		
	2	• 방송영상론(구,방송론) • 인터렉티브커뮤니케이션개론 (구,디지털미디어개론)	• 경영학의이해
2	1	• 대중영화의이해 • 커뮤니케이션과혁신 • 미래시나리오전략기획	• 마케팅 • 조직행동
	2	• 엔터테인먼트산업 • 논픽션미디어의이해	
3	1	• 미디어문화론 • 실감미디어론	• 경영전략 • 유통관리
	2		• 마케팅조사 • 서비스마케팅 • 인적자원관리 • 국제경영 • 데이터사이언스개론
4	1	• 전략커뮤니케이션트렌드 • 엔터테인먼트기획실습 (구,엔터테인먼트기획세미나)	• 비즈니스아이템발견
	2		• 벤처경영

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

16 영어정보콘텐츠 연계전공

1. 교육목적

전문지식과 정보기술을 겸비한 미래형 창의 인재 양성을 목적으로 2019학년도 1학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

영어영문학의 방대하고 깊이 있는 콘텐츠 리소스를 발굴하고 정보콘텐츠로 개발하여 교육과 산업에 활용할 수 있는 인재의 양성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

영어산업학과(주관), 정보콘텐츠학과, 게임콘텐츠학과

4. 연계전공 학점

구분	영어정보콘텐츠 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	영어산업학과	정보콘텐츠학과 / 게임콘텐츠학과
1	1		• 문화콘텐츠의이해
	2	• 영미문학과사회 (구,영미문학과사회읽기) • 영화와영미문화	• 프로그램의이해
2	1	• 영문학개론	• 지식정보콘텐츠
	2	• 영어학입문 • 영어학통계입문(구,영어와통계)	• 프로그래밍언어1 • 게임학의이해
3	1	• 영어교육프로그램개발 • 문장구조분석	• 콘텐츠기획개론
	2	• 영미드라마(구,영미드라마와실용영어)	• 콘텐츠기획실무 • 콘텐츠영상제작(구,콘텐츠영상처리)
4	1	• 영문학과스토리텔링 • 셰익스피어산업	• 콘텐츠산업마케팅 • 실무프로젝트1
	2	• 세계의영어	• 모바일앱기획및제작

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

17 융합S/W 연계전공

1. 교육목적

다양한 분야에서 컴퓨터/소프트웨어를 이용한 부가가치 창출이 이루어지는 시대상에 맞춘 기본적인 소프트웨어 교육을 통해 자신의 분야와 융합한 소프트웨어 기술로 활용할 수 있는 인재양성을 목적으로 합니다.
(삼성SW인력양성 프로그램 지원이 2021년 2월로 종료됨에 따라 소프트웨어융합대학 공통으로 개설하여 비전공자 대상으로 별도 운영하던 교과과정을 학교의 일반 연계전공과 동일하게 운영 및 교과목 편성을 변경함)

2. 참여학과

컴퓨터정보공학부(주관), 소프트웨어학부, 정보융합학부

3. 연계전공 학점

구분	융합소프트웨어 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
2	1	컴퓨터정보공학부	• 컴퓨터개론및활용
	2		
4	1	정보융합학부	• 융합SW프로젝트
	2		

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부	정보융합학부
1	1			
	2			• 빅데이터프로그래밍
2	1	• 객체지향프로그래밍설계	• 고급프로그래밍 • 웹프로그래밍	
	2	• 데이터구조설계	• 자료구조 • 시스템소프트웨어	• 자료구조 • 모바일프로그래밍
3	1	• 시스템프로그래밍	• 운영체제 • 데이터베이스 • 모바일프로그래밍	• UX/UI디자인 • 데이터베이스
	2	• 운영체제		
4	1			• 데이터시각화
	2	• 데이터베이스및데이터시각화		

※ 데이터구조설계/자료구조 중 택1만 인정, 데이터베이스/데이터베이스및데이터시각화 중 택1만 인정, 시스템소프트웨어/시스템프로그래밍 중 택1만 인정, 객체지향프로그래밍설계/고급프로그래밍 중 택1만 인정
※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

18 인공지능반도체 연계전공

1. 교육목적

인공지능 반도체 분야 회로설계·소자공정·시스템SW의 융합적 전문지식을 갖는 인재 양성을 목적으로 2023학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

인공지능반도체, 시스템반도체, 인공지능소프트웨어, 반도체 모듈 및 시스템분야 산업계에 진출하여 기술적·산업적 리더십을 발휘하는 엔지니어를 배출하는 것을 목표로 합니다.

3. 참여학과

반도체시스템공학부(주관), 전자공학과, 전자통신공학과, 전자융합공학과, 전자재료공학과, 컴퓨터정보공학부, 전자바이오물리학과, 전정대 공통

4. 연계전공 학점

구분	인공지능반도체 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면 **본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨**
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 머신러닝, 전자회로1, 전자회로2, 전자회로실험(전자회로실험1), 디지털집적회로설계, 컴퓨터구조, 회로이론2, 전자기학2, 마이크로프로세서, 시스템반도체설계, 집적회로설계, 컴퓨터구조)

5. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
4	1		• 인공지능반도체설계프로젝트
	2		

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	전정대 공통	반도체시스템공학부	전자공학과	전자통신공학과
1	1				
	2				
2	1				
	2		• 전자회로1	• 컴퓨터구조 • 회로이론2 • 전자기학2	• 회로이론2 • 전자기학2
3	1		• 전자회로2 • 전자회로실험	• 전자회로1 • 반도체소자및설계 • 전자회로실험	• 전자회로1 • 컴퓨터구조 • 전자회로실험1
	2	• 풀커스텀칩설계 (계절수업) • 디지털칩설계 (계절수업)	• 디지털집적회로설계	• 전자회로2 • 디지털집적회로설계	• 전자회로2 • 마이크로프로세서 • 시스템반도체설계
4	1	• 지능형반도체공학 (구,반도체집적회로설계) • 풀커스텀칩검증실습 (계절수업) • 디지털칩검증실습 (계절수업)		• 머신러닝	
	2	• 머신러닝 • 반도체공학콜로키움			• 집적회로설계

문의 | **반도체특성화대학사업단 (비마관 204호)** 전화 | **02-940-8488~8490**

>>>

학년	학기	전자융합공학과	전자재료공학과	컴퓨터정보공학부	전자바이오물리학과
1	1				
	2				
2	1				
	2	• 컴퓨터구조 • 회로이론2 • 전자기학2	• 회로이론2 • 전자기학2		
3	1	• 전자회로1 • 마이크로프로세서 • 전자회로실험1	• 전자회로1 • 시스템반도체설계	• 컴퓨터구조	• 전자기학2
	2	• 전자회로2 • 머신러닝	• 전자회로2	• 마이크로프로세서 • 인공지능	
4	1		• 집적회로설계	• 머신러닝	
	2				

※ 전자회로실험1/전자회로실험 중 택1만 인정

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

19 정보보호 연계전공

1. 교육목적

기업(은행), 정부와 연구기관 등 정보를 생산 보관하는 단체들은 컴퓨터와 인터넷을 이용하여 정보의 처리 및 통신을 수행할때 해킹으로 정보의 유출, 도용, 사기 및 프라이버시 침해 등 불법적 행위로 인한 피해는 심각할 수밖에 없습니다. 오늘날 강력한 정보보호는 기술적, 행정적, 법률적 뒷받침을 받아서 기업/정부/단체의 전 분야에서 정보보호 관련 지식을 체계적으로 갖춘 보안전문가를 필요로 하게 되었으며, 이런 전문가 양성을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

정보보안은 다양한 분야의 전문적 지식을 갖춘 전문가를 필요로 합니다. 이를 위해 정보의 처리와 통신기술, 정보 암호기술, 기업정보 분석과 분류기술, 정보보호 관리체계 구축기술, IT 재난관리, 국가적 보안체계구축과 기밀보호방안, 사이버범죄와 인터넷 해킹 방지법 등 네트워크, 인터넷, 암호학, 법학, 기업정보보호, 정보기술 재난관리 등 통합적 교육을 목표로 합니다.

3. 교육과정 특징

본 정보보호 연계전공은 경영학, 행정학, 수학적 기반의 암호학, 컴퓨터와 네트워크 보호방안, 그리고 법률적 지원과 제도적 방안까지 총체적 분야 전 과정을 교육합니다.
특별히 정보보호 분야의 핵심 대상인 컴퓨터와 네트워크 보안, 암호화 기술, 기업정보보호를 융합하는 교육이 특징입니다. 주요 교육 대상은 가장 광범위한 기업입니다.

4. 참여학과

경영학부(주관), 법학부, 정보콘텐츠학과, 게임콘텐츠학과

5. 연계전공 학점

구분	정보보호 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

6. 교과 과정 편성표

학년	학기	경영학부	법학부	정보콘텐츠학과/ 게임콘텐츠학과
1	1			
	2			
2	1	• MIS개론 • 빅데이터와경영데이터베이스 (구,경영데이터베이스)		
	2			• 네트워크해킹과보안
3	1	• 비즈니스인텔리전스	• 정보통신법개론	
	2	• 데이터사이언스개론	• 인공지능과법	• 시스템해킹과보안
4	1			• 실무프로젝트1
	2		• 데이터법이론과실무	• 실무프로젝트2

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

20 AIoT 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 사물지능 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 2020학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 사물지능과 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

학부 : **정보융합학부(주관)**, 컴퓨터정보공학부, 소프트웨어학부
일반대학원 : 컴퓨터공학과

4. 연계전공 학점

구분	AIoT 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 컴퓨터네트워크)

대학원 과목은 아래 해당 학생만 수강가능함〈대학원 통합학칙 시행세칙〉
※ 4학년(7학기 이상) 학생
※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
※ 총 6학점을 초과할 수 없음

5. 교과 과정 편성표

1) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	정보융합학부	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부
1	1			
	2		• 고급C프로그래밍	
2	1	• 컴퓨터네트워크 • 오픈소스소프트웨어		
	2		• 데이터구조설계	• 시스템소프트웨어
3	1	• IoT시스템설계및실습 • 기계학습	• 컴퓨터네트워크	• 데이터통신
	2	• 빅데이터알고리즘 (구,빅데이터처리및응용) • 딥러닝프로그래밍		• 컴퓨터네트워크
4	1		• 무선모바일네트워크 (구,무선이동네트워크및5G)	
	2		• 지능IT특론(구,지능IoT특론)	

2) 대학원 개설과목

구분	일반대학원	
	개설학과명	개설과목명
대학원	컴퓨터공학과	• 무선네트워크
		• 저전력설계
		• 차세대정보통신기술
		• 정보통신특론
		• 유비쿼터스네트워크
		• 사물인터넷
		• 데이터통신특론
		• 네트워크프로토콜1

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

21 AI융합 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 인공지능 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 2020학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 인공지능에 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

컴퓨터정보공학부(주관), 소프트웨어학부, 정보융합학부, 전자통신공학과, 로봇학부

4. 연계전공 학점

구분	AI융합 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

학년	학기	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부	정보융합학부	전자통신공학과	로봇학부
1	1					
	2	• 고급C프로그래밍				
2	1			• AI수학		
	2		• 오픈소스소프트웨어개발	• 인터랙티브심리학 • 데이터마이닝		• 신호및시스템
3	1	• 소프트웨어프로젝트(구,소프트웨어프로젝트1)				• 자동제어1 (구,자동제어)
	2			• 확장현실 (구.가상현실)		• 로봇제어
4	1	• 산학협력캡스톤설계(구,산학협력캡스톤설계1)			• 영상신호처리	
	2					

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

22 Bio-Health-Care 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 바이오헬스케어 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 2020학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 바이오헬스케어 분야와 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

학부 : **컴퓨터정보공학부(주관)**, 소프트웨어학부, 정보융합학부, 인융대 공통
일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과

4. 연계전공 학점

구분	Bio-Health-Care 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 모바일프로그래밍, 빅데이터처리및응용)

대학원 과목은 아래 해당 학생만 수강가능함〈대학원 통합학칙 시행세칙〉
※ 4학년(7학기 이상) 학생
※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
※ 총 6학점을 초과할 수 없음

5. 교과 과정 편성표

1) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	컴퓨터정보공학부	소프트웨어학부	정보융합학부	인융대 공통
1	1				
	2	• 고급C프로그래밍			
2	1			• 오픈소스소프트웨어	
	2			• 모바일프로그래밍	• 이산수학
3	1	• 신호및시스템	• 알고리즘 • 모바일프로그래밍	• 기계학습 • 텍스트마이닝 • 데이터베이스	
	2	• 디지털신호처리	• 빅데이터처리및응용 • 인공지능	• 빅데이터알고리즘 (구,빅데이터처리및응용)	
4	1	• 임베디드시스템 S/W설계			
	2		• 미래네트워크특강		

2) 대학원 개설과목

구분	일반대학원	
	개설학과명	개설과목명
대학원	컴퓨터공학과	• WearableIT
		• 머신러닝
		• 머신러닝2
		• 임베디드시스템설계
		• 인공지능 I
		• 인공지능 II
	컴퓨터과학과	• 인공지능특론 I
		• 지능형시스템 I
		• 진화연산
		• 패턴인식특론

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

23 OTT미디어프로듀싱 연계전공

1. 교육목적

미디어 흐름을 선도하는 '선구적' 인재 양성, 기획능력, 제작능력을 겸비한 '통합형' 인재 양성, 산학 연계된 실용적인 교육을 통한 '맞춤형' 인재 양성을 목적으로 합니다.

2. 교육목표

실무에 능하고 현장에 강한 인재를 육성하는 교육, OTT 콘텐츠기획, 플랫폼, 유통구조 등 전반적인 OTT 산업의 실무적인 이해, 현장의 전문 교수진 확보로 전문화된 교육, 학부간 융합, 산업계와 연계된 효율적 교육을 목표로 합니다.

3. 참여학과

미디어커뮤니케이션학부(주관), 동북아문화산업학부

4. 연계전공 학점

구분	OTT미디어프로듀싱 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면
본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 15학점까지 인정됨
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

5. 교과 과정 편성표

1) 연계전공 공통과목

학년	학기	담당학과	개설과목명
2	1	미디어커뮤니케이션학부	• OTT컨텐츠기획
	2	미디어커뮤니케이션학부	• OTT컨텐츠제작
3	1		
	2	동북아문화산업학부	• 영상문법
		미디어커뮤니케이션학부	• 미디어스타트업비즈니스
4	1	미디어커뮤니케이션학부	• OTT플랫폼전략
	2	미디어커뮤니케이션학부	• 미디어스타트업워크샵

※ **창업(개인 창업 후 유튜브, 페이스북, 아프리카TV, 팟캐스트 채널 개설)으로 15학점(전선(6), 일선(9)) 인정 가능, 산학협력단 창업장소 제공(창업친화적 학사제도)**
- OTT미디어프로듀싱 **연계전공 이수 학점과는 무관함.**
- 「학생창업학사지원에 관한 규정」에 따라 학점 인정이 진행되며, 학점 인정을 원하는 직전 학기에 신청 후 심의하여 결정됨

※ **기존 여름계절학기 'OTT컨텐츠제작'교과목 수강생은 3학점을 인정함.**
(2021학년도부터는 계절학기 개설되지 않음)

2) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	미디어커뮤니케이션학부	동북아문화산업학부
1	1		• 사진영상제작실습
	2	• 인터랙티브커뮤니케이션개론	
2	1		
	2	• Gen-AI기반마케팅크리에이티브 (구,Gen-AI기반디지털마케팅크리에이티브)	• 브랜드기획제작실습 • K-무비의이해 (구,한국영화문화론) • 일본영상문화론
3	1		• 스토리텔링과매체변용 • 일본서사와문화원형
	2	• 가상인간브랜딩및세계관기획 (구,비주얼스토리텔링) • 실감미디어콘텐츠개발	• 현대문화이론
4	1	• 포트폴리오워크샵	• 문화비평연습
	2		

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

24 VR/AR 연계전공

1. 교육목적

학부간의 융합과 학부와 대학원 연계를 통하여 4차 산업혁명 시대에 필요한 VR/AR 분야의 고급 인재 양성을 목적으로 2020학년도 2학기에 개설하였습니다.

2. 교육목표

소프트웨어의 기본 능력을 겸비하고 가상현실과 증강현실에 관련된 창의적·융합적 소양을 겸비한 광운대학교의 미래형 산업 인재 육성을 목표로 합니다.

3. 참여학과

학부 : **소프트웨어학부(주관)**, 정보융합학부, 컴퓨터정보공학부
일반대학원 : 컴퓨터공학과, 컴퓨터과학과

4. 연계전공 학점

구분	VR/AR 연계전공 학점
총 이수 학점	30학점 이상
필수과목	없음

본인 전공과 연계전공 간에 동일한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이 과목을 이수하면 **본인 전공 및 연계전공의 전공 학점으로 상호 9학점까지 인정됨**
※ 단, 졸업 이수 학점으로는 중복인정하지 않음.

동일 교과목이 여러 학과에 개설되어 있고 본 소속 학과 교과목 수강이 가능한 경우, 소속 학과의 교과목을 이수하는 것을 원칙으로 함. (동일 교과목 : 객체지향프로그래밍, 자료구조)

대학원 과목은 아래 해당 학생만 수강가능함〈대학원 통합학칙 시행세칙〉
※ 4학년(7학기 이상) 학생
※ 전체 평량평점 3.0 이상인 학생(확인용 성적)
※ 총 6학점을 초과할 수 없음

OTT미디어프로듀싱 연계전공

5. 교과 과정 편성표

1) 주관/참여학(부)과 개설과목

학년	학기	소프트웨어학부	정보융합학부	컴퓨터정보공학부
1	1			
	2			• 고급C프로그래밍
2	1		• 인터랙티브미디어개론 • 객체지향프로그래밍	• 객체지향프로그래밍설계
	2	• 자료구조 • 객체지향프로그래밍	• 비주얼컴퓨팅 • 자료구조	• 데이터구조설계
3	1	• 가상세계	• UX/UI디자인	• 신호및시스템
	2	• 컴퓨터그래픽스	• HCI와UX평가 • 확장현실(구,가상현실)	
4	1	• 컴퓨터애니메이션		• 임베디드시스템S/W설계
	2			• 인공지능프로그래밍

2) 대학원 개설과목

구분	일반대학원	
	개설학과명	개설과목명
대학원	컴퓨터공학과	• 머신러닝1
		• 머신러닝2
	컴퓨터과학과	• 캐릭터애니메이션
		• 컴퓨터그래픽스2

※ 교과과정에 있더라도 개설이 안 될 수 있으므로 매학기 수강신청 자료집에서 개설교과목을 확인할 것

Ⅳ. 학생설계융합전공 신청 및 선발 안내

학생설계융합전공이란 무엇인가요?

- 학생설계융합전공은 우리대학의 다전공 제도 중 하나로 "학생이 스스로 3개 이상의 학과 또는 학부의 전공을 융합하여 구성한 교과과정을 이수하는 전공"을 말합니다.
- 융합교육을 강화하고 학생들의 다양한 관심분야에 대한 자기주도적 학습 기회를 제공하기 위해 마련된 제도입니다.
- 학생이 설계한 학생설계융합전공의 교과과정을 24학점 이상 이수하면 다전공으로 인정됩니다. 이수한 학생은 학위증에 전공명은 표기되나 별도의 학위명(공학사, 경영학사 등)은 표기되지 않습니다.

<참고> 우리대학 다전공 제도 요약

구분	정의	학위 취득
심화전공	본인 주전공의 기본 이수학점 이상을 초과하여 이수하는 전공	학위명 표기
복수전공	본인 주전공 이외에 다른 학과(부) 및 전공을 추가 이수하는 전공	학위명 표기
부전공		전공명만 표기
연계전공	2개 이상의 학부, 학과 또는 대학원의 전공을 연계하여 편성된 교과과정을 이수하는 전공	학위명 표기
학생설계융합전공	학생이 스스로 3개 이상의 학과 또는 학부의 전공을 융합하여 구성한 교과과정을 이수하는 전공	전공명만 표기
마이크로전공	융합능력을 함양하고 타학문에 접근할 수 있는 기회를 제공하기 위해 세부전공 또는 학제간 교과과정을 최소 이수 요건으로 이수하는 전공	

학생설계융합전공 신청 대상은 어떻게 되나요?

- 복수/부전공/연계전공과 마찬가지로 별도의 학점 및 전공 제한이 없으며, 2~4학년 재학생으로서 총 재학 학기가 3학기 이상 8학기 이하이면 신청가능합니다.
- 재학 중에만 신청이 가능하며, 휴학생은 신청이 불가하니 복학 후 신청하시기 바랍니다.
- 학생설계융합전공은 재학 중 1회만 신청 가능하며, 이수 도중에 교과과정 변경 또는 포기는 가능하나 재신청은 불가합니다.

학생설계융합전공 신청은 어떻게 하나요?

▸ 학생설계융합전공 신청은 1년에 2회 가능합니다.(다전공신청기간: 매년 4, 10월)

▸ 신청 및 선발 절차

1단계	신청공고	• 홈페이지 공지
2단계	서류 작성 및 관련학과 승인	• 학생설계융합전공 교육과정 및 학업계획서 작성 - 전공명, 전공 개요, 신청사유, 학업계획, 교과목 구성 등을 작성 - 첨부. 학생설계융합전공 관련 양식 참조 • 소속학과(부) 지도교수, 학생설계융합전공 지도교수, 학생설계융 • 합전공에 편성된 교과목이 개설된 모든 학과(부)장의 검토 및 승인
3단계	신청	• 신청 서류 제출 - 학생설계융합전공 신청서 - 학생설계융합전공 학업계획서 - 학생설계융합전공 교과과정표 - 학생설계융합전공 이수계획표 - 성적표 1부
4단계	심의 및 승인결과 통보	• 심의 - 학생설계융합전공운영위원회 심의 → 수정 요구사항이 있는 경우 다시 제출함 - 교과과정심의위원회 심의 • 최종승인 : 총장 • 승인결과 통보
5단계	학생설계 융합전공 신설	학생설계융합전공 신설 후 교과목 이수

학생설계융합전공 심의 기준은 무엇인가요?

▸ 학생설계융합전공운영위원회의 심의에서 다음과 같은 심의 기준으로 60점(100점 만점) 이상을 충족하여야 통과할 수 있습니다.

<참고> 학생설계융합전공 심의 기준

구분	심의 기준
전공의 타당성 및 독창성 (30점)	전공의 독창성(기존 전공으로 달성 불가능한 목표인가) (10점)
	전공명의 타당성 (10점)
	전공의 사회·산업수요 적합성 (10점)
교과과정의 적절성 및 체계성 (50점)	교육목표의 구체성과 적절성 (10점)
	교과목 구성의 적절성(교과목의 구성이 설계한 전공의 목표를 달성할 수 있도록 적절하게 구성되어 있는가) (20점)
	교과목 이수체계의 체계성, 논리성 (10점)
	교과목 개설의 안정성 (최근 2년간 개설여부) (10점)
학업계획의 충실성 (20점)	학생의 목표 및 진로계획 (10점)
	학생의 지적소양과 의지 (10점)

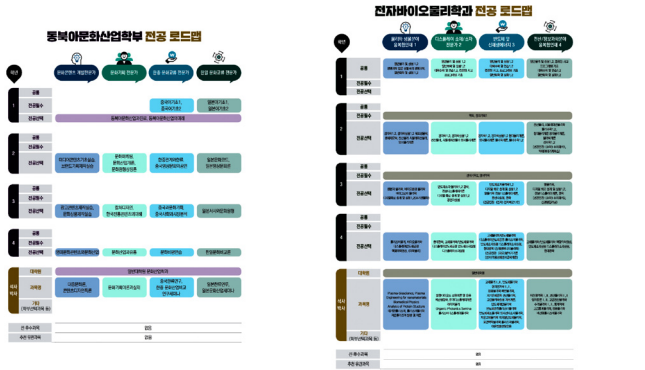
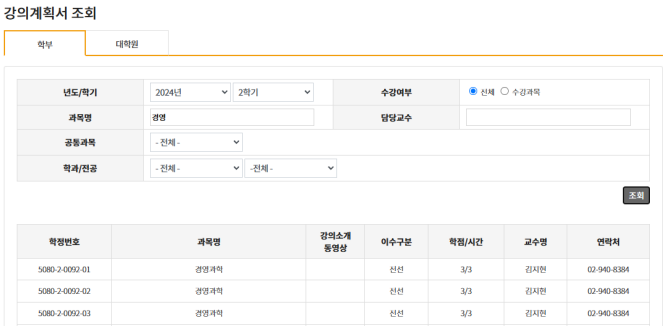
Ⅴ. 학생설계융합전공 설계 및 이수 가이드

학생설계융합전공 설계 시 전공명은 어떻게 정하나요?

- 우선 현재 우리 대학에 개설되어 있는 학과(부), 연계전공, 마이크로전공을 살펴보고 본인의 관심 분야와 관련된 전공이 있는지 확인이 필요합니다. 교내 학과(부)/전공과 유사성이 높은 전공명 및 전공내용은 허용되지 않습니다.
- 본인의 관심 분야 중에서 우리 대학에는 없지만 국내·외 타 대학에 설치되어 있는 전공을 조사하여 실제 존재하는 학과 또는 전공 명칭과 유사하게 전공명을 선정할 수 있습니다.
- 향후 취업이나 대학원 진학 시 전공명을 통해 해당 학생의 전공 분야가 직관적으로 파악될 수 있는지 고려해야 합니다.

학생설계융합전공 설계 시 교과과정은 어떻게 편성하나요?

- 학생설계융합전공 교과과정은 신청자의 소속 학과(부)를 포함해서 3개 이상의 학과(부)에 개설되어 있는 전공과목으로 학과(부)별 균형을 고려하여 36학점 이상으로 편성합니다. 편성된 교과과정에서 24학점 이상 이수하여야 합니다.
- 교과목 구성 시 우선 우리대학 홈페이지에 제시되어 있는 학과(부)별 '교과목안내'와 '전공 로드맵'의 진출분야별 교과목 이수체계를 참고하시기 바랍니다.
- 광운대학교종합정보서비스(KLAS) 시스템에서 학생의 관심분야와 관련된 키워드로 교과목을 조회할 수 있습니다. 최근 2개년 강의 개설현황 및 강의계획서를 검색하여 교과목 정보를 확인하시기 바랍니다. 개설학기, 선수과목, 전공별 수강 제한 여부 등을 확인한 후 실제 수강 가능한 교과목으로 구성해야 합니다.

구분	내용
교과 편성 시 참고자료	1) 학과별 '교과목안내', '전공 로드맵' - 대학 및 학과 홈페이지에서 확인 가능 2) 강의계획서 - KLAS에서 확인 가능
교과 편성 시 참고자료 예시	학과 전공 로드맵  강의계획서 확인 화면(KLAS) 
교과 편성 유의사항	• 신청자의 소속 학과(부)를 포함하여 3개 이상의 학과(부)에 개설되어있는 전공과목으로 편성 • 36학점 이상 편성하며, 24학점 이상 이수해야 함 • 기존 이수한 교과목을 포함하여 구성할 수 있음 • 기초/중급/고급 과목을 적절히 포함시키는 것을 권고함

학생설계융합전공 이수 유의사항

- 소속 전공과 학생설계융합전공 간에 동일한 교과목이 교과과정에 편성되어 있거나, 타학과(부) 전공인정 과목 인정제에 해당되는 과목이 있고, 이 과목을 소속학과 또는 학생설계융합전공교과목으로 이수하면 소속학과(부) 및 학생설계융합전공의 학점으로 9학점까지 상호인정 할 수 있습니다. 단, 졸업이수학점으로 중복인정하지 않습니다.
- 학생설계융합전공 교과과정으로 편성한 교과목이 개설 학과(부)의 교과과정 개편으로 인하여 변경 또는 폐지된 경우에는 교과과정을 변경할 수 있습니다. 학기별 학생설계융합전공 신청 기간에 '학생설계융합전공 교과과정 변경신청서'를 제출하고 학생설계융합전공운영위원회의 심의를 받아야 합니다.
- 이수 중인 학생설계전공의 포기를 희망할 경우, 학생설계융합전공 신청 기간에 '학생설계융합전공 포기신청서'를 교육지원팀에 제출합니다. 학생설계전공을 포기한 학생은 재신청이 불가하며, 이수학점은 일반선택 학점으로 인정합니다.

VI. 학생설계융합전공 교육과정 설계 예시

만약 주전공(소속학과)이 '산업심리학과'인 학생이 광고 및 홍보 분야에 관심을 갖고 학생설계융합전공을 신청할 경우, 다음과 같이 설계할 수 있습니다.

전공명	국문명			영문명	
	광고홍보융합전공			Advertising and Public Relations	
전공 개요	기업, 정부, 비영리조직, 개인 등 우리 사회 모든 분야에서 구성원 간 소통과 설득이 중요해짐에 따라 심리학·경영학·미디어커뮤니케이션학을 융합하여 소비자 및 공중과 효과적으로 소통하기 위한 다양한 전략에 대해 다루는 전공 분야				
교육 목표	광고 및 홍보와 관련된 전문 지식을 습득하고 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 인재 양성을 위하여 창의적 사고능력과 문제해결능력을 배양하고자 한다.				
교과 과정	연번	개설학부(과)/전공	학정번호	교과목명	학점
	1	경영학부 경영학전공	5080-2-0508	마케팅	3
	2	경영학부 경영학전공	5080-2-8557	소비자행동	3
	3	경영학부 경영학전공	5080-3-7704	디지털마케팅	3
	4	경영학부 경영학전공	5080-3-5886	마케팅조사	3
	5	미디어커뮤니케이션학부	3230-1-9603	미디어커뮤니케이션의이해	3
	6	미디어커뮤니케이션학부	3230-2-4500	전략커뮤니케이션트렌드	3
	7	미디어커뮤니케이션학부	3230-3-9676	소셜마케팅	3
	8	미디어커뮤니케이션학부	3230-1-9689	광고PR과전략커뮤니케이션	3
	9	미디어커뮤니케이션학부	5080-4-4222	브랜드관리	3
	10	산업심리학과	3110-3-0836	소비자심리학	3
	11	산업심리학과	3110-4-0233	광고심리학	3
	12	산업심리학과	3110-2-0750	사회심리학	3

Ⅶ. 학생설계융합전공 FAQ

Q1. 학생설계융합전공은 승인절차를 거치는 이유는 무엇인가요?

학생설계융합전공이라는 제도는 도전적인 교육과정 이수의 여정에 준비가 되어있는 학생들을 위하여 반드시 필요한 경우에 한해 제공하는 것입니다. 학생의 취업 등 미래 진로 개척을 위해서도 세밀한 검토와 승인 절차가 필요합니다.

Q2. 학생설계융합전공 교과목은 학생설계융합전공 신청 후에만 들을 수 있나요?

학생설계융합전공 교과목을 미리 듣고 나중에 학생설계융합전공을 신청하셔도 이전에 들었던 학생설계융합전공 교과목도 모두 학생설계융합전공 학점으로 인정됩니다. 다만, 체계적인 학업 설계와 원활한 이수를 위해 가급적 학생설계융합전공을 먼저 신청하신 후 교과목을 수강하는 것을 권장합니다.

Q3. 본전공이 학생설계융합전공 관련 학과에 포함되어 교과과정이 중복되는 경우는 어떻게 인정되나요?

소속 학과가 전공 학점과 학생설계융합전공 학점으로 9학점까지 상호 인정받을 수 있습니다. 다만, 졸업 이수 학점으로는 중복 인정되지 않으며, 다전공 간의 상호인정은 허용하지 않습니다.

Q4. 학생설계융합전공을 신청한 후, 교과과정의 변경 또는 이수 포기가 가능한가요?

- 학생설계융합전공을 신청한 후 교과과정의 변경 또는 이수 포기를 원하는 경우 관련 양식을 작성하여 다전공 신청기간에 교육지원팀으로 제출하시면 됩니다.
- 학생설계융합전공을 신청한 후 학점을 모두 이수하시지 않은 경우 졸업 시 학생설계융합전공을 이수하지 않은 것으로 반영되며, 별도의 불이익은 없습니다.

Q5. 다른 다전공을 하면서 학생설계융합전공도 할 수 있나요? (학생설계융합전공을 2개 이상 신청 가능한가요?)

다른 다전공을 하면서 학생설계융합전공을 함께 신청하실 수 있지만 학생설계융합전공은 재학 중 1회만 신청 가능하므로 2개 이상 신청할 수 없습니다.
신청하신 다전공과 학생설계융합전공은 교과과정이 중복되더라도 학점이 상호 인정되지 않습니다.(둘 중 하나로만 인정받을 수 있습니다.)

Ⅷ. 학생설계융합전공 관련 양식

양식1) 학생설계융합전공 신청서

[양식1] 학생설계융합전공 신청서

성 명		학 번	
소속대학		학 과	
연 락 처		E-mail	
학년	학년 (총 2학기 이상 이수자부터 신청 가능)	총 취득학점	
전공명	국문명		영문명
소속학과(부) 지도교수	소 속	대학	학과(부) 전공
	성 명	(인)	
학생설계 융합전공 지도교수	〈소속학과(부) 지도교수 작성란〉 : 학생은 작성하지 않습니다. ※ 소속학부(과) 지도교수가 전공 분야가 달라 지도할 수 없는 경우 융합 학과(부)의 교수님을 학생설계융합전공 지도교수로 연결		
	소 속	대학	학과(부) 전공
	성 명	(인)	
관련 학과(부)	※ 학생설계융합전공에 편성된 교과목이 개설된 모든 학과(부) 기입(최소 3개 이상, 필요 시 행 추가)		
	학과(부)명	학과장 확인 ※교과과정표를 반드시 확인할 것	
		(인)	
		(인)	
		(인)	
전공개요	※ 기존 교육과정 분석에 기초하여 해당 전공의 필요성, 기존 전공과의 차별성, 학문적 수요 및 사회적 전망, 전공의 비전 등을 서술식으로 기재(대학 홈페이지 전공개요 부분 참조)		
교육목표	※ 해당 전공의 교육목표를 개조식으로 기재(대학 홈페이지의 학과(부)별 교육목표 참조) •		
기대효과	※ 해당 전공 이수를 통한 진출가능 분야 등을 개조식으로 기재 •		

상기 내용으로 학생설계융합전공을 신청합니다.

202 년 월 일

지 원 자 : (인 또는 서명)

교무처장 귀하

양식2) 학생설계융합전공 학업계획서

[양식2] 학생설계융합전공 학업계획서

학생설계융합 전공명		소 속	
성 명		학 번	
신청사유	※ 본인의 관심분야, 학생설계융합전공 이수를 통해 진출하고자 하는 분야 등을 포함하여 작성		
학업계획	※ 학기별 학습, 방학 중 계획, 교내외 활동, 등을 포함하여 구체적으로 작성		

202 년 월 일

지 원 자 : _____ (인 또는 서명)

소속학과(부) 지도교수 : _____ (인 또는 서명)

교무처장 귀하

양식3) 학생설계융합전공 교과과정표

[양식3]

학생설계융합전공 교과과정표

학생설계융합 전공명					성 명		학 번			
※ 본인의 주전공을 포함하여 최소 3개 이상 전공의 교과목으로 구성하여 최소 36학점 이상으로 편성										
※ 정렬 순위 : ①학부(과)·전공명, ②개설학년, ③개설학기, ④과목명 순										
연번	개설학부(과)·전공	개설학년	개설학기	학정번호	과목명	교과목 개요	학점	시간	기 이수 여부	
예시	국어국문학과	2	1	3040-2-2786-01	국어학의이해	음운론, 문법론, 의미론 등 국어학의 핵심 연구 분야를 소개하고, 분야별 대표 개념 및 쟁점들을 학습할 수 있는 과목이다.	3	3	O / X	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
계					( )개 전공, ( )개 과목, 총 ( )학점 *최소 3개 이상의 전공, 36학점 이상으로 편성					

※ 필요시 행 추가 가능
※ 해당 학부(과)장 · 전공주임의 승인 여부에 따라 교육과정에서 제외될 수 있음

지 원 자 : _____ (인 또는 서명)
소속학과(부) 지도교수 : _____ (인 또는 서명)

교무처장 귀하

양식4) 학생설계융합전공 교과목 이수계획표

[양식4] 학생설계융합전공 교과목 이수계획표

[개설학년/학기별]

학년	1학기			2학기		
	교과목명	학점	우선순위	교과목명	학점	우선순위
1	예) 국문학개론	3	1	현대시강독	3	2
2						
3						
4						

※ 우선순위는 본인이 생각하는 수강 우선순위를 기재함(최우선은 1, 우선은 2, 보통은 3으로 표기)
※ 주전공에서 이수한 교과목과 학생설계융합전공 교과목이 중복될 경우 9학점까지 중복인정 (졸업이수학점으로는 중복인정불가)

202 년 월 일

지 원 자 : _____ (인 또는 서명)
소속학과(부) 지도교수 : _____ (인 또는 서명)

교무처장 귀하

양식5) 학생설계융합전공 교과과정 변경신청서

[양식5] 학생설계융합전공 교과과정 변경신청서

성 명		학 번	
소속대학		학 과	
연 락 처		E-mail	
학년	학년 (총 2학기 이상 이수자부터 신청 가능)	학생설계 융합전공 승인학기	학년도 학기
전공명	국문명		영문명

변경신청 내역	현행 교과과정					변경 후 교과과정				
	개설 학부(과)	이수 구분	학정 번호	교과목명	학점	개설 학부(과)	이수 구분	학정 번호	교과목명	학점

변경사유	
학생설계 융합전공 지도교수 검토 의견	

관련 학과(부) 확인란	학과(부)명	학과장 확인
		(인)
		(인)
		(인)

본인은 학생설계융합전공을 이수하고 있으며 위와 같이 교과과정을 변경하고자 하오니 심의하여 주시기 바랍니다.

202 년 월 일

지 원 자 : _____ (인 또는 서명)

학생설계융합전공 지도교수 : _____ (인 또는 서명)

교무처장 귀하

양식6) 학생설계융합전공 교육과정 포기 신청서

[양식6] 학생설계융합전공 교육과정 포기 신청서

성 명		학 번	
소속대학		학 과	
연 락 처		E-mail	
학년	학년 (총 2학기 이상 이수자부터 신청 가능)	학생설계 융합전공 승인학기	학년도 학기
전공명	국문명		영문명
포기 사유			
학생설계 융합전공 지도교수 검토 의견			

본인은 학생설계융합전공을 위와 같은 사유로 포기하고자 포기 신청서를 제출하오니 허가하여 주시기 바랍니다.

202 년 월 일

지 원 자 : _____ (인 또는 서명)

학생설계융합전공 지도교수 : _____ (인 또는 서명)

교무처장 귀하