사이버대학 학점교류 안내 및 수강 매뉴얼

2026. 08.

한국원격대학협의회

차 례

1. 대학별 담당자 현황 및 학사일정 ····· 1

1) 대학별 담당자 현황 ····· 2

2) 수강신청 및 등록기간 ····· 5

3) 시험 및 점수 확인 일정 ····· 6

2. 대학별 학번 안내 방법 ····· 7

3. 대학별 성적 산정규정 ····· 10

4. 대학별 강의수강방법 ····· 13

1) 건양사이버대학교 ····· 14

2) 경희사이버대학교 ····· 17

3) 고려사이버대학교 ····· 18

4) 국제사이버대학교 ····· 20

5) 글로벌사이버대학교 ····· 22

6) 부산디지털대학교 ····· 24

7) 사이버한국외국어대학교 ····· 27

8) 서울사이버대학교 ····· 28

9) 영진사이버대학교 ····· 30

10) 원광디지털대학교 ····· 32

11) 한양사이버대학교 ····· 33

5. 강의계획서 ····· 35
1-1) 건양사이버대학교 ‘영화와 대화하는 인문학’ ····· 36
1-2) 건양사이버대학교 ‘AI와 나의 이야기’ ····· 40
2-1) 경희사이버대학교 ‘한국경제와 금융의 이해’ ····· 48
2-2) 경희사이버대학교 ‘대학한국어-듣고말하기’ ····· 51
2-3) 경희사이버대학교 ‘자기탐색과 세계시민’ ····· 55
2-4) 경희사이버대학교 ‘다양성이해와 글로벌리더십’ ····· 59
3-1) 고려사이버대학교 ‘SW코딩의 기초’ ····· 62
3-2) 고려사이버대학교 ‘냉동 및 공기조화’ ····· 66
3-3) 고려사이버대학교 ‘소방설비의 이해’ ····· 69
4) 국제사이버대학교 ‘안전서비스플러스’ ····· 72
5-1) 글로벌사이버대학교 ‘융합시대의 뇌교육 입문’ ····· 77
5-2) 글로벌사이버대학교 ‘AI개론’ ····· 83
5-3) 글로벌사이버대학교 ‘정보통신개론’ ····· 89
6-1) 부산디지털대학교 ‘한국의 현대문화’ ····· 95
6-2) 부산디지털대학교 ‘독서와 책동무’ ····· 99
6-3) 부산디지털대학교 ‘나의 사진이야기’ ····· 103
6-4) 부산디지털대학교 ‘직업기초능력’ ····· 107
6-5) 부산디지털대학교 ‘초고령사회와 시니어상담’ ····· 111
6-6) 부산디지털대학교 ‘창의적 문제해결’ ····· 115
6-7) 부산디지털대학교 ‘K-리터러시와 인간 이해’ ····· 120
6-8) 부산디지털대학교 ‘Gen Z와 현대 한국어 코드’ ····· 124
6-9) 부산디지털대학교 ‘AI영상제작’ ····· 128
7) 사이버한국외국어대학교 ‘영화로 읽는 미국사회와 문화’ ····· 132

8-1) 서울사이버대학교 **'AI로 그리는 감성페인팅'** ····· 135
8-2) 서울사이버대학교 **'AI클라우드기초'** ····· 139
8-3) 서울사이버대학교 **'AI와 함께하는 진로설계'** ····· 142
8-4) 서울사이버대학교 **'프롬프트활용과 인공지능윤리'** ····· 146
9-1) 영진사이버대학교 **'C언어기초'** ····· 150
9-2) 영진사이버대학교 **'전기공학개론'** ····· 156
10) 원광디지털대학교 **'바른자세를 위한 요가와 필라테스'** ····· 162
11) 한양사이버대학교 **'C언어기반코딩교육'** ····· 166

※ 개인정보 수집 안내 문구(안) ····· 170

1. 담당자 현황 및 학사일정

1) 대학별 담당자 현황

대학명	콘텐츠(과목명)	담당교수	학점	담당자	연락처	
건양 사이버대	영화와 대화하는 인문학	김홍탁	3	김태훈	☎	042-722-0013
	AI와 나의 이야기 (My Story with AI)	이서윤	3		✉	kth7@kycu.ac.kr
경희 사이버대 *(외국 국적 및 귀화 학생만 수강 가능)*	한국경제와 금융의 이해 (Understanding Finance and Economics)	오태헌	3	이서희	☎	02-3299-1345
	대학한국어-듣고말하기 (College Korean2)	김수희	3			
	자기탐색과 세계시민 (Self-exploration and global citizenship)	김은정	3		✉	soyy54@khcu.ac.kr
	다양성이해와 글로벌리더십 (Understanding Diversity and Global Leadership)	임정근	3			
고려 사이버대	SW코딩의 기초 (Fundamentals of SW coding)	송현주	3	백은숙	☎	02-6361-1820
	냉동 및 공기조화 (Refrigeration and Air Conditioning)	백창현	3		✉	esbaek1@koreacu.ac.kr
	소방설비의 이해 (Fundamentals of Fire Protection Systems)	김백중	3			
국제 사이버대	안전서비스플러스 (Safety Service Plus)	김승호	3	오지혜	☎	031-229-6220 (ARS 연결 후 220)
					✉	gjcu0233026@gjcu.ac.kr

대학명	콘텐츠(과목명)	담당교수	학점	담당자	연락처	
글로벌 사이버대	융합시대의 뇌교육 입문 (Introduction to brain education in fusion age)	장래혁	3	박미영	☎	041-415-6115
	AI개론 (Introduction to Artificial Intelligence(AI))	석광호	3			
	정보통신개론 (Introduction to Information & Communication)	박형용	3		✉	bidangil@gw.global.ac.kr
부산 디지털대	한국의 현대문화 (Modern Korean Culture)	윤창숙	3	김 현	☎	051-320-2776
	독서와 책동무 (Reading and Companionship through Books)	심미자	3			
	나의 사진이야기 (My Photo Story)	이진영	1			
	직업기초능력 (Vocational Basic Abilities)	김태준	3			
	초고령사회와 시니어상담 (Senior counseling in a super-aged society)	송종원	3			
	창의적 문제해결 (Creative Problem Solving)	노윤홍	3		✉	thyndi@bdu.ac.kr
	K-리터러시와 인간 이해 (K-Literacy and Human Understanding)	심미자	3			
	Gen Z와 현대 한국어 코드 (Generation Z and Modern Korean Codes)	윤창숙	3			
	AI영상제작 (AI Video Production)	이진영	2			
사이버 한국 외국어대	영화로 읽는 미국사회와 문화 (American Society and Culture in Film)	최창수	3	김영현	☎	02-2173-2357
					✉	yh8411@cufs.ac.kr

대학명	콘텐츠(과목명)	담당교수	학점	담당자	연락처	
서울 사이버대	AI로 그리는 감성페인팅 (Emotive Painting with AI)	정규리	3	홍유식	☎	02-944-5217
	AI클라우드기초 (AI Cloud Foundations)	이성만	3			
	AI와 함께하는 진로설계 (Career Design based on AI)	김윤정	3		✉	waterman02@iscu.ac.kr
	프롬프트활용과 인공지능윤리 (Introduction to Artificial Intelligence Prompt and Ethics)	이성태	3			
영진 사이버대	C언어기초 (C Language Basics)	정유진	3	임융재	☎	053-940-5328
	전기공학개론 (Introduction to Electrical Engineering)	최정근	3		✉	yim0827@yju.ac.kr
원광 디지털대	바른자세를 위한 요가와 필라테스 (Yoga and Pilates for Postural Alignment)	이수진	3	김인성	☎	02-6959-6038
					✉	insungkim@wdu.ac.kr
한양 사이버대	C언어기반코딩교육 (C PROGRAMMING BASIC)	임동균	3	김해든	☎	02-2290-0198
					✉	2250062@hycu.ac.kr

2) 수강신청 및 등록기간

대학명	수강신청	등록기간	개강	수강정정기간	수강신청포기기간
건양 사이버대	08.10.(월)~08.18.(화)	08.20.(목)~08.26.(수)	08.31.(월)	08.31.(월)~09.04.(금)	08.31.(월)~09.23.(수)
경희 사이버대	07.30.(목)~08.10.(월)	07.30.(목)~08.13.(목)	08.31.(월)	08.31.(월)~09.07.(월)	-
고려 사이버대	08.14.(금)~08.24.(금)	08.14.(금)~08.24.(금)	09.01.(화)	08.31.(월)~09.07.(월)	-
국제 사이버대	08.18.(화)~08.21.(금)	08.18.(화)~08.21.(금)	08.31.(월)	08.24.(월)~08.28.(금)	08.31.(월)~09.28.(월)
글로벌 사이버대	08.13.(목)~08.19.(수)	08.21.(금)~08.27.(목)	08.28.(금)	09.01.(화)~09.03.(목)	09.28.(월)~09.30.(수)
부산 디지털대	08.12.(수)~08.25.(화)	08.12.(수)~08.25.(화)	09.01.(화)	09.01.(화)~09.07.(월)	11.04.(수)~11.06.(금)
사이버한국 외국어대	08.11.(화)~08.19.(수)	08.11.(화)~08.19.(수)	08.31.(월)	08.31.(월)~09.04.(금)	10.26.(월)~10.30.(금)
서울 사이버대	08.05.(수)~08.11.(화)	08.24.(월)~08.28.(일)	08.31.(월)	08.31.(월)~09.04.(금)	-
영진 사이버대	07.20.(월)~07.24.(금)	08.24.(월)~08.28.(금)	08.31.(월)	08.31.(월)~09.04.(금)	-
원광 디지털대	08.10.(월)~08.18.(화)	08.10.(월)~08.18.(화)	08.24.(월)	08.24.(월)~08.28.(금)	09.22.(화)~09.28.(월)
한양 사이버대	08.12.(수)~08.18.(화)	08.12.(수)~08.18.(화)	08.31.(월)	09.07.(월)~09.09.(수)	10.12.(월)~10.14.(수)

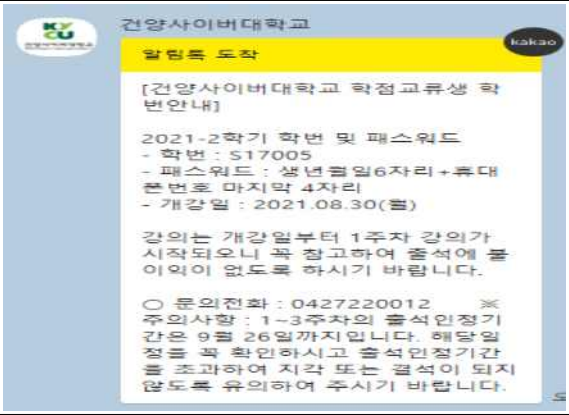
※ 점수공개 및 성적확인은 대학의 사정에 따라 일부 변경될 수 있음

3) 시험 및 점수 확인 일정

대학명	중간고사			기말고사			성적열람 및 이의신청	성적 확정 공시
	시험	재시험	점수공개	시험	재시험	점수공개		
건양 사이버대	10.19.(월)~ 10.24.(토)	10.28.(수)~ 10.29.(목)	11.09.(월)~ 11.12.(목)	12.7.(월)~ 12.12.(토)	12.16.(수)~ 12.17.(목)	12.28.(월)~ 12.31.(목)	12.28.(월)~ 12.31.(목)	2027.01.05.(화)
경희 사이버대	10.17.(토)~ 10.26.(월)	별도공지	과목별 상이	12.05.(토)~ 12.13.(일)	별도공지	과목별 상이	12.23.(수)~ 12.25.(금)	12.30.(수)
고려 사이버대	10.17.(토)~ 10.25.(일)	별도 공지	과목별 상이	12.05.(토)~ 12.13.(일)	별도 공지	12.30.(수)	12.30.(수)~ 12.31.(목)	2027.01.06.(수)
국제 사이버대	10.19.(월)~ 10.26.(월)	10.27.(화)	-	12.07.(월)~ 12.14.(월)	12.15.(화)	-	12.23.(수) ~ 12.25.(금)	12.29.(화)
글로벌 사이버대	10.16.(금)~ 10.22.(목)	-	12.22.(화)~ 12.24.(목)	12.04.(금)~ 12.10.(목)	-	12.22.(화)~ 12.24.(목)	12.22.(화)~ 12.24.(목)	12.31.(목) 예정
부산 디지털대	10.20.(화)~ 10.28.(수)	10.28.(수) ~10.30.(금)	11.04.(수)	12.10.(목)~ 12.18.(금)	12.18.(금)~ 12.20.(일)	12.23.(수)	12.23.(수)~ 12.24.(목)	12.28.(월)
사이버한국 외국어대	10.19.(월)~ 10.29.(목)	-	11.09.(월)~ 11.11.(수)	12.07.(월)~ 12.18.(금)	-	12.29.(화)~ 2027. 01.04.(월)	12.29.(화)~ 2027. 01.04.(월)	2027.01.07.(목) 예정
서울 사이버대	10.19.(월)~ 10.25.(일)	10.31.(토)~ 11.02.(월)	추가 시험 종료 후 2주 이내	12.07.(월)~ 12.13(일)	12.12.(토)~ 12.14.(월)	추가 시험 종료 후 2주 이내	12.29.(화)~ 12.31.(목)	2027.01.05.(화)
영진 사이버대	10.19.(월)~ 10.26.(월)	10.26.(월)~ 10.27(화)	10.30.(월)	12.07.(월)~ 12.14.(월)	12.14(월)~ 12.15.(화)	12.18.(금)	12.28.(월)~ 12.29.(화)	2027.01.04(월)
원광 디지털대	10.10.(토)~ 10.19.(월)	2차 3차 후속 진행	12.15.(화)~ 12.17.(목)	11.28.(토)~ 12.07.(월)	2차 3차 후속 진행	12.15.(화)~ 12.17.(목)	12.15.(화)~ 12.17.(목)	12.28.(월)
한양 사이버대	10.17.(토)~ 10.26.(월)	과목별 상이	과목별 상이	12.05.(토)~ 12.14.(월)	과목별 상이	과목별 상이	12.22.(화)~ 12.24.(목)	12.29.(화) (예정)

2. 대학별 학번 안내 방법

■ 대학별 학번 안내방법

대학명	대학별 학번 안내방법		문의번호
건양 사이버대	카카오톡 (알림톡)	 건양사이버대학교 알림톡 도착 [건양사이버대학교 학점교류생 학번안내] 2021-2학기 학번 및 패스워드 - 학번 : S17005 - 패스워드 : 생년월일6자리+휴대폰번호 마지막 4자리 - 개강일 : 2021.08.30(월) 강의는 개강일부터 1주차 강의가 시작되오니 꼭 참고하여 출석에 불이익이 없도록 하시기 바랍니다. ○ 문의전화 : 0427220012 ※ 주의사항 : 1~3주차의 출석인정기간은 9월 26일까지입니다. 해당일정을 꼭 확인하시고 출석인정기간을 초과하여 지각 또는 결석이 되지 않도록 유의하여 주시기 바랍니다.	042-722-0013
경희 사이버대	공지 사항	경희사이버대로의 학점교류생 학번 : 대문자 'C' + 소속 사이버대학교 학번(숫자만)	02-3299-8749
고려 사이버대	문자, 메일	문자 및 메일로 학생 개별 안내	02-6361-2000
국제 사이버대	문자	[Web발신] *국제사이버대학번안내 학번:2019110001 PW:주민등록번호 뒷자리 7자	031-229-6220 (ARS 연결 후 220)
글로벌 사이버대	문자, 메일	문자 및 메일로 학생별 부여, 개별 안내	041-415-6115
부산 디지털대	문자	학생 소속대학의 학번 앞에 부산디지털대학교에서 배정한 학교코드를 별도 문자 발송 예정 (8월 말) ※ "학번"란에 본인의 학번앞에 본인의 원소속 대학교 코드 기입 (예 : 건양사이버대 학생(20010001)이 학번기입 시, KY20010001 입력) [학교별 코드] ▸건양 : KY ▸경희 : KH ▸고려 : KR ▸국제 : GJ ▸글로벌 : GB ▸대구 : DG ▸외대 : CF ▸서울사이버 : SS ▸숭실 : KC ▸영진 : YJ ▸한양 : HY	051-320-2776
사이버한국 외국어대	문자, 메일	학점교류 신청자 대상 이메일, 문자 발송	02-2173-2357

대학명	대학별 학번 안내방법		문의번호
서울 사이버대	문자, 메일	학번 정보 개별 발송	02-944-5217
영진 사이버대	문자	학번 및 초기 비밀번호 문자메세지 안내	053-940-5328
원광 디지털대	문자	문자안내	1588-2854
한양 사이버대	문자	**문자(수신 안 되는 경우 동일내용 메일로 발송)** 「안녕하세요. 한양사이버대학교입니다. 2026-2학기 원대협 학점교류 수강생의 한양사이버대 학번을 안내드립니다. ▶학번 : ▶비밀번호:주민등록번호 기준 생년월일 6자리 숫자 + hycu!! (예) 2002년 3월 5일 생일인 경우, 020305hycu!! ★한양사이버대학교 홈페이지에서 위 학번으로 로그인하여 학점교류 과목을 수강하세요. ▶www.hycu.ac.kr - 과거 수강이력이 있는 학점교류생은 기존 학번으로 수강하게 됩니다. ※ 본인 소속대학의 강의실에서 수강이 아닌 한양사이버대 강의실에서 수강하게 됩니다.」	02-2290-0198

3. 대학별 성적산정규정

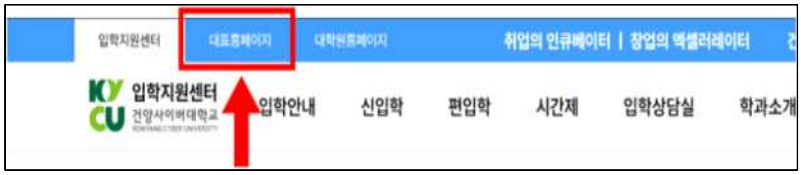
■ 대학별 성적산정규정

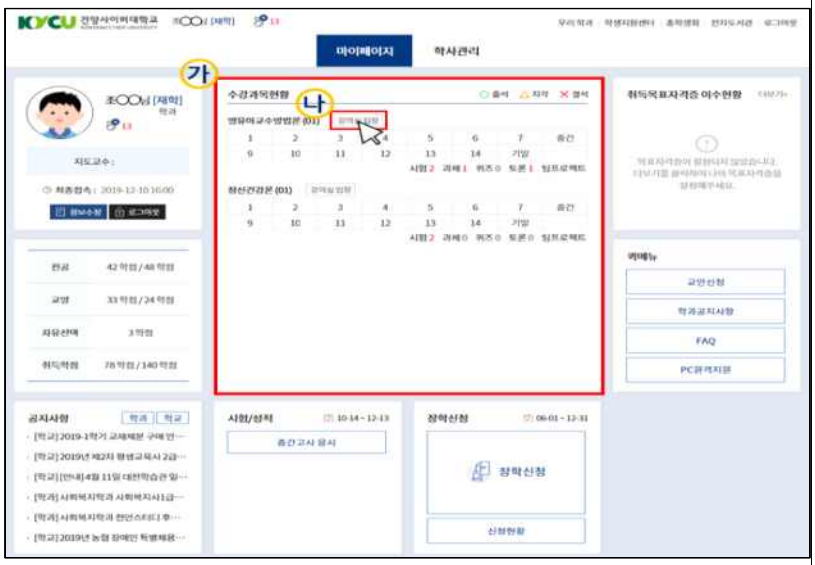
<table>
<tr><th>대학명</th><th>등급별 분포</th></tr>
<tr><td>건양사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0 ~ 40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0 ~ 80%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>20% 이상</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>경희사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0 ~ 40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0 ~ 80%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>잔여비율 범위 내</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>고려사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A+ ~ A0</td><td>0 ~ 30%</td></tr><tr><td>A+ ~ B0</td><td>0 ~ 70%</td></tr><tr><td>C+ ~ F</td><td>잔여비율 범위 내</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>국제사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>40% 이내</td></tr><tr><td>B구간</td><td>40% 이내</td></tr><tr><td>C~F</td><td>잔여 비율 범위 내</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>글로벌사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>40%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>20%</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>부산디지털대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A+구간</td><td>10 ~ 30%</td></tr><tr><td>A구간</td><td>10 ~ 30%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>20~60%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>20% ~ 60% 이상</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>사이버한국외국어대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0% ~ 40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0% ~ 80%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>잔여비율</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>서울사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A+</td><td>0% ~ 20%</td></tr><tr><td>A</td><td>0% ~ 40%</td></tr><tr><td>B+, B</td><td>0% ~ 80%</td></tr><tr><td>C+ ~ F</td><td>0% ~ 100%</td></tr></table></td></tr>
</table>

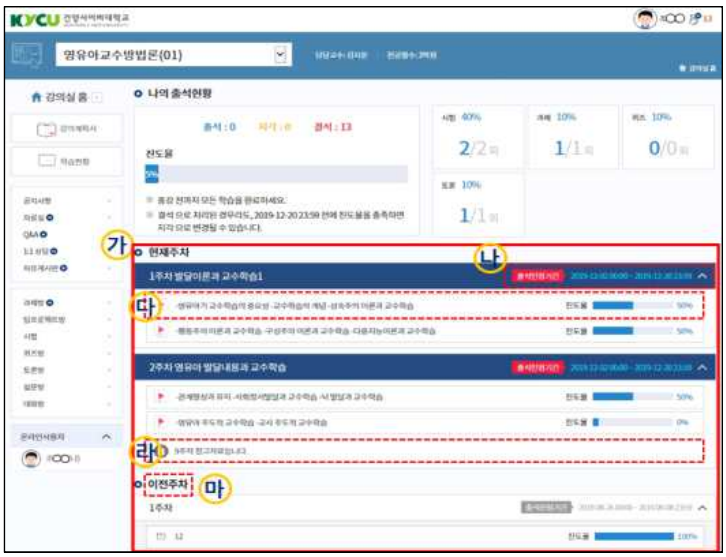
<table>
<tr><th>대학명</th><th>등급별 분포</th></tr>
<tr><td>영진사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0%~30%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0%~50%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>20% 이상</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>원광디지털대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0~40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0~40%</td></tr><tr><td>C~F</td><td>잔여비율</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>한양사이버대</td><td><table><tr><th>등급</th><th>분포율</th></tr><tr><td>A구간</td><td>0%~40%</td></tr><tr><td>B구간</td><td>0%~80%</td></tr><tr><td>C~F구간</td><td>20% 이상</td></tr></table></td></tr>
</table>

4. 대학별 강의 수강방법

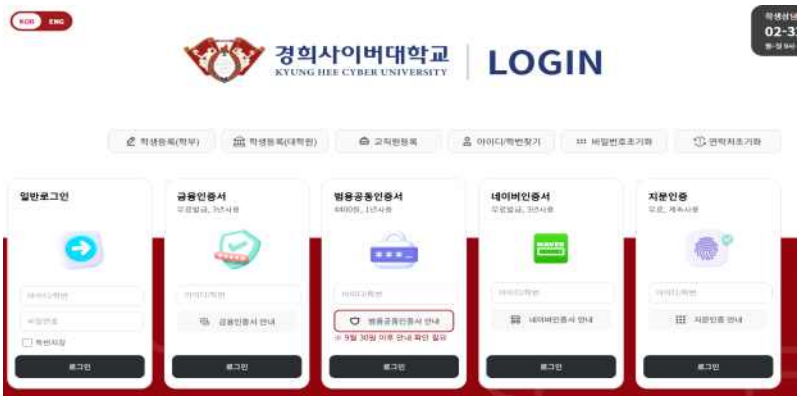
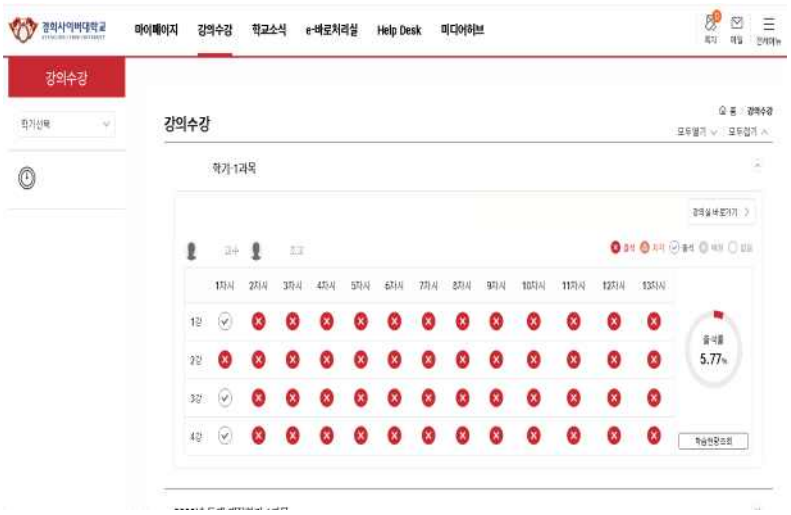
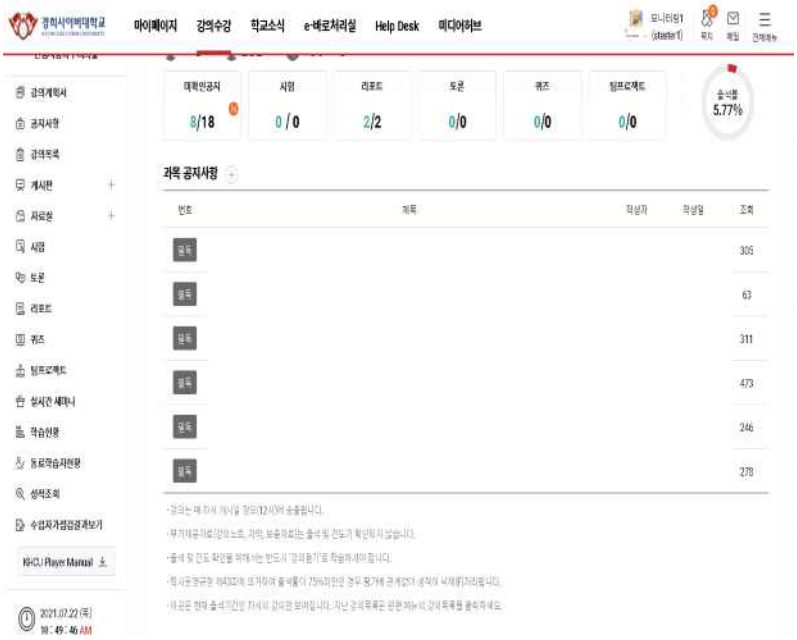
1) 건양사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인 (네이버인증서)		[대표홈페이지] 클릭
		[대학홈페이지] 또는[재학생로그인] ※대학홈페이지 클릭 시 우측상단의 [등교하기] 클릭
		1. 로그인 대상: [재학생] 클릭 2. 로그인 방법: [네이버] 클릭 3. [네이버인증서 로그인] 클릭
	[네이버인증서 기 발급받은 경우] 	네이버인증서가 발급된 본인 명의의 네이버 계정으로 로그인한 후, 휴대폰에서 네이버인증서 인증 절차를 진행합니다. (네이버인증서가 발급되지 않은 상태라면, 네이버 모바일 앱에서 네이버인증서 발급 절차를 거쳐야 합니다.)

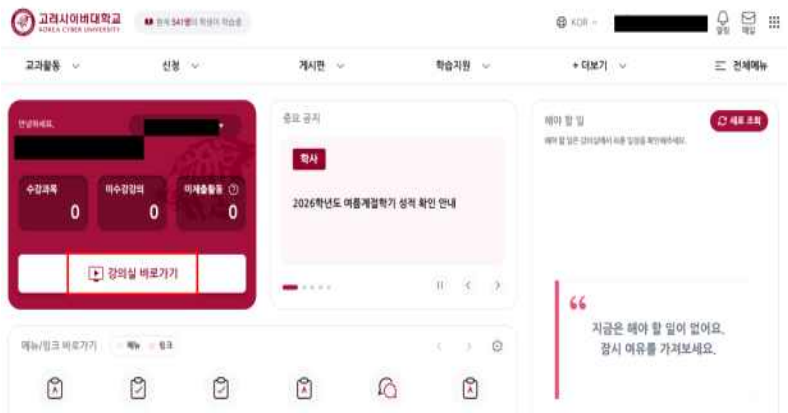
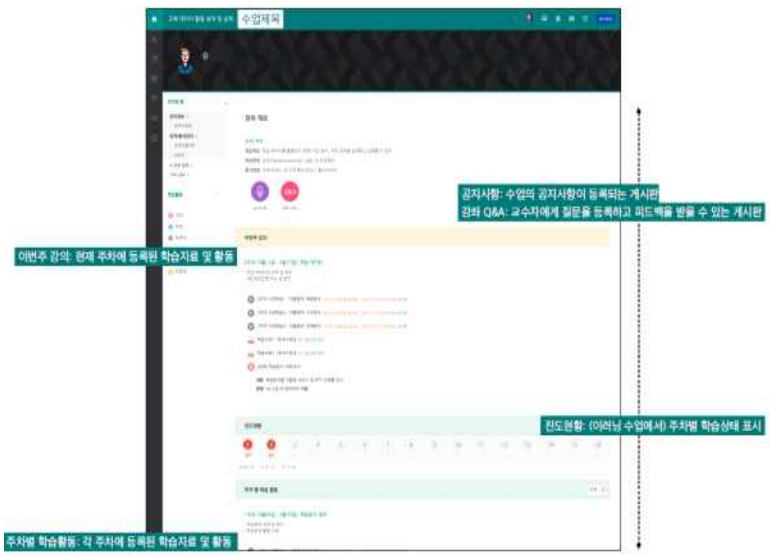
항목	작성메뉴	내용
	[네이버인증서 미발급인 경우] 	네이버인증서가 없는 경우, 네이버인증서 로그인 메뉴의 매뉴얼을 클릭하여 안내 내용을 확인 후, 네이버인증서 발급을 진행합니다.
강의실 입장	 	가. 수강교과목 확인 나. 강의실입장 수강 신청한 학점교류 교과목을 확인한 후, 강의실 입장 버튼을 통해 강의실에 접속합니다.
	 	가. 교과목명, 담당교원, 학점 확인 나. 강의학습도구 다. 학습현황 라. 강의수강목록 강의실 입장 후 강의수강목록을 통해 강의를 수강할 수 있으며, 질의 · 과제 · 시험 등은 좌측 강의학습도구 메뉴를 통해 진행합니다.

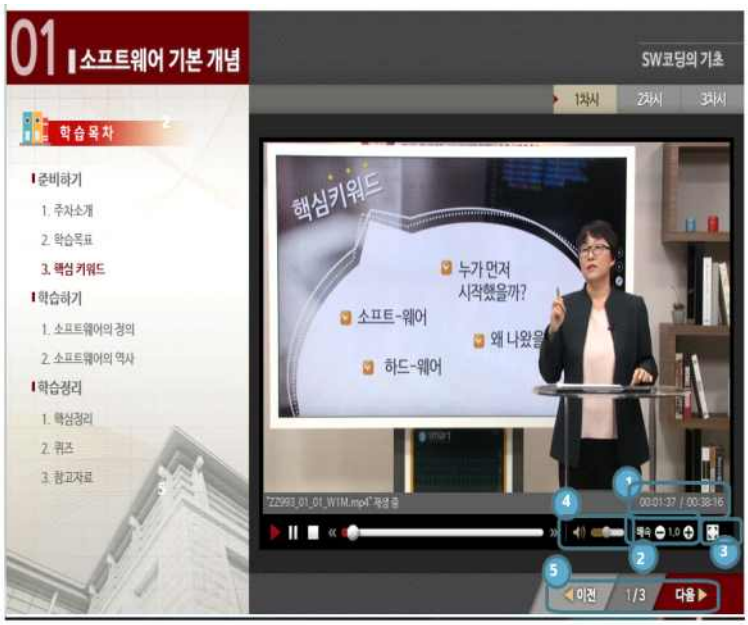
항목	작성메뉴	내용
강의수강		가. 강의목록 나. 출석인정기간 다. 강의 라. 강의 참고자료 마. 이전주차강의 강의목록에서 [▶] 버튼 또는 **강의명을 클릭**하면 팝업으로 강의창이 나타나며, 각 강의별로 참고자료를 다운로드할 수 있습니다. 이전 주차 강의도 계속하여 수강할 수 있습니다.

2) 경희사이버대학교

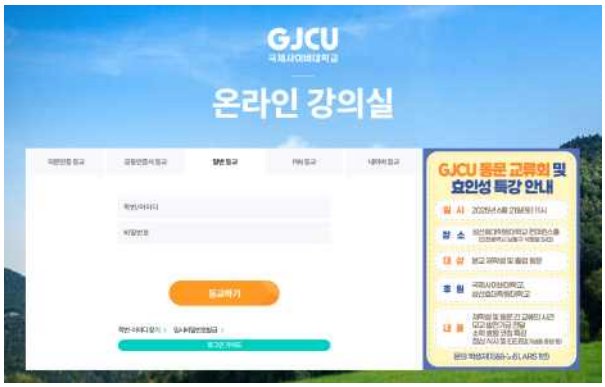
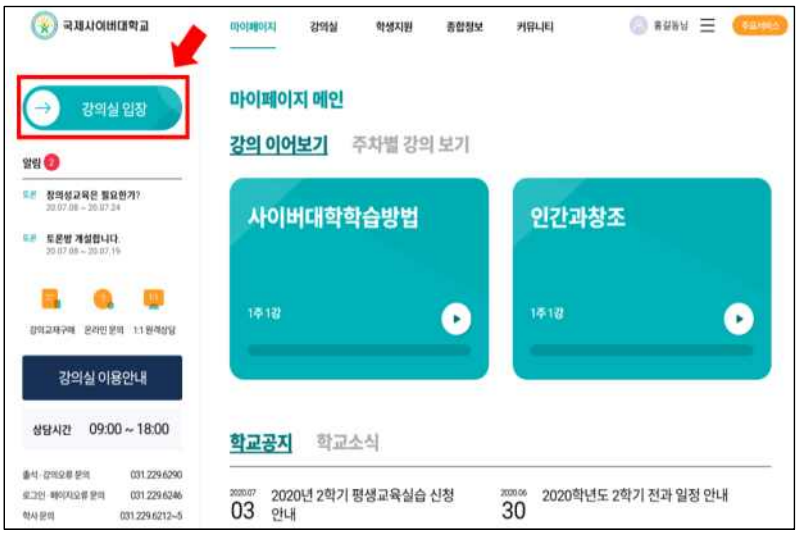
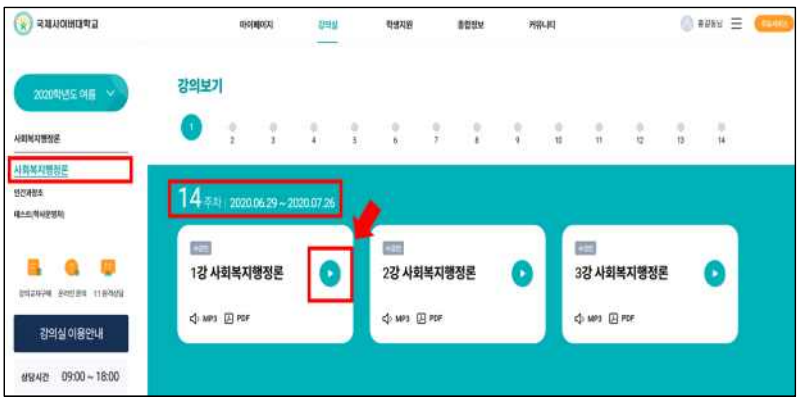
항목	작성메뉴	내용
로그인		- 홈페이지 > 등교하기(우측상단) - 공동인증서 로그인 (또는 지문인증, 네이버인증서, 금융인정서 활용 가능) ※ 경희사이버대로의 학점교류생 학번 : 대문자 'C' + 소속 사이버대학교 학번(숫자만)
강의실 입장		- 강의수강 > 강의실바로가기 클릭
강의수강		좌측 바를 통해 강의계획서, 공지사항, 강의목록 등 접근 - 강의실 입장 시 공지사항 반드시 확인 : 공지사항을 통해 리포트 제출 안내 등 게시 - 수업 내용 질의사항은 [학습내용 Q&A] 사용 - 리포트, 토론방, 퀴즈 참여(과목마다 다름, 과목별 공지사항을 통해 사전 공지됨) - 출석 기준 ※ 출석 : 출석인정기간 2주 이내 수강하는 경우 ※ 지각 : 출석인정기간 2주 이후 수강하는 경우 ※ 결석 : 학기 종료 시까지 강의를 수강하지 않는 경우 * 지각 3회 = 결석 1회 * 전체 출석률 75% 미만시 출석 미달로 인한 자동 "F" 처리

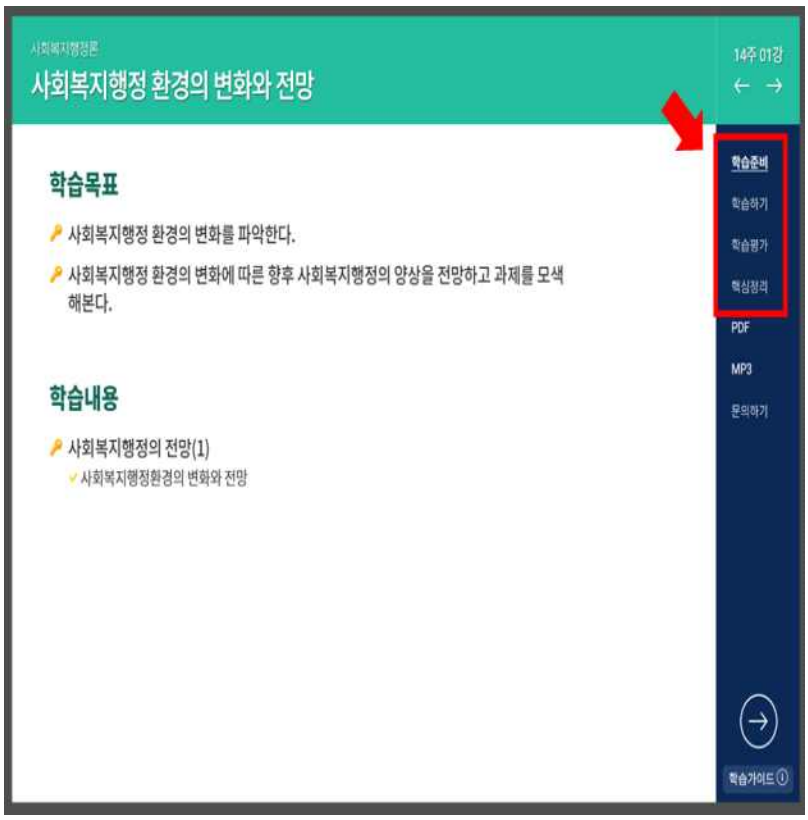
3) 고려사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		- 홈페이지(www.koreacu.ac.kr) 우측 상단 "로그인" 버튼 클릭
		- 일반로그인, 스마트로그인, 공동인증서 로그인 가능 - 강의 수강을 위해 스마트 로그인 또는 공동인증서 로그인 필요
강의실 입장		- 로그인 후 "강의실 바로가기" 버튼 클릭
강의수강		[강의실 과목 메인 화면] - 페이지를 상하로 이동하며 주차를 이동할 수 있습니다. - 주차에 등록된 학습자료(파일, 동영상 등) 및 활동(과제, 퀴즈, 토론 등)을 클릭하여 이용할 수 있습니다.

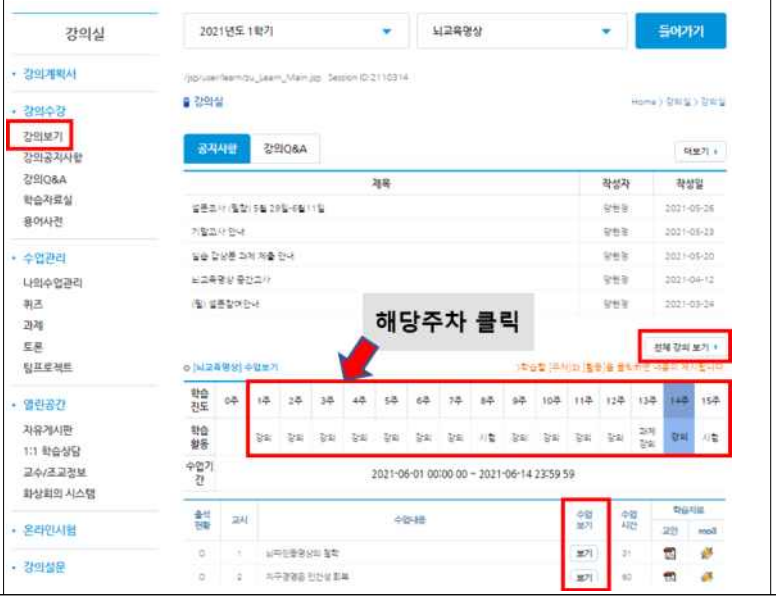
항목	작성메뉴	내용
		[강의 학습하기] ① 강의 총시간 및 현재 강의 시간 ② 강의 재생 속도 조절 - 단, 최초 수강시 정상 속도로 수강 ③ 전체 화면 버튼 ④ 강의 볼륨 조절 버튼 ⑤ 강의 페이지 이동 버튼 강의 수강 및 학습 동영상 안내 https://youtu.be/D6qlHr54JoM

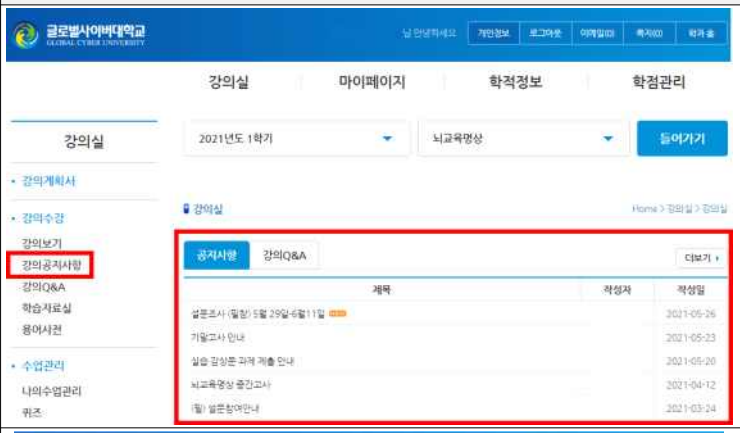
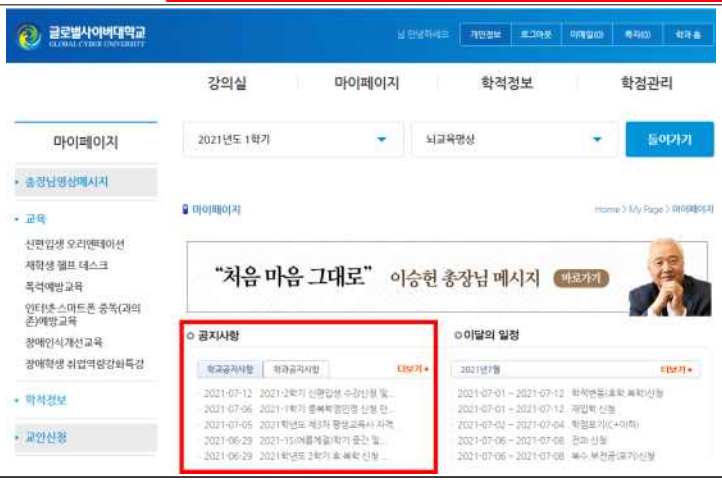
4) 국제사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		- 홈페이지(www.gjcu.ac.kr) 메인화면 "온라인강의실" 클릭
		- 발급된 학번으로 지문인증/공동인증서/일반등교/PIN등교/네이버등교 로그인 - 일반등교 초기 비밀번호 : 주민등록번호 뒷자리 7자리
강의실 입장		- 강의실 입장 버튼 클릭 : 현재 학기의 수강과목 목록을 확인 후 이동
강의수강		- [강의실] - [강의보기]에서 수강과목 선택 - 출석인정 기간 확인 - 재생 버튼 클릭하여 해당 과목의 강의 보기

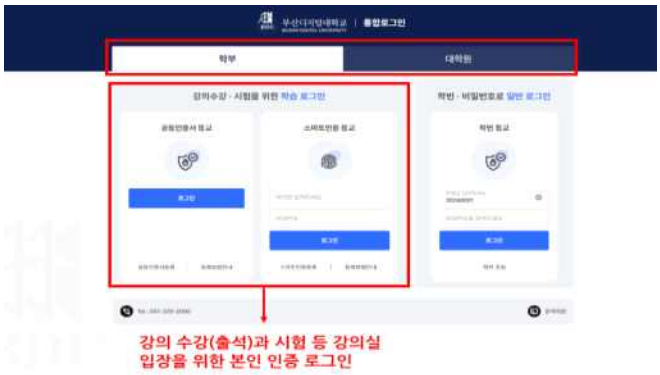
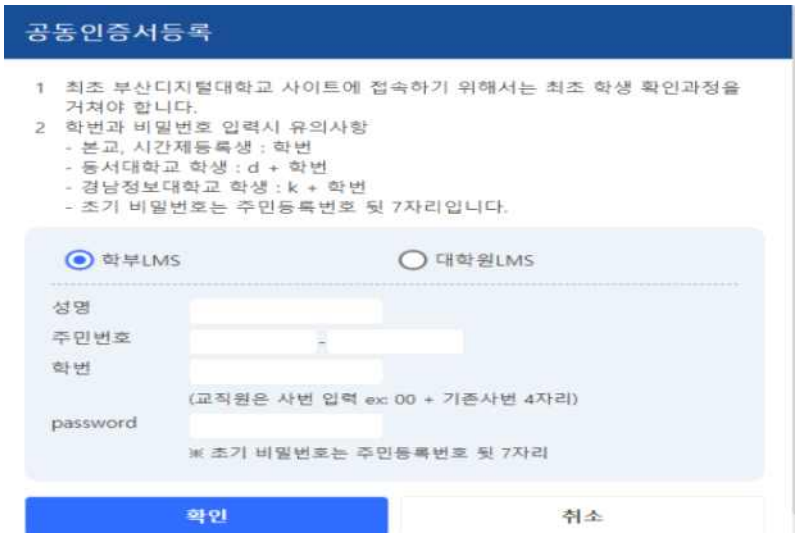
항목	작성메뉴	내용
		- 강의수강 절차 : [학습준비] [학습하기] [학습평가] [핵심정리] 버튼을 클릭 ※ 유의사항 - 강의시간의 70% 미만 수강 시에는 미 수강으로 처리함. - 성적평가 시 결석이 전체 강의의 1/4이상일 경우, 시험점수와 상관없이 낙제(F)처리 됨 ※ 출석인정기준 - 출석 : 주차별 출석인정 기간 내에 강의시간이 70% 이상을 수강했을 경우 - 지각 : 주차별 출석인정 기간을 초과하여 강의를 수강하였을 경우(지각 6회는 1회 결석 처리) - 결석 : 학기종료일까지 강의를 듣지 않았을 경우

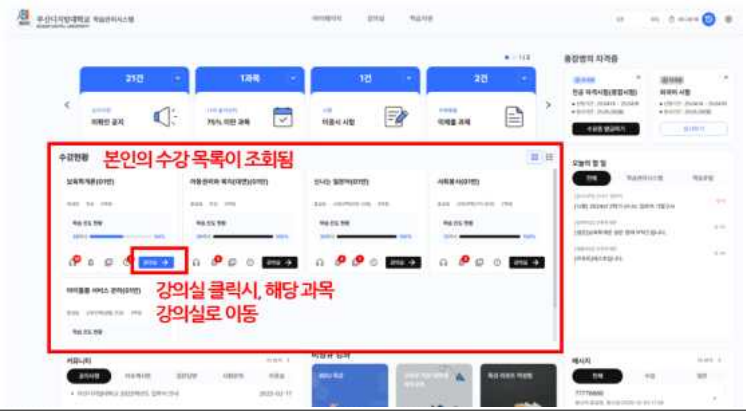
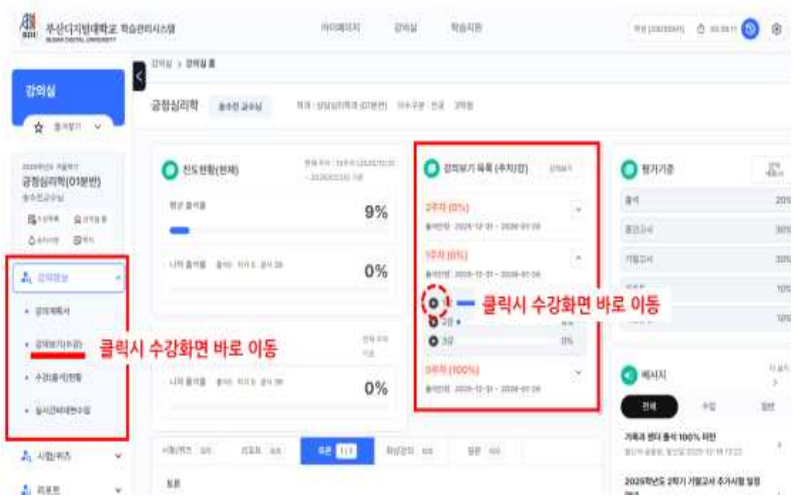
5) 글로벌사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		글로벌사이버대학교 홈페이지 → '통합로그인' 클릭 '네이버인증서, 공동인증서' 중 하나 선택 후 로그인 ※ 인증서 발급 유예기간 : 2026년 9월 24일까지
강의실 입장		로그인→ '년도/학기', '과목'선택 → 들어가기
강의수강		방법1) <u>전체강의보기</u> 클릭 → 수업보기 '보기' 클릭 방법2) <u>해당 주차</u> 클릭 → 수업보기 '보기' 클릭 방법3) <u>강의보기</u> → 해당 주차 클릭→ 수업보기 '보기' 클릭

항목	작성메뉴	내용
강의수강		■ <u>강의공지사항</u> 확인 : 온라인 강의실내 평가, 수강 등 안내가 이루어짐
		■ 강의수강 관련 자세한 사항은 **학교홈페이지** 로그인 → 마이페이지 → **공지사항** '개강 관련 공지문' 참고

6) 부산디지털대학교

<table>
<tr><th>항목</th><th>작성메뉴</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="3">로그인</td><td>
</td><td rowspan="2">- 부산디지털대학교 메인 홈페이지 접속(www.bdu.ac.kr)
- 우측 "등교하기" 버튼 클릭을 통해, 부산디지털대 통합로그인 화면 접속</td></tr>
<tr><td> 
</td></tr>
<tr><td><인증등록 방법 2가지 : 범용공동인증서, 스마트인증(모바일어플)>
<table>
<tr><th>구 분</th><th>범용공동인증 등교</th><th>스마트인증 등교</th></tr>
<tr><td>로그인 방법</td><td>범용공동인증서</td><td>• 지문, 안면인식
• PIN번호, 패턴</td></tr>
<tr><td>비 용</td><td>있음</td><td>없음</td></tr>
<tr><td>준비사항</td><td>• 인증서 발급 및 등록
• 인증서 소지</td><td>• 사용자정보 등록
• 스마트폰 필요(전용 앱)</td></tr>
<tr><td>절 차</td><td>비교적 복잡</td><td>비교적 쉬움</td></tr>
<tr><td>기능제한</td><td>제한 없이 모두 이용</td><td>제한 없이 모두 이용</td></tr>
</table></td><td>-</td></tr>
<tr><td></td><td> 
</td><td><1번째 방법> 범용공동인증서 범용공인인증서를 먼저 구비한 후, 학습관리시스템에서 "공동인증서 등록"을 클릭</td></tr>
</table>

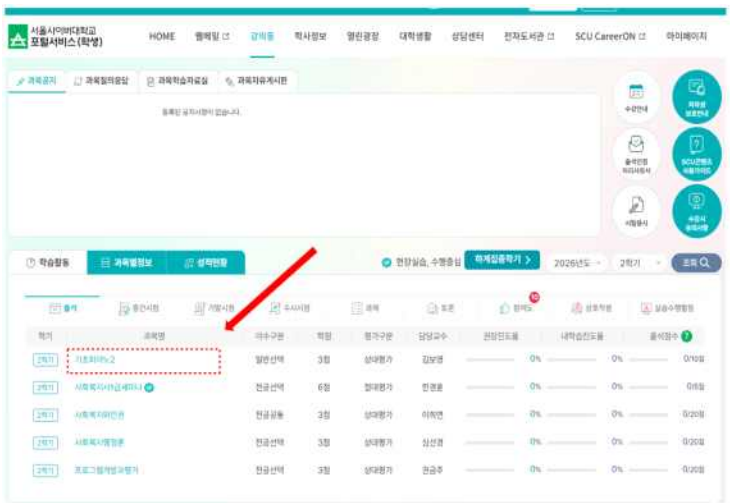
항목	작성메뉴	내용
		<2번째 방법> 스마트 인증 "스마트 인증 등록"을 클릭하여 해당 어플을 다운로드 및 설치한 후 진행 (상세사항 "등록방법 안내" 참고) - 비밀번호 : 학번+전화번호 끝 4자리 (예 : KY200100011234)
인증 등록		- 로그인 후 [인트로] 화면에서 "학습관리시스템(LMS)" 클릭을 통해 강의실로 이동
		- 해당 교과목 "강의실" 클릭 시, 강의실로 이동
강의수강		- 강의보기에서 수강할 수 있으며, 주차별로 순차적으로 오픈됨 (강의노트"버튼을 통해 다운로드) ※ 출석 : 출석인정기간 안에 진도율 100% 이상 수강 시 출석 (출석률 75% 미만 수강시 F부여) ※ 지각 : 출석인정기간 외에 진도율 100% 이상 수강 시 출석 * 지각횟수에 따라 출석점수 감점 ※ 결석 : 학기 종료시 까지 강의를 수강하지 않는 경우

항목	작성메뉴	내용
		※ 1회 출석완료 후, 다음부터 재수강시, 배속조정기능 활성화

7) 사이버한국외국어대학교

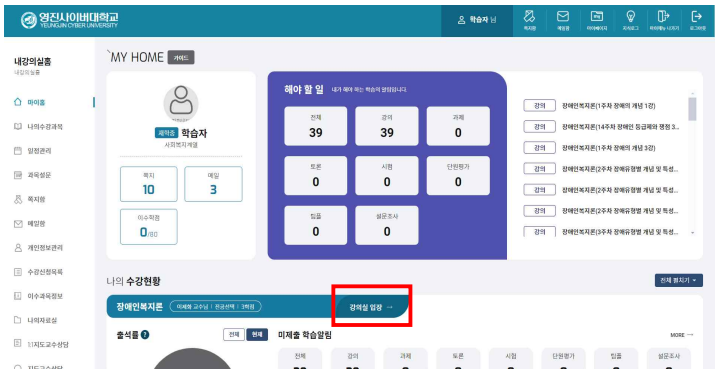
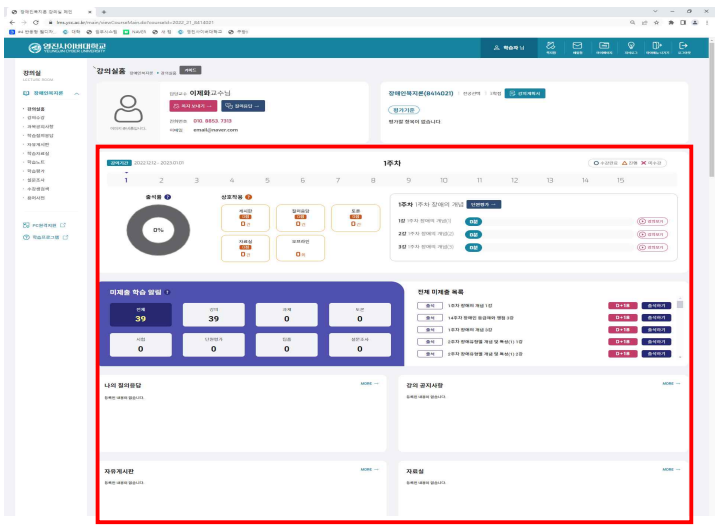
항목	작성메뉴	내용
로그인		홈페이지 로그인 - 최초 학번/비밀번호 로그인 - 이후 네이버인증서, 지문인증, 공동인증서 로그인
강의실 입장		로그인 후 - 방법1 : CAMPUS 상단 > [강의실(LMS)] 클릭 - 방법2 : CAMPUS 좌측 > [학사공통] > [학습현황조회] > 현재학기 학습현황 > [강의실 바로가기]클릭
강의수강		강의실(LMS) > [과목] > [강의콘텐츠] 메뉴에서 강의수강

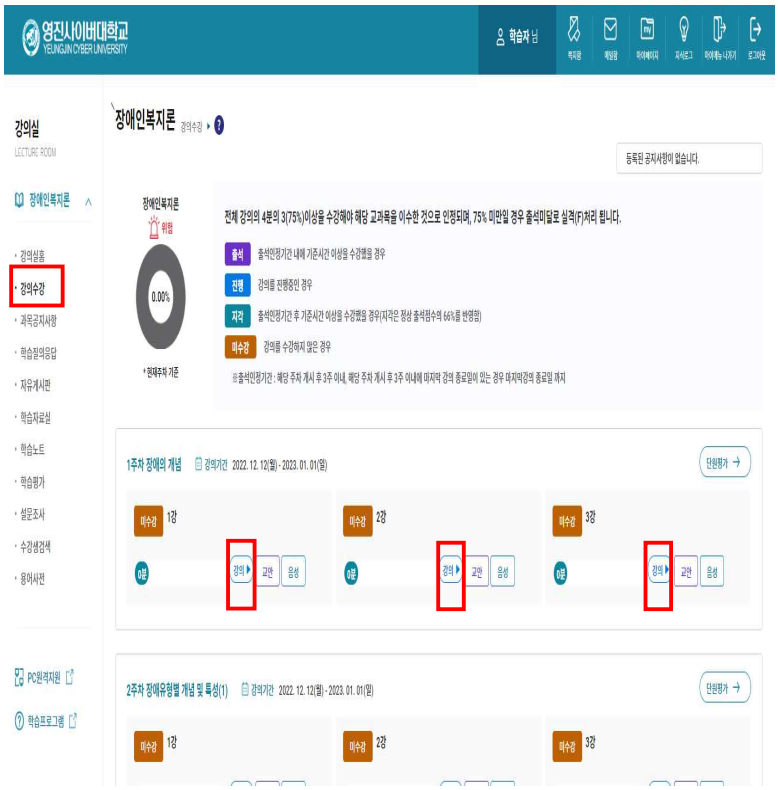
8) 서울사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		- 홈페이지 (http://www.iscu.ac.kr/main) 우측 상단 "재학생로그인" 버튼 클릭
		- 발급된 학번으로 공인인증서 로그인, 스마트인증 로그인 - 강의수강, 시험응시를 위해서 반드시 공동인증서 또는 스마트인증 로그인 필요
강의실 입장		- 학생포털 로그인 후 상단의 "강의실" 버튼 클릭
강의수강		- 강의실 입장 후 수강을 원하는 과목명 클릭

항목	작성메뉴	내용
		[강의 수강] - 주차별로 제시된 강의 콘텐츠와 학습 활동(과제, 토론, 퀴즈)을 위에서 아래로 순차 진행 [출석 기준] - 복수의 강의 콘텐츠 수강 및 출석인정자료 열람 · 강의 콘텐츠 : 콘텐츠 별 강의시간의 50% 이상 수강 시 완료 · 출석인정자료 : 열람 시 완료 - 해당 주차의 강의 콘텐츠 및 출석인정자료를 모두 수강(열람) · 출석 : 주차별 출석인정기간 내 완료 · 지각 : 주차별 출석인정기간 외 완료 (14주차 출석인정기간 종료일까지 수강한 시간까지만 인정) - 총 강의 주차의 3/4이상 출석하지 못한 경우, 다른 평가항목에 상관없이 "F"학점 처리

9) 영진사이버대학교

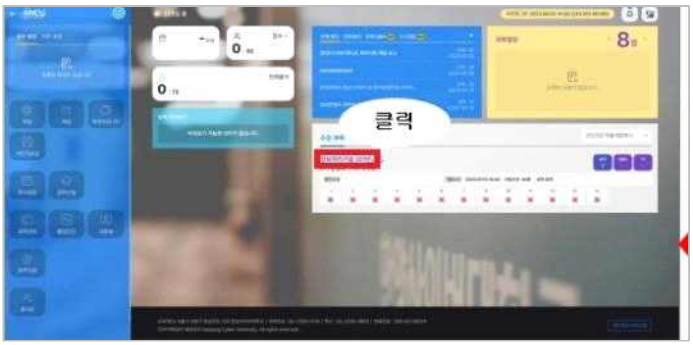
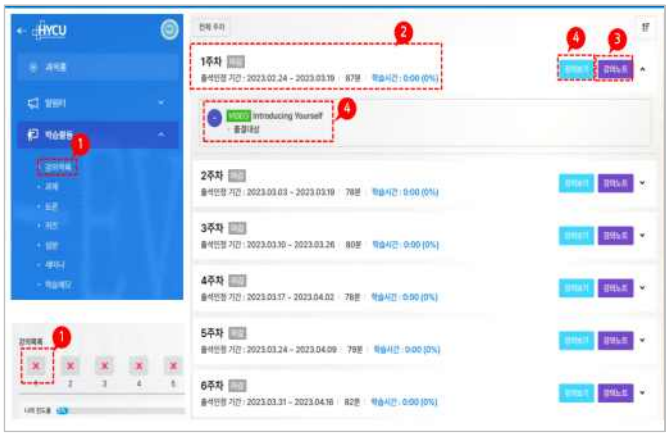
항목	작성메뉴	내용
로그인		- 우측상단에 "로그인" 버튼 클릭 - 발급된 학번 및 비밀번호 입력 · 학번 : 문자확인 또는 문의 · 비밀번호 : 생년월일(6자리) - 스마트(지문) 및 공인인증서 등록 후 강의실 입장 가능 : 최초 1회 등록 요망
강의실 입장		- 로그인 후 동일 위치에 "내강의실" 버튼 클릭
		- 강의실 입장 후 "나의 수강현황"에서 해당 교과목 "강의실 입장" 클릭 - 수강목록 확인 후 해당 교과목 "강의실" 버튼 클릭
강의수강		- 과목 강의실로 입장한 화면임 - 과목 강의실 홈에서 학습진도, 학습정보, 학습활동 등 확인

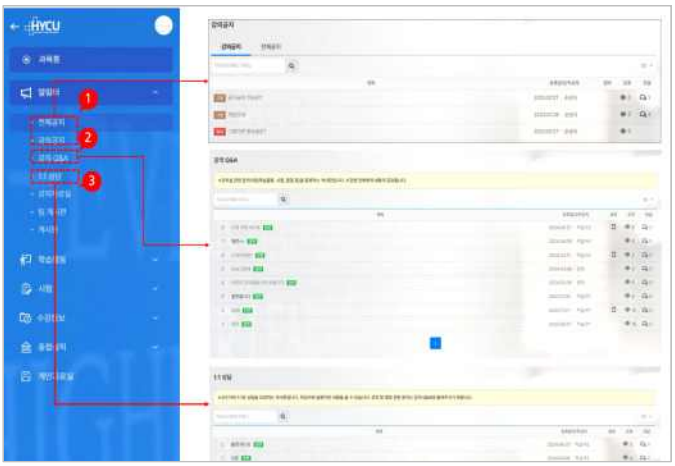
항목	작성메뉴	내용
		- "강의수강하기" 버튼 클릭 - 주차별 강의리스트 기본적으로 수업일정에 해당되는 주차는 펼쳐져 있으며, 지난주차 및 대기주차는 닫혀 있음. 주차명 클릭하면 펼쳐짐 ※ 출석은 전체 강의의 75% 이상 수강하여야 하며, 75% 미만 출석일 경우 시험성적과 관계없이 출석미달로 실격(F)처리됨 - 출석인정기간 : 해당 주차 개시 후 3주내 수강 예) 1주차 강의를 3주차까지 수강 시 출석인정 - 출석기준시간 : 주차별 75분 이상(매차시 25분 이상), 미충족시 결석처리 - 지각 : 출석인정기간 이후 출석기준시간 이상 수강한 경우, 출석점수 감점
		- 학습창 - INDEX 또는 하단 페이지링크 클릭하여 학습흐름에 따른 수업 진행 - 학습창 상세기능은 하단 "학습도우미" 참조

10) 원광디지털대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		범용공동인증서, 생체인증, 간편인증
강의실 입장		1 수강과목공지 2 평가반영률 3 학습게시판 4 주차강의 각 주차별 강의 목차를 보여주며, [강의보기]를 클릭하면 새 창에서 강의가 시작된다. 5 출석현황 6 파일다운로드 7 학습현황
강의수강		1 동영상 강의창 2 학습내용의 목차 3 동영상 조정 4 내용 바로가기(일부 제공) 5 동영상 속도 6 현재 페이지, 전체 페이지

11) 한양사이버대학교

항목	작성메뉴	내용
로그인		한사대로(https://sso.hycu.ac.kr/) > 학습 로그인 ※ 일반 로그인은 강의수강 및 시험응시 불가능 ※ 학습 로그인을 하지 못하는 경우 화면 오른쪽 아래 [학습 로그인 유예] 신청 필요
강의실 입장	① ② 	① 한사대로 > 학습 로그인 > 내 강의실 > 강의실 홈 화면 ② 강의실 홈 > 수강 과목명 클릭 > 각 과목 홈 이동
강의수강	① 	① 과목 홈 > 학습활동 > 강의목록 > 강의 보기(영상) 클릭하여 강의수강

항목	작성메뉴	내용
	② ③ 	② 강의 재생 및 목차, 스크립트 등 확인 가능 ③ 과목 홈 > 알림터에서 공지확인 및 강의 Q&A, 1:1 상담 작성 가능 ※ 출석 인정 기간: 강의 오픈 후 1주차는 3주 이내, 2~14주차는 2주 이내 모든 강의를 수강해야 출석으로 인정. ※ 과목별로 중간, 기말고사를 제외한 강의 주차 수의 3/4 이상 수강해야 하며, 출석수가 3/4 미만일 경우, 시험점수 등 기타 평가 점수와 무관하게 자동 F학점(0점) 처리

5. 강의계획서

강의계획서

과목	영화와 대화하는 인문학

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교 양	김홍탁	

강의계획서

◎ 강의개요

과목명	국문	영화와 대화하는 인문학	개설학기	2026년 2학기	
	영문		개설학과	교양학과	
이수구분	교양		학점	3	
권장학년	공통		교과목코드	901424	
담당교수	김홍탁		휴대폰	-	□비공개
이메일	-		연구실	-	
전공역량	예술・문화 ・철학 Artistic				
수업 개요	[수업의 목표] 가장 대중적 인문학 텍스트인 SF영화를 통해 기술 문명(AI, 사이보그, 외계문명...)에 맞닥뜨린 인간의 정체성에 대한 문제를 논의해 본다. [수업의 구성] 1) 선별한 영화 텍스트의 현실과의 맥락 익히기 2) 스크립트, 감독의 연출을 통해 영화가 전달하려는 주제의식 파악 3) 인간이 기술을 만들지만, 반대로 그 기술이 인간을 규정하는 사회에서 기술 문명에 인간이 어떻게 대처해야 하는 지에 대한 인사이트 탐구 [교과목을 통한 자격취득 및 타 과목과의 연계 체계] 인문학이 모든 학문의 기본이므로, 본 과목은 자격을 취득하는 타과목의 전문성의 깊이를 더해줄 수 있는 과목임				
학습 목표	1) 11강 전체 텍스트의 상호 맥락을 파악하는 능력을 키운다. 2) 주제의식을 전달하기 위해 어떤 방식(플롯, 내러티브, 비주얼 랭귀지, 배경음악...)이 활용되는 지 피악하는 능력을 키운다. 3) 기술문명에 대한 디스토피아적 전망이 지배하는 이 세상에서 기술과 함께 조화로운 세상을 만들어갈 수 있는 철학적 사고를 키운다.				
수업구분	■ 이론형 □ 실습/실기형 □ 이론+실습/실기형 □ 대면형 □ 실시간 혼합형 □ 대면 혼합형				
수업진행 방법	■ 교수자중심 설명학습형 □ 실기/실습 중심형 □ 학습자 간 토론학습형 □ 프로젝트 중심형 □ 견학/현장 실습형 □ 실시간 상호작용형				
수업교재	주교재	16편의 SF영화			
	부교재	없음			
	참고사항	※ 교안제본 서비스는 과목특성에 따라 제공되지 않을 수 있습니다.			
교수매체 유형	■ 태블릿모니터 □ 전자칠판 □ 정면판서(블랙스튜디오) □ 빔프로젝트&판서 □ 토론&대담 □ 실시간플랫폼 □ 기타 매체(XR)				

수강 시 안내사항	교양과목이므로 자격증 취득과는 관계가 없으며, 주어진 영화 텍스트를 반드시 보고 수업을 들어야 함.

◎ 수업 운영 및 평가

수업 운영계획	수업 운영 방법	[수업 운영 방법] 1) 준비된 강의를 집중해서 듣는 것이 제일 중요한 원칙이다. 2) 자신만의 생각으로 영화가 전달하는 주제를 깊이 분석해 보고, 그 생각을 시험을 통해 평가하도록 한다.
	학생 준비 사항	[학생 준비사항] 1)영화 텍스트 완벽하게 보기 (영화를 보지 않고 수업을 듣게 되면 이해가 상당히 떨어질 우려가 있음) 2)영화에 등장하는 기본 과학 이론 습득하기 3)영화 텍스트가 두 개일 경우, 두 영화의 상호 텍스트성을 파악하기

평가방법	◉ 상대평가 ○ 절대평가								
상대평가 비율	등급	A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	최대 성적분포	0~40%				20% 이상			
		0~80%							

	출석		시험		학습활동				학습참여도
평가항목 및 평가비율	출석	진도율	중간	기말	과제	퀴즈	토론	팀프로젝트	자유게시판 1:1상담, Q&A
	0~20%	0~20%	0~60%		0~20%	0~20%	0~20%	0~20%	0~10%
	20%	10%	30%	30%	0%	0%	10%	0%	0%

평가 세부사항	출석	20%	출석 인정 기간 내 수강 시 [출석] / 이후 수강 시 [지각]처리
	진도율	40%	주차별 강의 수강 100%
	중간고사	20%	100% 객관식 시험 출제
	기말고사	20%	객관식+주관식
	과제	%	
	퀴즈	%	
	토론	%	1회 오프라인 모임(14회차)에서의 토론 참여도

	팀프로젝트	%	
	학습참여도	%	
	※ 장애학생은 절대평가로 평가할 수 있으며, 시험시간을 2배수로 연장할 수 있음 단, 상대평가 예외 교과에서도 A학점은 40%를 초과할 수 없음 ※ 동점자 처리 상위기준 : 1.출석점수, 2.기말고사, 3.중간고사, 4.과제, 5.기타(학습참여도 등) ※ 추가시험 기간 내 응시: 득점 점수의 20% 감점(공·병결 사유인 경우 추가시험신청원 제출 시 제외) ※ 추가시험 기간 내 미응시할 경우 F학점(단, 교과목에 따라 대체 과제를 통해 성적 부여 가능)		

강의계획서

과목	AI와 나의이야기 (My Story with AI)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교 양	이서윤	

강의계획서

◎ 강의개요

과목명	국문	AI와 나의이야기	개설학기	2026년 2학기	
	영문	My Story with AI	개설학과	교양학과	
이수구분	교양		학점	3	
권장학년	공통		교과목코드	901359	
담당교수	이서윤		휴대폰	-	□비공개
이메일	-		연구실	-	
전공역량	기술 ・문제해결 Technical				
수업 개요	[수업의 목표] 본 교과목은 생성형 인공지능의 기본 개념과 활용 원리를 이해하고, AI를 활용하여 자신의 삶과 경험, 감정, 관계, 강점 및 미래계획을 성찰하고 창의적으로 표현하는 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 학습자는 AI와의 대화를 통해 자신의 이야기를 탐색하고, 이를 글, 이미지, 영상, 캐릭터 및 전자책 등 다양한 디지털 콘텐츠로 구체화한다. 이 과정에서 AI가 생성한 결과물을 그대로 수용하는 것이 아니라 자신의 경험과 관점에 따라 분석・수정・재구성함으로써 주체적인 자기표현 능력과 디지털 콘텐츠 제작 역량을 기른다. 또한 저작권, 개인정보 보호, 초상권, 허위정보, 편향 등 생성형 AI 활용 과정에서 발생할 수 있는 윤리적 쟁점을 이해하고, 인간 중심의 책임 있는 AI 활용 태도를 형성한다. 최종적으로 자신의 삶과 생각을 담은 개인 전자책을 기획・제작하여 디지털 자기기록물과 창작 포트폴리오로 완성하는 것을 목표로 한다. [수업의 구성] 본 수업은 생성형 AI에 대한 기초 이해와 자기성찰, 디지털 콘텐츠 제작을 단계적으로 연계하는 이론・실습 통합형 수업으로 구성한다. 첫째, 생성형 AI의 개념, 작동 특성, 활용 가능성 및 한계를 이해하고, 일상생활에서 활용되는 AI 사례와 저작권・개인정보 보호・정보 검증 등 책임 있는 활용 원칙을 학습한다. 둘째, AI와의 대화를 통해 자신의 일상, 경험, 기억, 관계, 관심사, 감정 및 가치관을 탐색하고, 이를 자기소개, 에세이, 짧은 이야기 등 개인의 자기서사로 구성한다. 셋째, 생성형 AI를 활용하여 자신의 이야기를 글, 이미지, 짧은 영상 및 캐릭터로 표현한다. 콘텐츠의 목적과 분위기에 맞는 프롬프트를 작성하고, 생성된 결과물을 비교・분석하여 자신의 의도에 적합하도록 수정・보완한다. 넷째, AI를 개인 비서, 학습 코치 및 사고 지원 도구로 활용하여 일정을 정리하고, 학습계획을 수립하며, 자신의 강점과 관심 분야를 탐색한다. AI가 제시한 결과를 비판적으로 검토하고 최종 판단은 학습자 스스로 수행하도록 한다. 다섯째, 수업은 핵심 이론 강의, 교수자 시연, 단계별 개별 실습, 사례 분석, 자기성찰 활동, 동료 피드백 및 프로젝트 중심 학습으로 운영한다. 학습자의 AI 활용 경험과 디지털 기기 활용 수준을 고려하여 기초 기능부터 순차적으로 안내하며, 매주 하나 이상의 구체적인 결과물을 제작하도록 구성한다.				

	[교과목을 통한 자격취득 및 타 과목과의 연계 체계] 본 교과목은 특정 자격증의 직접 취득을 목적으로 하는 교과목은 아니며, 교과목 이수만으로 별도의 자격증이 자동 발급되는 것은 아니다. 다만 생성형 AI 활용, 디지털 문해력, 프롬프트 작성, 콘텐츠 기획, 자기표현, 이미지·영상 제작 및 전자출판과 관련된 기초역량을 습득함으로써 AI 활용 및 디지털 콘텐츠 분야의 자격 과정과 실무 학습을 위한 기반을 형성할 수 있다. 본 교과목은 AI 기초, 디지털 글쓰기, 자기이해와 진로 탐색, 미디어 콘텐츠 제작 및 전자출판 관련 교과목과 연계된다. 수업에서 제작한 글, 이미지, 영상, 캐릭터 및 전자책 결과물은 이후 AI 콘텐츠 제작, 디지털 스토리텔링, 크리에이터 실습, 미디어 포트폴리오 및 창업·브랜딩 관련 교과목에서 심화·발전시킬 수 있다. 특히 개인의 경험을 디지털 콘텐츠로 기록하고 재구성하는 활동을 통해 자기이해와 디지털 표현능력을 함께 강화할 수 있으며, 최종 전자책은 개인의 생애기록, 자기소개 자료, 학습성과물 및 디지털 포트폴리오로 활용할 수 있다.
학습 목표	생성형 AI의 기본 개념, 주요 기능, 활용 가능성 및 한계를 구체적인 생활 사례와 연계하여 설명할 수 있다. 자신의 일상, 경험, 감정, 관계, 관심사 및 가치관을 탐색하고, 이를 하나의 주제와 흐름을 갖춘 자기서사로 구성할 수 있다. 목적, 대상, 맥락, 표현방식 및 출력조건을 포함한 프롬프트를 작성하고, 생성 결과를 분석하여 자신의 의도에 맞게 수정·개선할 수 있다. 생성형 AI를 활용하여 자신의 이야기를 글, 이미지, 영상 및 캐릭터 등 다양한 디지털 콘텐츠로 표현할 수 있다. AI를 개인 비서와 학습 코치로 활용하여 일정, 학습계획, 아이디어 및 정보를 체계적으로 정리하고, 제안된 결과의 적절성을 비판적으로 평가할 수 있다. 자신의 경험과 관심사를 바탕으로 강점과 발전 가능성을 탐색하고, AI의 도움을 받아 개인의 학습·진로·미래계획을 구체화할 수 있다. AI 생성 결과에 포함될 수 있는 오류, 편향 및 허위정보를 식별하고, 공신력 있는 자료와 자신의 판단을 통해 내용을 검토·수정할 수 있다. 생성형 AI 활용 과정에서 발생하는 저작권, 개인정보 보호, 초상권, 출처 표시 및 학업윤리 문제를 설명하고 책임 있는 활용 원칙을 적용할 수 있다. 자신의 이야기를 담은 전자책의 주제, 독자, 제목, 목차 및 장별 구성을 설계하고, 글과 이미지를 연계하여 일관성 있는 전자책을 제작할 수 있다. 제작 과정에서 받은 교수자 및 동료의 피드백을 반영하여 결과물을 수정·보완하고, 최종 전자책의 기획 의도와 제작과정을 논리적으로 발표할 수 있다.
수업구분	□ 이론형 □ 실습/실기형 ■이론+실습/실기형 □ 대면형 □ 실시간 혼합형 □ 대면 혼합형
수업진행 방법	■ 교수자중심 설명학습형 □ 실기/실습 중심형 □ 학습자 간 토론학습형 □ 프로젝트 중심형 □ 견학/현장 실습형 □ 실시간 상호작용형

<table>
<tr><td rowspan="3">수업교재</td><td>주교재</td><td>오늘부터 시작하는 AI크리에이터, 이서윤(2026)</td></tr>
<tr><td>부교재</td><td>교수자 개발 자료</td></tr>
<tr><td>참고사항</td><td>※ 교안제본 서비스는 과목특성에 따라 제공되지 않을 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>교수매체 유형</td><td colspan="2">■태블릿모니터 □ 전자칠판 □ 정면판서(블랙스튜디오) □ 빔프로젝트&판서
□ 토론&대담 □ 실시간플랫폼 ■기타 매체(XR)</td></tr>
<tr><td>수강 시
안내사항</td><td colspan="2">본 교과목은 생성형 인공지능을 활용하여 자신의 경험, 기억, 감정, 관계, 관심사와 미래계획을 글・이미지・영상・캐릭터 및 전자책으로 표현하는 이론・실습 통합형 수업이다. 생성형 AI 활용 경험이 없는 학습자도 수강할 수 있으나, 원활한 실습을 위해 다음 사항을 확인해야 한다.
1. 실습 참여를 위해 인터넷 사용이 가능한 PC 또는 노트북, 안정적인 네트워크 환경, 최신 웹브라우저, 이메일 계정 및 파일 저장 공간을 준비해야 한다. 이미지・영상・전자책 제작은 스마트폰보다 PC 또는 노트북 사용을 권장한다.
2. 수업에서 활용하는 생성형 AI 및 콘텐츠 제작 도구는 강의 중 단계적으로 안내한다. 일부 도구는 회원가입이 필요하고 무료 이용 범위에서 기능이나 생성 횟수가 제한될 수 있다. 별도의 유료 결제가 필요한 경우에는 활용 목적과 대체 가능한 도구를 사전에 안내한다.
3. 본 교과목은 매주 제작한 글, 이미지, 영상 및 캐릭터 결과물을 바탕으로 후반부 전자책 프로젝트를 완성하는 누적형 수업이다. 이전 주차의 학습내용과 결과물이 다음 주차 활동으로 연결되므로 강의 진도, 실습활동 및 과제 제출 기한을 준수해야 한다.
4. 자기성찰 활동에서는 학습자가 공개할 수 있는 범위 안에서 자신의 경험을 선택하여 작성한다. 개인의 상처, 질병, 가족 문제, 갈등 및 사생활 등 공개하기 어려운 내용을 반드시 제시할 필요는 없으며, 필요한 경우 내용을 축소하거나 가명・가상 사례로 재구성할 수 있다.
5. 본인 또는 타인의 주민등록번호, 연락처, 주소, 계정정보, 금융정보, 의료정보, 비공개 문서 및 민감한 개인정보를 생성형 AI 서비스에 입력해서는 안 된다. 가족, 지인, 직장 동료 등 타인의 이야기를 활용할 경우에는 개인을 식별할 수 없도록 익명화하고, 사진・음성・영상 사용 시 당사자의 동의와 초상권을 확인해야 한다.
6. 생성형 AI는 자기이해와 창작을 지원하는 도구이며, 학습자의 삶을 대신 해석하거나 중요한 결정을 대신 내려주는 주체가 아니다. AI가 제시한 성격 분석, 진로 조언, 관계 해석 및 감정 관련 답변은 참고자료로만 활용하고, 전문적인 심리상담・의학적 진단 또는 법률 자문으로 받아들여서는 안 된다.
7. AI가 생성한 글과 정보에는 오류, 과장, 편향 또는 허위 내용이 포함될 수 있다. 생성 결과를 그대로 제출하지 말고 자신의 실제 경험과 의도에 맞게 검토・수정・재구성해야 하며, 사실정보와 참고자료는 공신력 있는 출처를 통해 확인해야 한다.
8. 과제와 프로젝트 제출 시 활용한 AI 도구, 주요 프롬프트, 생성 결과의 수</td></tr>
</table>

	정·편집 범위 및 참고자료의 출처를 명시해야 한다. AI가 작성한 내용을 자신의 순수 창작물처럼 제출하거나 타인의 결과물을 복제·도용한 경우에는 대학의 학업윤리 기준에 따라 처리한다. 9. 이미지, 음원, 영상, 글꼴, 인용문 및 기존 저작물을 활용할 때에는 저작권과 이용조건을 확인해야 한다. 출처가 불분명한 자료나 무단으로 수집한 인물 자료는 사용하지 않으며, 전자책을 외부에 공개하거나 배포할 경우에는 저작권·초상권·개인정보를 다시 점검해야 한다. 10. 생성형 AI는 동일한 프롬프트에도 서로 다른 결과를 생성할 수 있으므로 특정 결과의 재현 여부만으로 평가하지 않는다. 자기성찰의 충실성, 프롬프트 설계과정, 결과물의 수정·개선 정도, 개인 경험과 관점의 반영, 저작권·윤리 준수 및 최종 결과물의 완성도를 종합적으로 평가한다. 11. 실습 과정에서 작성한 원고, 이미지, 영상, 캐릭터 자료와 전자책 파일은 주차별 폴더로 구분하여 저장하고, 데이터 손실에 대비해 개인 저장장치와 클라우드 공간에 이중으로 보관할 것을 권장한다. 12. 출석, 시험, 과제 및 프로젝트 운영은 대학 학사규정과 강의계획서에 제시된 기준을 적용한다. 수업 공지사항, 주차별 실습 안내, 제출기한 및 파일 형식을 정기적으로 확인해야 하며, 기술적 문제가 발생한 경우 제출기한 이전에 오류 화면과 진행 상황을 확인할 수 있는 자료를 첨부하여 담당교수에게 문의한다. 13. 본 교과목의 이수만으로 특정 국가자격 또는 민간자격이 자동 취득되는 것은 아니다. 다만 생성형 AI 활용, 디지털 글쓰기, 자기표현, 이미지·영상 제작 및 전자출판 관련 기초역량을 습득하고, 완성한 전자책을 개인의 학습 성과물과 디지털 포트폴리오로 활용할 수 있다.

◎ 수업 운영 및 평가

수업 운영계획	**수업 운영 방법**	[수업 운영 방법] 본 교과목은 생성형 AI에 대한 기초 이해와 자기성찰, 디지털 콘텐츠 제작 및 전자책 프로젝트를 연계한 이론·실습 통합형 수업으로 운영한다. 매주 수업은 학습목표 제시, 핵심 개념 설명, 교수자 시연, 단계별 개별 실습, 결과물 공유 및 피드백, 학습내용 정리의 순서로 진행한다. 초반부에는 생성형 AI의 개념과 기본 활용방법을 익히고, AI와의 대화를 통해 자신의 일상, 경험, 기억, 감정, 관계, 관심사 및 가치관을 탐색한다. 이후 자신의 이야기를 글, 이미지, 영상 및 캐릭터로 표현하는 실습을 수행하며, AI를 개인 비서와 학습 코치로 활용하여 일정, 학습계획, 강점 및 미래계획을 구체화한다.

		수업에서는 교수자 중심의 핵심 이론 설명과 도구 활용 시연을 제공한 후, 학습자가 직접 프롬프트를 작성하고 결과물을 생성・비교・수정하도록 한다. 생성 결과 자체보다 자신의 경험과 관점을 얼마나 충실하게 반영하였는지, 프롬프트와 결과물을 어떻게 개선하였는지에 중점을 두어 지도한다. 9주차부터 14주차까지는 개인 전자책 제작 프로젝트를 단계적으로 운영한다. 학습자는 전자책의 주제와 예상 독자를 설정하고, 제목・목차・장별 구성안 작성, 원고 집필, 이미지 제작, 표지 디자인, 본문 편집, 교정, 도서 소개문 및 메타데이터 작성의 과정을 거쳐 최종 전자책을 완성한다. 매주 제작한 결과물은 다음 단계의 기초자료로 활용하는 누적형 프로젝트 방식으로 운영한다. 학습활동에는 자기성찰 질문, 사례 분석, 프롬프트 작성, 디지털 콘텐츠 제작, 결과물 비교, 동료 피드백 및 개별 프로젝트를 활용한다. 학습자의 AI 활용 경험과 디지털 기기 활용 수준을 고려하여 기초 기능부터 단계적으로 안내하며, 필요한 경우 예시 프롬프트와 실습 양식을 제공한다. 교수자는 주차별 실습 결과와 전자책 제작 과정에 대해 구체적인 피드백을 제공하고, 학습자는 피드백을 반영하여 결과물을 수정・보완한다. AI가 생성한 정보와 콘텐츠는 사실성, 적절성, 편향, 저작권 및 개인정보 보호 측면에서 검토하도록 하며, 최종 판단과 표현의 책임은 학습자에게 있음을 지속적으로 강조한다. 강의자료, 실습 안내, 과제 제출, 공지사항 및 피드백은 학습관리시스템을 통해 제공하며, 학습자는 매주 학습일정과 제출기한을 확인하여 정해진 기간 내에 학습활동을 완료해야 한다. 팀 또는 동료 피드백 활동에서는 타인의 경험과 결과물을 존중하고, 개인의 삶을 평가하거나 단정하기보다 구체적이고 건설적인 의견을 제시한다. 출석, 과제, 시험 및 프로젝트 운영은 대학 학사규정과 강의계획서에 제시된 기준을 적용하며, 학습자는 공지사항과 제출일정을 정기적으로 확인해야 한다.
	학생 준비 사항	**[학생 준비사항]** 학습자는 원활한 실습 참여를 위해 인터넷 사용이 가능한 PC 또는 노트북, 안정적인 네트워크 환경, 최신 웹브라우저, 이메일 계정 및 충분한 파일 저장 공간을 준비해야 한다. 이미지・영상・전자책 제작 실습은 스마트폰보다 PC 또는 노트북 사용을 권장한다. 수업에서 안내하는 생성형 AI 및 디지털 콘텐츠 제작 도구는 해당 주차 이전에 회원가입과 기본 설정을 완료한다. 일부 서비스는 무료 이용 범위에서 기능, 저장용량 또는 생성 횟수가 제한될 수 있으므로 수업에서 안내하는 대체 도구와 활용방법을 함께 확인한다. 매주 수업 전에 해당 주차의 학습목표, 주요 개념, 실습 안내 및 준비자료를 확인하고, 선행 학습자료가 제시된 경우 이를 사전에 학습한다. 본 교과목은 이전 주차의 글, 이미지, 영상 및 캐릭터 결과물을 활용하여

	후반부 전자책을 완성하는 누적형 수업이므로 학습 진도와 제출기한을 준수해야 한다. 학습자는 자신의 경험과 생각을 표현하되 공개할 수 있는 범위를 스스로 결정한다. 사생활, 가족 문제, 질병, 갈등 및 민감한 경험을 반드시 공개할 필요는 없으며, 필요한 경우 가명, 익명 또는 가상 사례로 재구성할 수 있다. 타인의 이야기를 활용할 때에는 개인을 식별할 수 없도록 처리하고, 사진·영상·음성 사용 시 초상권과 당사자의 동의를 확인해야 한다. 주민등록번호, 연락처, 주소, 금융정보, 의료정보, 계정정보, 비공개 문서 및 타인의 민감정보를 생성형 AI 서비스에 입력해서는 안 된다. AI가 제시한 성격 분석, 감정 해석, 관계 조언 및 진로 제안은 참고자료로만 활용하며, 전문적인 심리상담이나 의학적 진단을 대신하는 정보로 받아들이지 않는다. AI가 생성한 글, 이미지 및 정보에는 오류, 편향, 과장 또는 허위 내용이 포함될 수 있으므로 결과물을 그대로 제출하지 않는다. 학습자는 자신의 실제 경험과 표현 의도에 맞게 내용을 검토·수정·재구성하고, 사실정보와 인용자료는 신뢰할 수 있는 출처를 통해 확인해야 한다. 과제 및 프로젝트 제출 시 활용한 AI 도구, 주요 프롬프트, 생성 결과의 수정·편집 범위와 참고자료의 출처를 명시한다. 타인의 결과물을 도용하거나 AI 생성물을 자신의 순수 창작물로 표시하는 행위는 대학의 학업윤리 기준에 따라 처리한다. 실습 과정에서 제작한 원고, 이미지, 영상, 캐릭터 자료 및 전자책 파일은 주차별 폴더로 구분하여 관리한다. 데이터 손실에 대비하여 개인 저장장치와 클라우드 공간에 이중으로 저장하고, 파일명에는 주차·활동명·수정 버전을 표시할 것을 권장한다.

평가방법	◉ 상대평가 ○ 절대평가								
상대평가 비율	등급	A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	최대 성적분포	0~40%				20% 이상			
		0~80%							

	출석		**시험**		**학습활동**				**학습참여도**
평가항목 및 평가비율	출석	진도율	중간	기말	과제	퀴즈	토론	팀프로젝트	자유게시판 1:1상담, Q&A
	0~20%	0~20%	0~60%		0~20%	0~20%	0~20%	0~20%	0~10%
	20%	0%	0%	40%	20%	0%	20%	0%	0%

평가 세부사항	**출석**	20%	출석은 대학 학사운영 기준 및 LMS 출결기준에 따라 평가한다.
	진도율	40%	기말고사는 15주차에 e-test 방식으로 실시하며, 1주차부터 14주차까지 학습한 내용을 종합적으로 평가한다.
	중간고사	20%	과제는 총 1회 실시하며, 각 과제는 총 20점으로 평가한다.

	기말고사	20%	토론은 총 1회 실시하며, 각 토론은 총 20점으로 평가한다.
	과제	%	
	퀴즈	%	
	토론	%	
	팀프로젝트	%	
	학습참여도	%	
	※ 장애학생은 절대평가로 평가할 수 있으며, 시험시간을 2배수로 연장할 수 있음 단, 상대평가 예외 교과에서도 A학점은 40%를 초과할 수 없음 ※ 동점자 처리 상위기준 : 1.출석점수, 2.기말고사, 3.중간고사, 4.과제, 5.기타(학습참여도 등) ※ 추가시험 기간 내 응시: 득점 점수의 20% 감점(공・병결 사유인 경우 추가시험신청원 제출 시 제외) ※ 추가시험 기간 내 미응시할 경우 F학점(단, 교과목에 따라 대체 과제를 통해 성적 부여 가능)		

강의계획서

과목	한국경제와금융의이해 (Understanding Finance and Economics)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	글로벌자율학부	오태헌	향후 강의실 공지 참고

※ 본 강의는 외국 국적 및 귀화 학생만 수강이 가능합니다.

※ 강의계획서는 교수자에 의해 중간 변경될 수 있사오니, 강의실 내 강의계획서를 확인바랍니다.

과 목 명	한국경제와금융의이해				
개설학부		학점	이수구분	학년	개설연도/학기
개설학과	글로벌자율학부	3학점	일반		2026/2
교수자명	오태헌	전자우편	향후 강의실 공지 참고		

관련 역량	글로벌 한국어 의사소통, 문제해결
수업 목표	외국인 학생들이 경제와 금융의 기초 개념을 한국어로 이해하고, 한국 및 글로벌 경제환경에서 해당 지식을 활용할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 또한 실생활에서 금융과 경제의 기본 원리를 적용하여 합리적인 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 기르는 데 중점을 둔다.
수업운영 전략	경제와 금융의 기초를 잘 이해하도록 도와주며, 실무에서 적용할 수 있는 분석적이고 비판적인 사고 능력을 기르는 데 중점을 두어, 경제 및 금융 분야에서 효과적인 의사결정을 내리고, 실질적인 문제를 해결하는 능력을 개발할 수 있다. <기본전략> 외국인 학생들을 대상으로 한 금융과 경제 기초지식을 습득하기 위해, 기본적인 개념과 원리를 설명하는 강의를 제공한다. 강의 후에는 제공된 학습자료나 교재를 활용하여 학생들이 스스로 복습하고 이해를 할 수 있도록 지도한다. 학생들이 '토론', '과제 해결 활동', '질의응답 및 자료 공유' 등을 통해 활발히 참여하고 학습 효과를 극대화할 수 있는 활동을 제공한다. <토론> 교수자가 제시한 금융과 경제와 관련된 주제를 바탕으로 학생들이 상호 의견을 교류하는 방식으로 진행한다. 학생들은 경제 이슈나 금융 제도 등에 대해 서로 의견을 나누고 토론방에서 토론한다. 교수자는 참여하지 않고 학생들의 자율적인 학습을 유도한다. <과제 해결 활동> 교수자가 금융과 경제 기초지식을 바탕으로 심화 학습이 필요한 과제를 제시한다. 학생들은 이를 스스로 해결하여 보고서 형식으로 제출하며, 과제는 개인 과제로 수행한다. <질의 및 자료 공유> 학습 과정에서 발생하는 질문이나 자료는 Q&A게시판이나 자료실을 통해 교수자 및 다른 수강생들과 공유하고 논의한다.
평가기준	중간고사 : 45% 기말고사 : 45% 출석 : 10%
평가방법	절대평가
평가 설명	

	구분	제목
교재 및 자료	교재	
	문헌	
	학습관련 사이트	

주차	주제	강의내용	상호작용
1	1. ▪생활과 경제 2. ▪합리적인 생산 활동		
2	1. ▪ 시장경제의 기초 2. ▪ 시장경제의 기초		
3	1. ▪ 가격과 시장 2. ▪ 기업경영		
4	1. ▪ 소비자와 기업 2. ▪소비자란		
5	1. ▪ 시장과 정부 2. ▪ 재정이란		
6	1. ▪ 정보, 환경문제와 경제 2. ▪ 고용의 이해		
7	1. ▪ 국민소득과 경제성장 2. ▪ 국민소득의 이해		
8	중 간 고 사		
9	1. ▪ 물가와 인플레이션 2. ▪ 물가의 이해		
10	1. ▪ 경기변동과 실업 2. ▪ 경기변동의 이해		
11	1. ▪ 돈이란 2. ▪ 금융의 이해		
12	1. ▪ 금융과 신용 1 2. ▪ 금융과 신용 2		
13	1. ▪국제수지의 이해 2. ▪ 환율의 이해		
14	1. ▪ 경제안정화정책의 필요성 2. ▪ 경제안정화정책과 재정		
15	기 말 고 사		

강의계획서

과목	대학한국어-듣고말하기 (College Korean2)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	글로벌자율학부	김수희	향후 강의실 공지 참고

※ 본 강의는 외국 국적 및 귀화 학생만 수강이 가능합니다.

※ 강의계획서는 교수자에 의해 중간 변경될 수 있사오니, 강의실 내 강의계획서를 확인바랍니다.

과 목 명	대학한국어-듣고말하기				
개설학부		학점	이수구분	학년	개설연도/학기
개설학과	글로벌자율학부	3학점	일반		2026/2
교수자명	김수희	전자우편	향후 강의실 공지 참고		

관련 역량	대학학업, 글로벌 한국어 의사소통, 문제해결
수업 목표	- 학습자는 일상적인 대화와 친숙한 사회적 소재로 이루어지는 대화를 듣고 이해할 수 있다. - 들은 내용과 관련해서 한국어로 의사소통을 할 수 있는 능력을 갖출 수 있다. - PowerPoint 앱으로 발표 자료를 만들 수 있다. - 발표의 기본 구조를 이해하고 각 단계에 필요한 한국어 표현을 사용하여 발표할 수 있다.
수업운영 전략	<기본 전략> - 학습자는 기본적인 지식을 습득하기 위해 주요 내용을 요약하고 압축한 형태의 강의를 듣게 된다. - 학습자는 강의 전에는 강의 노트에 있는 '새 어휘 및 표현'을 예습하고 강의 후에는 충실히 복습하여 실생활에 사용할 수 있도록 한다. - 교수자는 학습자들이 '실시간 세미나', '과제 해결', '질의응답' 등을 통해 활발한 소통할 수 있도록 안내한다. <실시간 세미나> 교수자와 학습자가 만나 문제해결을 위해 서로 질문하고 해결해 나가는 시간이다. 실시간 학습 활동으로 ZOOM에서 3회 진행한다. 1회차 실시간 세미나에서는 간단한 자기소개와 2~3회차 실시간 세미나 진행을 위한 그룹을 만들 예정이다. 2회차 실시간 세미나에서는 학습자가 준비한 PPT를 그룹 구성원들과 함께 살펴보고 잘된 점과 수정해야 할 점을 이야기할 예정이다. 3회차 실시간 세미나에서는 학습자들이 직접 준비한 PPT를 이용해 발표를 하며 발표는 평가에 반영된다. 발표 후 교수자는 학습자에게 피드백을 한다. <과제 해결 활동> 강의 중 말하기 연습은 학습자들이 적극적으로 참여해야 하는 부분이다. 학습자들은 각각의 문제 상황에 한국어로 어떻게 말할 수 있을까를 생각하고 소리 내어 입 밖으로 말해 본다. <질의> 강의 영상에 나온 모범 정답 이외에 학습자가 만든 문장을 온라인 강의실 Q&A에 올리면 교수자의 확인을 받을 수 있다. <기타 활동> 강의실을 통해 수행하기 어려운 활동, 질문 등은 이메일이나 쪽지 등을 통해 교수자와 학습자, 학습자 상호간에 소통한다.
평가기준	중간고사 : 30% 기말고사 : 30% 출석 : 10% 리포트 : 10%
평가방법	절대평가
평가 설명	1) 중간고사(30%)+기말고사(30%): 듣기 평가, 사지선다형 - 강의 중 학습한 듣기와 말하기의 표현을 듣기 시험 형태로 평가한다. 2) 리포트(10%): - 학기 중 1회, 학기 말 제출, PPT 파일 형태로 제출 - 최소 5장~ 최대 10장 - 강의자에게 받은 피드백을 반드시 반영해야 함 - 제출일: 14주차 강의 마지막 수강일 밤 12시까지 - 제출 장소: 온라인 강의실 리포트에 업로드 3) 실시간 세미나(5%): 세미나 참석 및 참여도 - 총 3회 - 2회차, 3회차 참석 필수 (그룹으로 진행할 예정) - 일시: 1회차-2주차 토요일, 2회차-10주차 토요일, 3회차-12주차 토요일 예정(공지사항 참고) - 내용: 1회차: 자기소개 (전체) 2회차: 발표용 PPT 1차 확인 (그룹별 진행) 3회차: 발표 (그룹별 진행) * 시간, 그룹 명단, ZOOM 강의실: 공지사항 참고 4) 출석(10%) 5) 기타(15%= 발표 10%+기타 5%): 가. 발표(10%): - 주어진 주제 중 하나를 선택하여 발표를 한다. 발표자는 반드시 PPT를 사용해야 하며 발표 시간은 2~3분 정도로 정한다. (6주차 _ 발표 주제 공지 예정) - 발표일: 12주차 토요일, 3회차 실시간 세미나 - ZOOM에서 실시 (일시 및 ZOOM주소: 공지사항 참고) 나. 기타 (5%) - 게시판, Q&A 활동을 활발히 했거나 발표를 잘한 학습자에게 추가 점수 부여함.

교재 및 자료	구분	제목
	교재	김은영 외, [유학생을 위한 교양 한국어], 박이정, 2020
	문헌	양태영, [외국인을 위한 글쓰기 기초], 박이정, 2016
	학습관련 사이트	경희한국어 MP3 : http://klb.khu.ac.kr

주차	주제	강의내용	상호작용
1	1. ▪강의 소개 2. ▪일상생활 ·유학생과 인터뷰하는 방송 듣기 ·친구에게 궁금한 것을 생각해서 인터뷰하기 3. ▪일상생활 ·캠퍼스를 안내하는 대화 듣기 ·학교 시설 이용 경험을 말하고 이용 방법에 대해 소개하기		
2	1. ▪ 외모와 성격 ·새 학기에 친해진 친구에 대한 대화 듣기 ·기억에 남는 친구의 외모와 첫인상에 대해 이야기하기 2. ▪ 외모와 성격 ·면접관과 하는 대화 듣기 ·자신의 장점과 단점에 대해 이야기하기		
3	1. ▪ 여가 생활 ·여가 활동의 장저머에 대한 대화 듣기 ·여하 활동을 소개하고 장점 이야기하기 2. ▪ 여가 생활 ·문화 센터 직원과 하는 대화 듣기 ·문화 센터에서 원하는 강좌 신청하고 문의하기		
4	1. ▪ 대인 관계 ·거절의 기술에 대한 강연 듣기 ·부탁을 거절하고 대안 제시하기 2. ▪ 대인 관계 ·고민과 조언에 대한 대화 듣기 ·친구의 고민을 듣고 조언하기		
5	1. ▪ 교통 ·버스 에티켓에 대한 대화 듣기 ·알고 싶은 교통 예절에 대해 이야기하기 2. ▪ 교통·목적지에 가는 방법을 의논하는 대화 듣기 ·목적지에 가는 방법을 제안하고 결정하기		
6	1. ▪ 발표하기1~3 소개 2. 발표하기1 ·좋은 발표란 (발표 영상 보고 분석하기) ·발표의 이해1 2. ▪ 발표하기1 · 발표의 이해2 ·발표용 원고 쓰기(발표 어휘와 표현 익히기)_도입 / 마무리		
7	1. ▪ 발표하기2 ·발표용 원고 쓰기(발표 어휘와 표현 익히기)_본론1 ·도표 보고 설명하기 2. ▪ 발표하기2 ·발표용 원고 쓰기(발표 어휘와 표현 익히기)_본론2 ·PPT 만들기1		

주차	주제	강의내용	상호작용
8	중 간 고 사		
9	1. ▪ 발표하기3 ·PPT 만들기2 ·PPT 슬라이드에 내용 넣기 ·시각적 효과를 높이는 PPT 만들기 2. ▪ 발표하기3 ·발표 연습하기_발표 잘하는 팁 ·자기 평가 및 반성 ·온라인 상에서 발표하는 방법 안내		
10	1. ▪ 주거와 환경 ·부동산 중개인과 하는 대화 듣기 ·집이 마음에 들지 않는 이유 말하기 2. ▪ 주거와 환경 ·집에 생긴 문제에 대한 대화 듣기 ·집에 생긴 문제를 해결할 수 있는 방법 제안하기		
11	1. ▪ 공공 서비스 ·도시가스공사 직원과 하는 통화 듣기 ·공공 서비스와 관련된 문제를 해결하기 위해 문의하기 2. ▪ 공공 서비스 ·한국 생활에 유용한 공공 기관을 소개하는 방송 듣기 ·공공 서비스 관련 정보에 대해 묻고 답하기		
12	1. ▪ 건강 ·올바른 걷기 방법을 소개하는 방송 듣기 ·생활 습관과 건강 문제에 대해 말하고 주의 주기 2. ▪ 건강 ·의사와 하는 대화 듣기 ·증상과 치료 방법에 대해 묻고 답하기		
13	1. ▪ 쇼핑 ·쇼핑 장소에 대한 대화 듣기 ·쇼핑 장소에 대한 경험 비교하면서 이야기하기 2. ▪ . 쇼핑 ·온라인 쇼핑몰 상담원과 하는 통화 듣기 ·구입한 물건의 교환·환불과 관련된 문의하기		
14	1. ▪ 여행의 즐거움 ·여행 계획에 대한 대화 듣기 ·가 보고 싶은 여행과 그 이유에 대해 이야기하기 2. ▪ 발표하기 정리 실시간 세미나(발표+피드백) 영상		
15	기 말 고 사		

강의계획서

과목	자기탐색과세계시민 (Self-exploration and global citizenship)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	글로벌자율학부	김은정	향후 강의실 공지 참고

※ 본 강의는 외국 국적 및 귀화 학생만 수강이 가능합니다.

※ 강의계획서는 교수자에 의해 중간 변경될 수 있사오니, 강의실 내 강의계획서를 확인바랍니다.

과 목 명	자기탐색과세계시민				
개설학부		학점	이수구분	학년	개설연도/학기
개설학과	글로벌자율학부	3학점	일반		2026/2
교수자명	김은정	전자우편	향후 강의실 공지 참고		

관련 역량	글로벌 시민, 대학학업, 글로벌 한국어 의사소통, 문제해결, 창의적 사고
수업 목표	-자신의 정체성을 깊이 이해하고 글로벌 사회의 일원으로서의 역할과 책임을 인식한다. 이를 토대로 학습자가 다양한 문화와 가치관을 존중하는 세계시민으로 성장하는 것을 목표로 한다.
수업운영 전략	<기본 전략> - 기본적인 지식을 습득하기 위해 주요 내용을 요약하고 압축한 형태의 강의를 듣게 된다. - 강의 후에는 주어진 학습자료를 충실히 복습을 해야 한다. - 강의의 효과를 높이기 위하여 학생들의 다양한 학습 활동을 유도한다. - 학생들이 '토론', '실시간 세미나', '과제 해결 활동', '질의 응답 및 자료 공유' 등을 통해 활발한 학습자 활동을 하도록 지원한다. <토론> 교수자가 강의 내용과 관련하여 제시한 주제에 대해 학생 상호 간 의견을 교류하는 방식으로 진행한다(토론방 활용). <실시간 세미나> 교수자가 주도적으로 진행하는 실시간 학습 활동이다. 강의 내용 및 토론방에서 진행하는 토론 주제와 관련하여 수시로 실시할 수 있다. <과제 해결 활동> 강의 내용과 관련된 심화 학습이 필요한 내용을 교수자가 제시하고, 학생들이 스스로 해결하여 보고서로 제출한다. 수강생의 규모에 따라 팀 프로젝트나 개인 과제로 수행하도록 한다. <질의 및 자료 공유> 학습 내용 Q&A, 자료실 등의 학습과 관련된 게시판 활동을 통해 수강한 내용에 대해 적극적으로 반응하며, 수강생 상호 간의 소통을 통해 지식과 노하우를 공유하고 보완하는 활동을 한다. <기타 활동> 강의실을 통해 수행하기 어려운 활동은 이메일이나 쪽지 등을 통해 교수자와 수강생, 수강생 상호 소통 활동 등을 적극적으로 수행한다.
평가기준	중간고사 : 25% 기말고사 : 25% 출석 : 10% 게시판 : 10% 토론(게시글수) :20% 게시판(게시글수) : 10%
평가방법	절대평가
평가 설명	*중간고사(대체보고서): 나의 미래비전 기획서(수업게시판을 통해 상세 공지 예정) *기말고사(대체보고서): 미래상상시나리오(수업게시판을 통해 별도 공지 예정) *토론(수업강의실 내 토론방 이용): 지정 주제토론 2회 이상 참여 *게시판(자기소개, 자유게시판, Q&A) 참여도 *출석: 학칙에 따름(75% 이상): 출석정기간 내 출석관리 철저히! *기타: 게시판 소통, 질의응답, 출석 등 참여율을 고려하여 차등부여

	구분	제목
교재 및 자료	교재	우리 수업 강의노트
	문헌	호모커뮤니쿠스: 소통하는 교실 / 김은정 외 / 2013 / 룩스문디
	학습관련 사이트	

주차	주제	강의내용	상호작용
1	1. ▪자기탐색과 세계시민 : 수업소개, 오리엔테이션 2. ▪자기탐색과 세계시민 : 탐사여행을 여는 질문		
2	1. ▪ 자아와 정체성 : 자아 정체성이란 2. ▪ 자아와 정체성 : ‘나’는 누구인가		
3	1. ▪ 자존감 향상 프로젝트 : 나의 강점과 약점 2. ▪ 자존감 향상 프로젝트 : 프레임 바꾸기		
4	1. ▪ 내면의 자아와 사회적 자아 : 내 마음의 창 2. ▪ 내면의 자아와 사회적 자아 : 나의 소통 스타일 이해		
5	1. ▪ 자아와 타자 연결 : 갈등이란 2. ▪ 자아와 타자 연결 : 갈등 관리하기		
6	1. ▪ 주도적 문제해결 : 문제인식과 문제분석 2. ▪ 주도적 문제해결 : 비판적 사고와 문제해결		
7	1. ▪ 삶의 목표와 비전 수립 : 가치관 탐색 2. ▪ 삶의 목표와 비전 수립 : 목표와 비전 수립		
8	중 간 고 사		
9	1. ▪ 현대사회와 세계시민 : 시민, 시민권, 세계시민 2. ▪ 현대사회와 세계시민 : 나-우리-세계의 연결		
10	1. ▪ 사회정의와 사유하는 세계시민 : 불평등과 공존의 위기 2. ▪ 사회정의와 사유하는 세계시민 : 정의란 무엇인가		
11	1. ▪ 국제갈등과 연대하는 세계시민 : 갈등의 상호연결성 2. ▪ 국제갈등과 연대하는 세계시민 : 사람들이 모여 사는 기술		
12	1. ▪ 기후환경과 실천하는 세계시민 : 산업문명과 환경생태 변화 2. ▪ 기후환경과 실천하는 세계시민 : 지속가능한 발전을 위한 시민행동		

주차	주제	강의내용	상호작용
13	1. ▪ 생명권과 공감하는 세계시민 : 차별받지 않을 권리, 차별하지 않을 의무 2. ▪ 생명권과 공감하는 세계시민 : 모든 생명체가 존중받을 권리		
14	1. ▪세계시민의 지속가능한 행복 : 공동체에 대한 새로운 상상 2. ▪ 세계시민의 지속가능한 행복 : 전환의 시대를 함께 살아가기		
15	기 말 고 사		

강의계획서

과목	다양성이해와 글로벌리더십 (Understanding Diversity and Global Leadership)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	글로벌자율학부	임정근	향후 강의실 공지 참고

※ 본 강의는 외국 국적 및 귀화 학생만 수강이 가능합니다.

※ 강의계획서는 교수자에 의해 중간 변경될 수 있사오니, 강의실 내 강의계획서를 확인바랍니다.

과 목 명	다양성이해와글로벌리더십				
개설학부		학점	이수구분	학년	개설연도/학기
개설학과	글로벌자율학부	3학점	일반		2026/2
교수자명	임정근	전자우편	향후 강의실 공지 참고		

관련 역량	글로벌 시민, 대학 학업, 글로벌 한국어 의사소통, 문제해결
수업 목표	-이미 대한민국은 다인종, 다문화 국가가 되었다. 이제 한국 사회는 다문화 사회에 대한 이해를 넓히고 사회적 통합과 발전을 이루어가야 할 것이다. 본 과목은 이러한 문제의식을 바탕으로 학생들이 다양한 문화적 배경을 이해하며 존중하는 능력을 갖추고 글로벌 리더로서 성장할 수 있는 역량을 학습하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 학생들이 글로벌 사회의 리더로서 성공적으로 활동할 수 있도록 다문화/글로벌 사회의 다양한 문화와 가치관을 이해하고 소통하는 능력, 중요한 글로벌 이슈에 대한 지식과 통찰을 제공하는 것에 중점을 둔다.
수업운영 전략	1. 학생들이 글로벌 사회에 필요한 다양성과 글로벌 리더십에 대한 개념을 정확히 이해하고 스스로 글로벌 리더십 역량을 개발할 수 있는 동기와 바탕을 제공 2. 토론, 자료 공유를 통해 폭넓은 지식과 소통의 기회를 제공 3. 주제나 영역에 따라 필요한 경우 전문가나 이해관계자의 특강 또는 면담 강의를 제공 4. 각자가 선정한 주제에 관해 과제 활동을 함으로써 심층적인 자기 주도 학습을 유도
평가기준	중간고사 : 30% 기말고사 : 30% 출석 : 10% 자료실(게시글수) : 5% 토론(게시글수) :5%
평가방법	절대평가
평가 설명	지필고사 60%: 중간고사 30%, 기말고사 30%를 반영 (선택형 및 단답형 출제) 기말 리포트 20%: 각자가 선택한 주제로 제출, 자세한 사항은 추후 공지 출석 10%: 대학의 공통 기준에 따라 반영 참여율 10%: 토론방 5회 게시 만점 총 5%, 자료실 5회 업로드 만점 총 5%

교재 및 자료	구분	제목
	교재	주 교재는 강의안과 강의에서 제시하는 참고문헌 및 링크로서 충실한 강의 수강이 필요함
	문헌	참고문헌 예시: 김진석, 글로벌 시대의 문화 다양성 이해, 2024 (한국문화사)
	학습관련 사이트	각 차시별 강의에서 제시됨

주차	주제	강의내용	상호작용
1	1. ▪과목 개요 및 다문화 사회의 다양성 1강: 강의 계획 및 수업 운영 2. ▪과목 개요 및 다문화 사회의 다양성 2강: 다문화 사회의 다양성과 글로벌 리더십		
2	1. ▪ 다문화 사회란 무엇인가? 2강: 다문화 사회의 이슈와 문제들 2. ▪ 다문화 사회란 무엇인가? 1강:다문화 현상의 이론과 사례들		
3	1. ▪ 글로벌 리더십의 핵심 역량 1강: 글로벌 리더십 개념 및 핵심 역량 개요 2. ▪ 글로벌 리더십의 핵심역량 2강: 글로벌 리더십 핵심역량		

주차	주제	강의내용	상호작용
4	1. ▪ 문화적 지능의 역할 1강: 문화적 지능의 개념 및 이론 2. ▪ 문화적 지능의 역할 2강: 문화적 지능의 구성 요소 및 활용 사례		
5	1. ▪ 세계의 다문화 관련 문제들 1강: 난민문제, 종교적 충돌 2. ▪ 세계의 다문화 관련 문제들 2강: 이주노동자, 인종차별: 경제적 사회적 불평등과 정주의 문제		
6	1. ▪ 한국의 다문화 사회 진입과 사회적 인식 I 1강: 한국사회의 다문화 수용성 2. ▪ 한국의 다문화 사회 진입과 사회적 인식 I 2강: 이주민에 대한 사회적 인식		
7	1. ▪ 한국의 다문화 사회 진입과 사회적 인식 II 1강: 사회적 배제와 동화 2. ▪ 한국의 다문화 사회 진입과 사회적 인식 II 2강: 상호교류와 환대의 방향: 차별과 배제를 넘어서		
8	중 간 고 사		
9	1. ▪ 글로벌 동향과 의제 I 1강: 글로벌 경제적 불평등 및 빈곤 실태 2. ▪ 글로벌 동향과 의제 I 2강: 기후변화		
10	1. ▪ 글로벌 동향과 의제 II 1강: 글로벌 시민사회의 역할과 변화 2. ▪ 글로벌 동향과 의제 II 2강: 글로벌 거버넌스의 형성 및 성과		
11	1. ▪ 글로벌 혁신 및 리더십 주요 동향 1강: 기후변화 대응을 위한 혁신 및 리더십 2. ▪ 글로벌 혁신 및 리더십 주요 동향 2강: 기업 및 금융 혁신을 위한 ESG		
12	1. ▪ 글로벌 비즈니스와 혁신사례 1강: 글로벌 비즈니스 핵신사례 I 2. ▪ 글로벌 비즈니스와 혁신사례 2강: 글로벌 비즈니스 혁신사례 II		
13	1. ▪지속가능한 리더십 1강: 지속가능한 발전의 개념 및 현황 2. ▪지속가능한 리더십 2강: 지속가능한 발전을 위한 리더십의 역할		
14	1. ▪글로벌 리더로의 성장과 도전 1강: 글로벌 리더 되기 2. ▪ 글로벌 리더로의 성장과 도전 2강: 글로벌 리더의 자기 성장 전략		
15	기 말 고 사		

강의계획서

과목	SW코딩의 기초 (Fundamentals of SW coding)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교 양	송현주	dimfe1@cuk.edu

2학기 강의계획서

1. 강의정보

교과명	SW코딩의 기초			학수번호	GE0204
담당교수	송현주	담당교수 이메일	dimfe1@koreacu.ac.kr	담당조교	이현민

선수과목		이수구분 (과목 개설학과 기준)	교양선택	평가방법	상대평가
학점	3	실습	해당사항 없음	청각장애학생을 위한 자막제공여부	자막제공
비고	특이사항이 없습니다.				

2. 강의개요

일반	수업개요	본 과목은 문제해결을 위한 컴퓨팅 사고 향상을 위한 코딩 능력을 학습하는 것을 목표로 합니다. 그렇기때문에해당수업은이론위주의프로그래밍교육이아닌,학습자가재미있고흥미롭게실질적인코딩능력을배양할수있도록하는것을목표로,간단한실습의반복을통해코딩에익숙해지도록진행됩니다.
	수업목표	1. 소프트웨어와 프로그램의 동작 원리를 이해하고, 프로그래밍을 위한 기초 지식을 습득한다. 2.간단한문제해결을위한알고리즘을작성하고,습득하기쉬운교육용프로그래밍언어를이용하여프로그래밍능력을배양한다. 3.SW코딩도구인엔트리와엔트리파이선의프로그래밍을익힌다.
	강의자료	제공
참고문헌	주교재	자체 제작
	부교재	엔드리와 함께 떠나는 교과여행, 엔트리 교육연구소 놀이로배우는소프트웨어교육,엔트리교육연구소 https://www.software.kr/home/kor/main.do
기타정보	수업진행방법 및 유의사항	수업 진행 : 이론 수업 + 실습 진행(실습은 과제로 제출하셔야 합니다) 퀴즈와과제평가가있습니다.나중에재응시안되니,꼭주의해주세요. 유의점1:전체교양과목으로,학습자의기본실력차가큽니다 (컴퓨터전공자부터비전공자까지듣습니다)성적평균은다른수업과비슷하지만, A라인의점수가대단히높으니성적관리가필요한학우님들은유의해서신청해주세요. 유의점2: 엔트리를 사용해서 과제와 퀴즈, 수업 진행을 해야 합니다. 해당 도구는 설치 없이 브라우저에서도 사용 가능하지만, 실습이 있고 제출도 해야 한다는 점을 유념해서 신청해 주세요.
	난이도 및 관련과목	난이도 하. 관련과목 컴퓨팅 사고
	학습내용관련사이트	

3. 평가기준

평가방법	상대평가

평가항목	평가비율	평가 항목 안내
출석(필수)	20.00%	
중간고사	20.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 8주차

기말고사	20.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 15주차
리포트	30.00%	리포트 7주차(15%), 14주차(15%)
퀴즈	10.00%	퀴즈 7주차(5%), 14주차(5%)
토론	0.00%	
참여도	0.00%	[ ] 원어민대화 [ ] 팀프로젝트 [ ] 실습 [ ] 화상수업 [ ] Q&A [ ] 자료실
기타	0.00%	

가산 점수 사용 여부	사용안함	

4. 주차별 학습 내용

1주차	출석인정기간	2026-08-31 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	오리엔테이션 소프트웨어기본개념
	사용 예정 모듈	VOD
2주차	출석인정기간	2026-09-07 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	컴퓨터 시스템의 이해
	사용 예정 모듈	VOD
3주차	출석인정기간	2026-09-14 12:00 ~ 2026-09-28 12:00
	주요 강의명	프로그래밍의 이해
	사용 예정 모듈	VOD
4주차	출석인정기간	2026-09-21 12:00 ~ 2026-10-05 12:00
	주요 강의명	교육용 프로그래밍 언어
	사용 예정 모듈	VOD
5주차	출석인정기간	2026-09-28 12:00 ~ 2026-10-12 12:00
	주요 강의명	소프트웨어와 만나기
	사용 예정 모듈	VOD
6주차	출석인정기간	2026-10-05 12:00 ~ 2026-10-19 12:00
	주요 강의명	순차문과 반복문
	사용 예정 모듈	VOD
7주차	출석인정기간	2026-10-12 12:00 ~ 2026-10-26 12:00
	주요 강의명	조건문의 이해 과제1(15%) 퀴즈(5%)
	사용 예정 모듈	과제,퀴즈,VOD
8주차	출석인정기간	2026-10-19 12:00 ~ 2026-11-02 12:00
	주요 강의명	중간고사(25%)
	사용 예정 모듈	퀴즈
9주차	출석인정기간	2026-10-26 12:00 ~ 2026-11-09 12:00
	주요 강의명	변수와 이벤트의 이해

	사용 예정 모듈	VOD
10주차	출석인정기간	2026-11-02 12:00 ~ 2026-11-16 12:00
	주요 강의명	리스트의 이해
	사용 예정 모듈	VOD
11주차	출석인정기간	2026-11-09 12:00 ~ 2026-11-23 12:00
	주요 강의명	산술연산과 비교연산
	사용 예정 모듈	VOD
12주차	출석인정기간	2026-11-16 12:00 ~ 2026-11-30 12:00
	주요 강의명	함수의 이해
	사용 예정 모듈	VOD
13주차	출석인정기간	2026-11-23 12:00 ~ 2026-12-07 12:00
	주요 강의명	입출력의 이해
	사용 예정 모듈	VOD
14주차	출석인정기간	2026-11-30 12:00 ~ 2026-12-13 23:59
	주요 강의명	코딩 제작 프로젝트 과제2(15%) 퀴즈2(5%)
	사용 예정 모듈	과제,퀴즈,VOD
15주차	출석인정기간	2026-12-07 12:00 ~ 2026-12-13 23:59
	주요 강의명	기말고사(25%)
	사용 예정 모듈	퀴즈

강의계획서

과목	냉동 및 공기조화 (Refrigeration and Air Conditioning)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
		백창현	bch2@koreacu.ac.kr

강의계획서

1. 강의정보

교과명	냉동 및 공기조화			학수번호	ME0124
담당교수	백창현	담당교수 이메일	bch2@koreacu.ac.kr	담당조교	김한나

선수과목		이수구분 (과목 개설학과 기준)	전공선택	평가방법	상대평가
학점	3	실습	해당사항 없음	청각장애학생을 위한 자막제공여부	해당사항없음
비고	특이사항이 없습니다.				

2. 강의개요

일반	수업개요	본 과목에서는 냉동, 냉장 및 공기조화 시스템으로 활용되고 있는 각종 냉동사이클 및 구성요소에 대한 기초이론 및 설계법을 강의한다. 습공기 상태량, 냉난방 부하와 에너지 소요량 산정, 공기조화 시스템 제어, 송풍기 및 덕트, 펌프 및 배관 시스템의 기초이론 및 설계법을 다룬다.
	수업목표	냉동사이클의 기초이론에 대한 이해, 냉동사이클의 응용기술 습득, 습공기 상태량, 부하산정 및 공조시스템에 대한 이해를 통한 공기조화시스템의 최적설계 기반기술 교육
	강의자료	강의노트 제공
참고문헌	주교재	공기조화 및 냉동, 5판, 사이텍미디어, 민만기 외 공역
	부교재	열역학, 7판, McGraw-Hill, 부준홍 외 공역 공업열역학,7판,한티미디어,서태범외공역 공기조화기술자를위한냉동공학,2판,한티미디어,김영득외공역 냉동기술공학,2판,씨마스,조병옥
기타정보	수업진행방법 및 유의사항	수업진행은 강의자료와 함께 진행 평가는리포트,시험(중간고사및기말고사)
	난이도 및 관련과목	난이도: 중간고사(중), 기말고사(중) 관련과목:열역학
	학습내용관련사이트	

3. 평가기준

평가방법	상대평가

평가항목	평가비율	평가 항목 안내
출석(필수)	10.00%	
중간고사	40.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 8주차
기말고사	40.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 15주차
리포트	10.00%	7주차 (5%) 14주차(5%)
퀴즈	0.00%	
토론	0.00%	
참여도	0.00%	[ ] 원어민대화 [ ] 팀프로젝트 [ ] 실습 [ ] 화상수업 [ ] Q&A [ ] 자료실
기타	0.00%	

가산 점수 사용 여부	사용안함	

4. 주차별 학습 내용

1주차	출석인정기간	2026-08-31 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	열역학 기본이론 및 냉동사이클의 기초
	사용 예정 모듈	VOD
2주차	출석인정기간	2026-09-07 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	증기압축 사이클의 이해 (1)
	사용 예정 모듈	VOD
3주차	출석인정기간	2026-09-14 12:00 ~ 2026-09-28 12:00
	주요 강의명	증기압축 사이클의 이해 (2)
	사용 예정 모듈	VOD
4주차	출석인정기간	2026-09-21 12:00 ~ 2026-10-05 12:00
	주요 강의명	압축기
	사용 예정 모듈	VOD
5주차	출석인정기간	2026-09-28 12:00 ~ 2026-10-12 12:00
	주요 강의명	열교환기
	사용 예정 모듈	VOD
6주차	출석인정기간	2026-10-05 12:00 ~ 2026-10-19 12:00
	주요 강의명	열교환기 설계 Tool 활용과 팽창밸브
	사용 예정 모듈	VOD
7주차	출석인정기간	2026-10-12 12:00 ~ 2026-10-26 12:00
	주요 강의명	1-6 주차 학습정리
	사용 예정 모듈	과제,VOD
8주차	출석인정기간	2026-10-19 12:00 ~ 2026-11-02 12:00
	주요 강의명	중간고사
	사용 예정 모듈	퀴즈
9주차	출석인정기간	2026-10-26 12:00 ~ 2026-11-09 12:00
	주요 강의명	냉매와 열펌프의 종류
	사용 예정 모듈	VOD
10주차	출석인정기간	2026-11-02 12:00 ~ 2026-11-16 12:00
	주요 강의명	흡수식 열펌프와 공기조화
	사용 예정 모듈	VOD
11주차	출석인정기간	2026-11-09 12:00 ~ 2026-11-23 12:00
	주요 강의명	습공기 이해와 부하계산
	사용 예정 모듈	VOD
12주차	출석인정기간	2026-11-16 12:00 ~ 2026-11-30 12:00
	주요 강의명	부하계산과 난방설비
	사용 예정 모듈	VOD
13주차	출석인정기간	2026-11-23 12:00 ~ 2026-12-07 12:00
	주요 강의명	공기조화 방식과 기기
	사용 예정 모듈	VOD
14주차	출석인정기간	2026-11-30 12:00 ~ 2026-12-13 23:59
	주요 강의명	송풍기와 펌프, 9-13 주차 학습정리
	사용 예정 모듈	과제,VOD

강의계획서

과목	소방설비의 이해 (Fundamentals of Fire Protection Systems)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
		김백중	bjkim0714@koreacu.ac.kr

강의계획서

1. 강의정보

교과명	소방설비의 이해			학수번호	FS0128
담당교수	김백중	담당교수 이메일	bjkim0714@koreacu.ac.kr	담당조교	원인하

선수과목		이수구분 (과목 개설학과 기준)	전공선택	평가방법	상대평가
학점	3	실습	해당사항 없음	청각장애학생을 위한 자막제공여부	해당사항없음
비고	특이사항이 없습니다.				

2. 강의개요

일반	수업개요	3D 시각화를 통해 개별 소방설비의 작동 순서, 단계별 시퀀스 및 소방설비 간 연동 체계를 상세히 이해하고 이상 여부를 판단할 수 있는 능력을 향상시킨다.
	수업목표	·소방설비의 구조와 기능을 설명할 수 있다. ·소방설비의작동순서를설명하고,단계별시퀀스를도식화할수있다. ·소방설비의점검방법에대해설명할수있다.
	강의자료	
참고문헌	주교재	
	부교재	
기타정보	수업진행방법 및 유의사항	1. 강의 : PDF로 제공된 강의자료를 기반으로 진행 2.평가:출석(20%),중간고사(30%),기말고사(30%),리포트(20%)
	난이도 및 관련과목	1. 난이도: 중 2.관련과목:소방기계시설
	학습내용관련사이트	

3. 평가기준

평가방법	상대평가

평가항목	평가비율	평가 항목 안내
출석(필수)	20.00%	학내 규정에 의거해 평가함
중간고사	30.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 8주차
기말고사	30.00%	· 평가방식 : 온라인 동시 시험 · 평가주차 : 15주차
리포트	20.00%	9주차(20%): 1-7주차 핵심내용 위주의 리포트 작성
퀴즈	0.00%	
토론	0.00%	
참여도	0.00%	[ ] 원어민대화 [ ] 팀프로젝트 [ ] 실습 [ ] 화상수업 [ ] Q&A [ ] 자료실
기타	0.00%	

가산 점수 사용 여부	사용안함	

4. 주차별 학습 내용

1주차	출석인정기간	2026-08-31 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	소화기의 종류와 사용방법
	사용 예정 모듈	VOD
2주차	출석인정기간	2026-09-07 12:00 ~ 2026-09-21 12:00
	주요 강의명	옥내소화전 설비의 구조 및 작동
	사용 예정 모듈	VOD
3주차	출석인정기간	2026-09-14 12:00 ~ 2026-09-28 12:00
	주요 강의명	습식스프링클러 설비의 구조 및 작동
	사용 예정 모듈	VOD
4주차	출석인정기간	2026-09-21 12:00 ~ 2026-10-05 12:00
	주요 강의명	준비작동식스프링클러 설비의 구조 및 작동
	사용 예정 모듈	VOD
5주차	출석인정기간	2026-09-28 12:00 ~ 2026-10-12 12:00
	주요 강의명	가스계소화설비의 구조 및 작동
	사용 예정 모듈	VOD
6주차	출석인정기간	2026-10-05 12:00 ~ 2026-10-19 12:00
	주요 강의명	자동화재탐지설비의 구조 및 작동
	사용 예정 모듈	VOD
7주차	출석인정기간	2026-10-12 12:00 ~ 2026-10-26 12:00
	주요 강의명	펌프의 구조 및 성능시험
	사용 예정 모듈	VOD
8주차	출석인정기간	2026-10-19 12:00 ~ 2026-11-02 12:00
	주요 강의명	중간고사
	사용 예정 모듈	퀴즈
9주차	출석인정기간	2026-10-26 12:00 ~ 2026-11-09 12:00
	주요 강의명	옥내소화전설비의 점검
	사용 예정 모듈	과제,VOD
10주차	출석인정기간	2026-11-02 12:00 ~ 2026-11-16 12:00
	주요 강의명	습식스프링클러설비의 점검
	사용 예정 모듈	VOD
11주차	출석인정기간	2026-11-09 12:00 ~ 2026-11-23 12:00
	주요 강의명	준비작동식스프링클러설비의 점검
	사용 예정 모듈	VOD
12주차	출석인정기간	2026-11-16 12:00 ~ 2026-11-30 12:00
	주요 강의명	가스계소화설비의 점검
	사용 예정 모듈	VOD
13주차	출석인정기간	2026-11-23 12:00 ~ 2026-12-07 12:00
	주요 강의명	자동화재탐지설비의 점검
	사용 예정 모듈	VOD
14주차	출석인정기간	2026-11-30 12:00 ~ 2026-12-13 23:59
	주요 강의명	유도등의 구조 및 점검
	사용 예정 모듈	VOD
15주차	출석인정기간	2026-12-07 12:00 ~ 2026-12-13 23:59
	주요 강의명	기말고사
	사용 예정 모듈	퀴즈

강의계획서

과목	안전서비스플러스 (Safety Service Plus)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	안전보건공학과	김승호	shkim@gjcu.ac.kr

과 목 명	안전서비스플러스				
개설학부	ICT공학부	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	안전보건공학과	3	전공선택	–	2026/2
교수자 명	김승호	연락처	–		
		전자우편	shkim@gjcu.ac.kr		

과목 특성	■ 이론형 □ 실습/실기형 □ 이론+실습/실기형
수업 개요	노인의 안전 취약성과 그 취약성을 기반으로 한 불안전한 상태와 불안전한 행동을 예방하기 위한 실천 방법 등을 학습한다. 안전 지식의 실천에 기본이 되는 내용을 승강기, 다중시설, 전기, 가스, 화재, 식품, 교통, 기후, 범죄 등 다양한 사례 중심으로 소개한다.

	구분	제목
교재 및 자료	주교재	없음. 교안으로 대체
	부교재	–
	참고사이트	–
수업진행방법	■ 교수자중심설명 학습형 □ 문제풀이 학습형 □ 프로젝트중심 학습형 □ 심화 학습형	□ 실기/실습 중심형 □ 문제해결 학습형 □ 현장실습형	□ 학습자 간 토론학습형 □ 반복연습 중심 학습형 □ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	■ 태블릿모니터 매체 □ 빔프로젝트&판서	□ 전자칠판 매체 □ 토크&대담	□ 정면판서(블랙스튜디오) □ 공개강의
수업운영 계획	학기운영 전략	학습자가 재해 예방과 관련된 기본적인 이론을 습득하게 하고, 실생활에서 만날 수 있는 여러 가지 다양한 위험 상황이 갖는 의미를 이해하고 관심을 갖게 한다. 학습자들에게 기본적 이론을 실제 위험 상황에 적용할 수 있도록 사례 속 문제 상황에 대한 해결을 도출 해보고 이에 대해 서로의 경험을 나눠볼 수 있도록 한다. 또한 학습자에서 교수자로 발전하도록 재해 관련 지식·정보 습득을 위한 다양한 도움자료 제시 및 타교과목와의 연계를 통해 새로운 지식을 확보할 수 있도록 한다.

	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
수업운영 지원	조교	임은해	■ e-mail □ 쪽지 □ MMS/LMS □ Q&A □ 1대1 게시판	e-mail: gjcu6257@gjcu.ac.kr 전화번호: 031-229-6215	

<평가계획>

평가전략 및 평가목표	-
평가방법	□ 절대평가 ■ 상대평가

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min-Max)	가중치 선택	
출석		○	10-20%	20%	
진도율			10-20%	-	
중간고사	온라인시험		10-30%	30%	
	실기시험				
	과제형시험	○			
기말고사	온라인시험	○	10-30%	40%	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물		10-40%	-	
	실기/실습				
퀴즈			10-20%	-	
토론	일반토론	○	0-30%	10%	
학습활동 참여도	Q&A	○	10-30%		
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100%	

※ 토론 : 토론 주제에 대한 자신의 견해 게시글 기재 및 타인의 글 열람 및 찬반투표, 답변 작성활동 등
※ 학습활동참여도 : 과목별 LMS 강의실 內 게시글 열람 및 글 작성 등 활동에 대한 점수

〈주차별 수업설계〉

주차	강	주제	강의내용	상호작용
1	1	안전의 이해	안전의 중요성	
	2		사고 발생 구조 및 대책	
	3		노인사고 예방의 기본	
2	1	생활안전	다중시설의 안전	
	2		승강기 안전	
	3		넘어짐, 추락, 미끄러짐 예방	
3	1	화재안전 코칭	화재 예방 실천	
	2		화재 대피	
	3		소화기 사용과 안전	
4	1	생활안전 및 기구 사용 안전	전기안전 실천	
	2		가스안전 실천	
	3		보행 보조기구	
5	1	여가활동안전	안전한 농기구	
	2		안전한 야외활동	
	3		안전한 해외여행	
6	1	보행안전 및 주행안전	교통법규 안전	
	2		횡단보도 이용 안전	
	3		이륜차 안전	
7	1	주행안전, 대중교통 안전	자동차 안전	
	2		대중교통 승하차	
	3		대중교통 이용과 안전	
8	1	기후성 재난 대처	태풍, 홍수, 산사태, 낙뢰	
	2		황사, 폭염, 폭설	
	3		지진, 쓰나미(해일)	
9	1	기후성 재난 코칭 및 사회재난 대처	기후성 재난의 대피와 안전	
	2		환경오염	
	3		생화학 테러	

주차	강	주제	강의내용	상호작용
10	1	사회재난 대처 및 건축물 안전	방사능 재난	
	2		정전 시 대처	
	3		건축물 붕괴	
11	1	사회재난 코칭 및 범죄안전	사회재난 대비와 안전	
	2		노인 학대	
	3		성폭력, 가정폭력	
12	1	범죄안전 및 식품안전	다단계 사기, 금융 사기	
	2		노인범죄 예방과 안전 코칭	
	3		식중독 예방	
13	1	감염안전, 약물안전, 자살 예방	감염병 대처	
	2		약물 복용 안전	
	3		자살 예방 및 대처	
14	1	응급처치	노인성 질환 증상별 응급처치	
	2		상황별 응급처치1	
	3		상황별 응급처치2	
15		기 말 고 사		

강의계획서

과목	융합시대의 뇌교육 입문 (Introduction to brain education in fusion age)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	뇌교육학과	장래혁	cybermir@gw.global.ac.kr

수업계획서

교수정보	교수명	장래혁	소속학과	뇌교육학과
과목정보	국문명	융합시대의 뇌교육 입문	학점	3
	영문명	Introduction to brain education in fusion age	이수구분	전공필수
강의개요	[융합시대의 뇌교육 입문] 과목은 교육, 건강, 산업, 문화 영역에서의 21세기 융합적 시대 흐름을 이해하고, 마음과 행동변화의 열쇠인 '뇌'에 대한 이해와 활용에 관한 기본적 이해와 관련 지식탐구를 목적으로 한다. 뇌교육 입문 성격의 과목.			
학습목표	아래 3가지 질문에 대한 이해와 인식의 범주를 확장시키는 것을 학습목표로 삼는다. - 뇌를 이해한다는 것 - 뇌를 안다는 것 - 뇌를 활용한다는 것			
교재	주교재	<브레인> 매거진		
	부교재	-		

평가방법	항목	비율	횟수	학습평가 세부 사항
	출석	20		
	중간고사	35	1	온라인 시험
	기말고사	35	1	온라인 시험
	과제	0		
	토론	0		
	팀프로젝트	0		
	퀴즈	0		
	학습 참여도	10		질의응답, 자유게시판, 자료실 등 참여
	기타	0		
	합계	100		

교과수준		
	교과영역	■ 인문 □ 사회 □ 교육 □ 공학 □ 자연 □ 문화예술
	지식영역	■ 개념/원리 □ 기능/절차 □ 인지 □ 태도 □ 언어 □ 운동
	난이도	■ 개론 □ 심화 □ 응용 □ 기타

교육요구 분석결과	학습자 분석	남 51(35%)			여 96(65%)		
		10대 0(0%)	20대 41(28%)	30대 12(8%)	40대 38(26%)	50대 39(27%)	60대 이상 17(12%)

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td rowspan="2">환경분석</td><td>개발
환경</td><td>• 교수설계
- 교육공학 전공자 또는 교수설계 유경험의 중급 이상 교수설계자를 배치하여 교과의 목표와 내용에 최적화한 설계 진행

• 디자인
- 온라인 강의 콘텐츠 제작 유경험 웹디자이너를 배치하여 디자인 및 제작

• 매체제작
- HD급 영상제작 스튜디오, 영상 제작 전문 PD 배치
- 블루스크린(크로마키)을 활용한 배경삽입</td></tr>
<tr><td>사용자
환경</td><td>• 하드웨어
- CPU Pentium 4 이상
- 메모리 RAM 128MB 이상
- 네트워크 xDL 또는 LAN
- 멀티미디어 장비 : 스피커 또는 이어폰 또는 헤드셋

• 소프트웨어
- Window XP, Internet Explorer 6.0, Windows Media Player 9.0
- 화면 해상도 : 1024*768</td></tr>
<tr><td>교과내용
분석</td><td colspan="2">[융합시대의 뇌교육 입문] 과목은 교육, 건강, 산업, 문화 영역에서의 21세기 융합적 시대 흐름을 이해하고, 마음과 행동변화의 열쇠인 '뇌'에 대한 이해와 활용에 관한 기본적 이해와 관련 지식탐구를 목적으로 한다. 뇌교육 입문 성격의 과목.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업진행
방법</td><td rowspan="3">상호작용</td><td>학습자-콘텐츠</td><td>■ 구체적인 학습목표
■ 학습목표에 적합한 학습내용
■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공
□ 학습평가(연습문제)의 적합성
□ 강의노트(성찰도구로 사용)의 제공</td></tr>
<tr><td>학습자-학습자</td><td>□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등)
□ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판)
■ 질의 및 응답
□ 관련 자료를 공유
□ 팀 프로젝트</td></tr>
<tr><td>학습자-교수자</td><td>■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항)
□ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유
□ 학습 과제에 대한 피드백
□ 오프라인 모임(예: 특강 및 면담)</td></tr>
</table>

		학습자-튜터	□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등) □ 주제별 의견을 교환(예: 토론) ■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판) ■ 질의 및 응답
교수-학습 모형	**지식유형**	■ 사실적 지식 설명 (지식전달형으로 이론을 설명) ■ 개념, 절차, 원리 이해 (지식이해형) □ 개념, 절차, 원리 적용 (체험학습형)	
	학기운영 전략	■ 동영상, 음성자료 등을 통한 교수자 중심의 설명학습 ■ 화면에 제시된 글, 그림, 애니메이션 자료 등을 중심으로 혼자서 진행하는 학습 □ 게임 형식으로 사이버 학습 콘텐츠를 설계한 게임형 □ 모의상황 실습, 과학 실험 등을 시뮬레이션으로 설계한 시뮬레이션형 □ 어떤 주제에 대한 정보를 찾아보고 조사하는 탐구조사학습 □ 게시판이나 채팅을 사용한 학생들 간 토론학습 □ 학생들이 문제나 과제를 함께 해결하는 문제중심학습 및 프로젝트 학습 □ 문제풀이를 주로 하는 학습 □ 전문가와 질의응답 등 학습자와 전문가 간 상호작용을 주로 하는 학습 □ 학습자-학습자간 동료교수학습 □ 사이버 체험활동 학습 □ 기타	

주차별 강의 계획			
1	강의주제	21세기 키워드 '뇌'	
	강의내용	'융합시대의 뇌교육입문' 전체 개요 소개 - 21세기를 대표하는 키워드가 왜 '뇌'인지에 대한 이해	
	교수-학습활동	교수자	21세기 키워드 '뇌'에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 21세기 키워드 '뇌'에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
2	강의주제	정보화시대와 휴먼브레인	
	강의내용	정보화시대 속에서 인간의 뇌를 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	정보화시대와 휴먼브레인에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 정보화시대와 휴먼브레인에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
3	강의주제	융합시대의 건강	
	강의내용	융합시대 건강 트렌드의 변화를 살펴보고, 휴먼브레인 차원의 건강관리의 본질을 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	융합시대의 건강에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 융합시대의 건강에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

주차별 강의 계획			
4	강의주제	융합시대의 교육	
	강의내용	융합시대 교육 트렌드의 변화를 살펴보고, 휴먼브레인 차원의 교육의 본질을 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	융합시대의 교육에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 융합시대의 교육에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
5	강의주제	융합시대의 두뇌산업 I	
	강의내용	융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징을 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
6	강의주제	융합시대의 두뇌산업 II	
	강의내용	융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징을 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 융합시대 두뇌산업의 흐름과 변화를 살펴보고, 뇌 차원의 특징에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
7	강의주제	융합시대의 라이프스타일	
	강의내용	융합시대 라이프스타일 변화를 살펴보고 뇌의 가치를 되새겨본다.	
	교수-학습활동	교수자	융합시대 라이프스타일 변화를 살펴보고 뇌의 가치에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 융합시대 라이프스타일 변화를 살펴보고 뇌의 가치에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
9	강의주제	태어나서 인간은 왜 바로 걷지 못할까	
	강의내용	태어나서 인간은 왜 바로 걷지 못하냐에 대한 질문을 통해 유전과 환경에 대한 인간 두뇌발달특성을 이해한다	
	교수-학습활동	교수자	유전과 환경에 대한 인간 두뇌발달특성에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 유전과 환경에 대한 인간 두뇌발달특성에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
10	강의주제	운동하면 몸이 좋아진다?	
	강의내용	'운동하면 몸이 좋아진다'라는 질문을 통해 뇌와 몸의 관계를 뇌과학 차원으로 탐구하고, 뇌체조의 의미를 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	뇌와 몸의 관계를 뇌과학 차원으로 탐구하고, 뇌체조의 의미를 이해에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 뇌와 몸의 관계를 뇌과학 차원으로 탐구하고, 뇌체조의 의미를 이해에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

주차별 강의 계획			
11	강의주제	눈을 감으면 무슨 일이 일어날까?	
	강의내용	눈을 감는 단순한 동작을 통해 시각이 갖는 의미를 이해하고, 뇌와 컴퓨터의 차이를 탐구한다.	
	교수-학습활동	교수자	시각이 갖는 의미를 이해하고, 뇌와 컴퓨터의 차이에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 시각이 갖는 의미를 이해하고, 뇌와 컴퓨터의 차이에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
12	강의주제	등산하면 머리가 시원한 이유는?	
	강의내용	등산이란 행위를 통해 뇌건강 및 명상의 원리를 살펴 본다.	
	교수-학습활동	교수자	등산을 통한 뇌건강 및 명상의 원리에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 등산을 통한 뇌건강 및 명상의 원리에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
13	강의주제	감정은 억제 아닌 조절	
	강의내용	'감정(emotion)'이란 기제에 대해 뇌과학, 긍정심리학, 뇌교육 관점에서 접근하고 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	'감정(emotion)'이란 기제에 대해 뇌과학, 긍정심리학, 뇌교육 관점에서 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 '감정(emotion)'이란 기제에 대해 뇌과학, 긍정심리학, 뇌교육 관점에서 이해한다.
	평가방법	출석	
14	강의주제	나이가 들면 뇌기능이 감퇴한다?	
	강의내용	노화와 생체시계의 의미, 노화를 바라보는 새로운 시선을 이해한다.	
	교수-학습활동	교수자	노화와 생체시계의 의미, 노화를 바라보는 새로운 시선에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 노화와 생체시계의 의미, 노화를 바라보는 새로운 시선에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

강의계획서

과목	AI개론 Introduction to Artificial Intelligence(AI)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	AI융합학과	석광호	monoskh@gw.global.ac.kr

수업계획서

교수정보	교수명	석광호	소속학과	AI융합학과
과목정보	국문명	AI개론	학점	3
	영문명	Introduction to Artificial Intelligence (AI)	이수구분	전공필수
강의개요	[AI개론] 과목은 교육, 건강, 산업, 문화 영역에서의 21세기 인공지능(AI)은 다양한 산업과 일상생활에 큰 변화를 가져오고 있으며, 이에 대한 이해와 활용 능력은 미래 사회에서 필수적이다. AI의 기본 개념을 익히면 다양한 분야에서 문제 해결 능력을 키울 수 있다. AI는 데이터 분석, 자동화, 예측 모델링 등 다양한 기술과 연결되므로, 이를 배우면 실무 역량이 강화된다. 급변하는 기술 환경에서 경쟁력을 갖추기 위해 AI 지식은 필수적이다. 또한, AI 윤리 및 사회적 영향에 대한 이해는 책임 있는 기술 사용을 위해 중요하다.			
학습목표	1. 인공지능의 기본 개념과 원리를 이해한다. 2. AI의 역사와 발전 과정을 설명할 수 있다. 3. 머신러닝과 딥러닝의 기본 알고리즘을 설명할 수 있다. 4. AI 기술이 적용되는 다양한 실제 사례를 분석할 수 있다.			
교재	주교재	강의 교안		
	부교재	김대수, 「처음 만나는 인공지능」, 생능출판사-		

평가방법	항목	비율	횟수	학습평가 세부 사항
	출석	20		
	중간고사	30	1	객관식 및 주관식 필기시험
	기말고사	30	1	객관식 및 주관식 필기시험
	과제	10	1	보고서 제출
	토론	0		
	팀프로젝트	0		
	퀴즈	0		
	학습 참여도	10		강의QA, 1:1학습상담, 자유게시판 통합 5회 이상 글 작성
	기타	0		
	합계	100		

교과수준		
	교과영역	■ 인문 □ 사회 □ 교육 ■ 공학 □ 자연 □ 문화예술
	지식영역	■ 개념/원리 □ 기능/절차 □ 인지 □ 태도 □ 언어 □ 운동
	난이도	■ 개론 □ 심화 □ 응용 □ 기타

교육요구 분석결과	학습자 분석	남 51(35%)			여 96(65%)		
		10대 0(0%)	20대 41(28%)	30대 12(8%)	40대 38(26%)	50대 39(27%)	60대 이상 17(12%)

<table>
<tr><td rowspan="3"></td><td rowspan="2">환경분석</td><td>개발
환경</td><td>• 교수설계
- 교육공학 전공자 또는 교수설계 유경험의 중급 이상 교수설계자를 배치하여 교과의 목표와 내용에 최적화한 설계 진행

• 디자인
- 온라인 강의 콘텐츠 제작 유경험 웹디자이너를 배치하여 디자인 및 제작

• 매체제작
- HD급 영상제작 스튜디오, 영상 제작 전문 PD 배치
- 블루스크린(크로마키)을 활용한 배경삽입</td></tr>
<tr><td>사용자
환경</td><td>• 하드웨어
- CPU Pentium 4 이상
- 메모리 RAM 128MB 이상
- 네트워크 xDL 또는 LAN
- 멀티미디어 장비 : 스피커 또는 이어폰 또는 헤드셋

• 소프트웨어
- Window XP, Internet Explorer 6.0, Windows Media Player 9.0
- 화면 해상도 : 1024*768</td></tr>
<tr><td>교과내용
분석</td><td colspan="2">[AI개론] 과목은 인공지능의 기초 이론과 주요 개념을 다룬다. 기본적인 AI 개념, 머신러닝, 딥러닝, 자연어 처리 등을 학습한다. AI의 역사와 발전 과정, 현재와 미래의 응용 사례를 배운다.
AI 기술의 주요 알고리즘과 모델을 설명한다.
AI와 관련된 윤리적, 사회적 문제를 논의한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">수업진행
방법</td><td rowspan="3">상호작용</td><td>학습자-콘텐츠</td><td>■ 구체적인 학습목표
■ 학습목표에 적합한 학습내용
■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공
□ 학습평가(연습문제)의 적합성
□ 강의노트(성찰도구로 사용)의 제공</td></tr>
<tr><td>학습자-학습자</td><td>□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등)
□ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판)
■ 질의 및 응답
□ 관련 자료를 공유
□ 팀 프로젝트</td></tr>
<tr><td>학습자-교수자</td><td>■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항)
□ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유
□ 학습 과제에 대한 피드백
□ 오프라인 모임(예: 특강 및 면담)</td></tr>
</table>

		학습자-튜터	□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등) □ 주제별 의견을 교환(예: 토론) ■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판) ■ 질의 및 응답
교수-학습 모형	**지식유형**	■ 사실적 지식 설명 (지식전달형으로 이론을 설명) ■ 개념, 절차, 원리 이해 (지식이해형) □ 개념, 절차, 원리 적용 (체험학습형)	
	학기운영 전략	■ 동영상, 음성자료 등을 통한 교수자 중심의 설명학습 ■ 화면에 제시된 글, 그림, 애니메이션 자료 등을 중심으로 혼자서 진행하는 학습 □ 게임 형식으로 사이버 학습 콘텐츠를 설계한 게임형 □ 모의상황 실습, 과학 실험 등을 시뮬레이션으로 설계한 시뮬레이션형 □ 어떤 주제에 대한 정보를 찾아보고 조사하는 탐구조사학습 □ 게시판이나 채팅을 사용한 학생들 간 토론학습 □ 학생들이 문제나 과제를 함께 해결하는 문제중심학습 및 프로젝트 학습 ■ 문제풀이를 주로 하는 학습 □ 전문가와 질의응답 등 학습자와 전문가 간 상호작용을 주로 하는 학습 □ 학습자-학습자간 동료교수학습 □ 사이버 체험활동 학습 □ 기타	

주차별 강의 계획			
1	강의주제	인공지능 개요	
	강의내용	- 인공지능을 정의하고 컴퓨터를 통한 인공지능 기술의 발전을 설명할 수 있다. - 인공지능의 역사와 발전사를 설명할 수 있다. - 인공지능 시스템의 기본 구조와 구성 요소를 설명할 수 있다.	
	교수-학습활동	교수자	인공지능 개요에 대해 강의한다.
		학습자	인공지능의 역사와 발전사를 이해한다.
	평가방법	출석	
2	강의주제	인공지능의 응용 분야	
	강의내용	- 인공지능(AI)의 다양한 응용 분야를 이해한다. - 각 분야에서 AI가 어떻게 활용되는지 구체적인 사례를 학습한다. - AI 기술이 해당 분야에 미치는 영향과 잠재적인 혜택을 탐구한다	
	교수-학습활동	교수자	인공지능의 응용 분야에 대해 강의한다.
		학습자	인공지능(AI)의 다양한 응용 분야를 이해한다.
	평가방법	출석	
3	강의주제	인공지능의 분류 체계	
	강의내용	- 인공지능(AI)의 주요 분류 체계를 이해한다. - 규칙기반 AI와 신경망 기반 AI의 개념과 차이점을 학습한다. - 각 분류에 따른 AI 기술의 동작 원리와 응용 사례를 탐구한다.	
	교수-학습활동	교수자	인공지능의 분류 체계에 대해 강의한다.
		학습자	인공지능(AI)의 주요 분류 체계를 이해한다.
	평가방법	출석	

4	강의주제	신경망과 퍼셉트론	
	강의내용	- 단층 퍼셉트론의 구조를 이해할 수 있다. - 논리연산에 대해 이해하고 단층 퍼셉트론의 한계점을 확인할 수 있다. - 다층 퍼셉트론의 구조와 활성화 함수에 대해 이해하고 구분할 수 있다. - 다층 퍼셉트론에 사용된 역전파 학습 알고리즘을 이해하고 설명할 수 있다. - 역전파 학습 알고리즘에 사용된 델타규칙과 경사하강법을 이해하고 설명할 수 있다.	
	교수-학습활동	교수자	신경망과 퍼셉트론에 대해 강의한다.
		학습자	신경망과 퍼셉트론에 대해 이해하고 설명할 수 있다.
	평가방법	출석	
5	강의주제	머신러닝	
	강의내용	- 머신러닝의 기본 개념과 중요성을 이해한다. - 머신러닝의 다양한 학습 방법을 익힌다. - 머신러닝의 주요 알고리즘의 동작 원리와 응용 사례를 학습한다.	
	교수-학습활동	교수자	머신러닝에 대해 강의한다.
		학습자	머신러닝의 주요 알고리즘의 동작 원리와 응용 사례를 학습한다.
	평가방법	출석	
6	강의주제	딥러닝	
	강의내용	- 딥러닝의 기본 개념과 역사를 이해한다. - 딥러닝 알고리즘의 다양한 종류를 학습한다. - 딥러닝 알고리즘의 발전 과정을 탐구한다.	
	교수-학습활동	교수자	딥러닝에 대해 강의한다.
		학습자	딥러닝 알고리즘의 다양한 종류를 학습한다.
	평가방법	출석	
7	강의주제	딥러닝 주요 알고리즘	
	강의내용	- 딥러닝의 주요 알고리즘인 CNN, RNN, LSTM, GAN의 개념과 적용 사례를 이해한다. - 각 알고리즘의 동작 원리와 특징을 학습한다.	
	교수-학습활동	교수자	딥러닝 주요 알고리즘에 대해 강의한다.
		학습자	딥러닝의 주요 알고리즘인 CNN, RNN, LSTM, GAN의 개념과 적용 사례를 이해한다.
	평가방법	출석	
9	강의주제	자연어 처리	
	강의내용	- 자연어 처리(NLP)의 기본 개념과 중요성을 이해한다. - 주요 자연어 처리 기법을 학습한다. - 자연어 처리의 다양한 응용 사례를 탐구한다.	
	교수-학습활동	교수자	자연어 처리에 대해 강의한다.
		학습자	자연어 처리(NLP)의 기본 개념과 중요성을 이해한다.
	평가방법	출석	
10	강의주제	컴퓨터 비전	
	강의내용	- 컴퓨터 비전의 기본 개념과 중요성을 이해한다. - 주요 컴퓨터 비전 기법을 학습한다. - 컴퓨터 비전의 다양한 응용 사례를 탐구한다.	
	교수-학습활동	교수자	컴퓨터 비전에 대해 강의한다.
		학습자	컴퓨터 비전의 기본 개념과 중요성을 이해한다.
	평가방법	출석	

11	강의주제	데이터 준비 및 처리	
	강의내용	- 데이터 준비 및 처리의 중요성을 이해한다. - 데이터 수집, 정제 및 전처리 기법을 학습한다.	
	교수-학습활동	교수자	데이터 준비 및 처리에 대해 강의한다.
		학습자	데이터 준비 및 처리의 중요성을 이해한다.
	평가방법	출석	
12	강의주제	모델 평가 및 성능 개선	
	강의내용	- 모델 평가의 중요성과 주요 평가 지표를 이해한다. - 성능 개선 방법을 학습한다.	
	교수-학습활동	교수자	모델 평가 및 성능 개선에 대해 강의한다.
		학습자	모델 평가의 중요성과 주요 평가 지표를 이해한다.
	평가방법	출석	
13	강의주제	최신 AI 기술 및 모델	
	강의내용	- 최신 AI 기술과 모델에 대해 이해한다. - 트랜스포머 모델과 대규모 언어 모델, 멀티모달 모델의 개념과 응용 사례를 학습한다. - 생성형 AI의 최신 연구 동향을 파악한다.	
	교수-학습활동	교수자	최신 AI 기술 및 모델에 대해 강의한다.
		학습자	트랜스포머 모델과 대규모 언어 모델, 멀티모달 모델의 개념과 응용 사례를 이해한다.
	평가방법	출석	
14	강의주제	인공지능의 현재와 미래	
	강의내용	- 딥러닝 모델의 경량화와 온디바이스 AI의 개념을 이해한다. - 인공지능 윤리의 중요성을 학습한다.	
	교수-학습활동	교수자	인공지능의 현재와 미래에 대해 강의한다.
		학습자	딥러닝 모델의 경량화와 온디바이스 AI의 개념을 이해한다.
	평가방법	출석	

강의계획서

과목	정보통신개론 (Introduction to Information & Communication)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	AI융합학과	박형용	park2785@gw.global.ac.kr

수업계획서

교수정보	교수명	박형용	소속학과	AI융합학부
과목정보	국문명	정보통신개론	학점	3
	영문명	Introduction to Information & Communication	이수구분	전공필수
강의개요	정보통신 개론은 AI 융합학과에서 다루는 다양한 학문에 가장 기본이 되는 기본과목으로서, AI 학문을 위해 필요한 정보와 이를 활용하기 위해 필요한 통신시스템에 대해서 알아보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 정보에 대한 정확한 개념과 이를 활용하기 위한 통신기술에 대해 알아보고, 인공지능을 활용하기 위해 가장 중요한 정보 응용을 위한 가장 기본적인 지식을 확보하게 된다.			
학습목표	1. 정보에 대한 기본 개념을 파악하고 인공지능에서 활용하는 정보의 속성에 대한 알아본다. 2. 정보를 활용하고 공유하기 위한 통신 시스템에 대해 알아본다. 3. 정보통신을 응용하기 위한 정보통신 기술에 대해 알아본다.			
교재	주교재	정보통신 배움터(생능출판) 정진욱/안성진/김현철/이원혁/유수현 4차 산업혁명시대의 정보통신 개론(한빛 아카데미), 고응남		
	부교재	초연결 사회의 데이터통신과 네트워킹(한빛아카데미) 강문식		

평가방법	항목	비율	횟수	학습평가 세부 사항
	출석	20		
	중간고사	30	1	주관식(또는 객관식) 필기 시험
	기말고사	30	1	주관식(또는 객관식) 필기 시험
	과제	20		주제에 맞게 논리적으로 작성하였는지 평가(표절률 확인하여 표절률이 높으면 감점)
	토론	0		
	팀프로젝트	0		
	퀴즈	0		
	학습 참여도	0		
	기타	0	0	
	합계	100		

교과수준		
	교과영역	□ 인문 □ 사회 □ 교육 ■ 공학 □ 자연 □ 문화예술
	지식영역	■ 개념/원리 □ 기능/절차 □ 인지 □ 태도 □ 언어 □ 운동
	난이도	■ 개론 □ 심화 □ 응용 □ 기타

교육요구 분석결과	학습자 분석	남 51(35%)			여 96(65%)		
		10대 0(0%)	20대 41(28%)	30대 12(8%)	40대 38(26%)	50대 39(27%)	60대 이상 17(12%)

	환경분석	개발 환경	• 교수설계 - 교육공학 전공자 또는 교수설계 유경험의 중급 이상 교수설계자를 배치하여 교과의 목표와 내용에 최적화한 설계 진행 • 디자인 - 온라인 강의 콘텐츠 제작 유경험 웹디자이너를 배치하여 디자인 및 제작 • 매체제작 - HD급 영상제작 스튜디오, 영상 제작 전문 PD 배치 - 블루스크린(크로마키)을 활용한 배경삽입
		사용자 환경	• 하드웨어 - CPU Pentium 4 이상 - 메모리 RAM 128MB 이상 - 네트워크 xDL 또는 LAN - 멀티미디어 장비 : 스피커 또는 이어폰 또는 헤드셋 • 소프트웨어 - Window XP, Internet Explorer 6.0, Windows Media Player 9.0 - 화면 해상도 : 1024*768
	교과내용 분석	[융합시대의 뇌교육 입문] 과목은 교육, 건강, 산업, 문화 영역에서의 21세기 융합적 시대 흐름을 이해하고, 마음과 행동변화의 열쇠인 '뇌'에 대한 이해와 활용에 관한 기본적 이해와 관련 지식탐구를 목적으로 한다. 뇌교육 입문 성격의 과목.	
수업진행 방법	상호작용	학습자-콘텐츠	■ 구체적인 학습목표 ■ 학습목표에 적합한 학습내용 ■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공 □ 학습평가(연습문제)의 적합성 □ 강의노트(성찰도구로 사용)의 제공
		학습자-학습자	□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등) □ 주제별 의견을 교환(예: 토론) ■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판) ■ 질의 및 응답 □ 관련 자료를 공유 □ 팀 프로젝트
		학습자-교수자	■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항) □ 주제별 의견을 교환(예: 토론) ■ 질의 및 응답 ■ 관련 자료를 공유 □ 학습 과제에 대한 피드백 □ 오프라인 모임(예: 특강 및 면담)
		학습자-튜터	□ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미 등) □ 주제별 의견을 교환(예: 토론) ■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판) ■ 질의 및 응답

교수-학습 모형	지식유형	■ 사실적 지식 설명 (지식전달형으로 이론을 설명) ■ 개념, 절차, 원리 이해 (지식이해형) □ 개념, 절차, 원리 적용 (체험학습형)
	학기운영 전략	■ 동영상, 음성자료 등을 통한 교수자 중심의 설명학습 ■ 화면에 제시된 글, 그림, 애니메이션 자료 등을 중심으로 혼자서 진행하는 학습 □ 게임 형식으로 사이버 학습 콘텐츠를 설계한 게임형 □ 모의상황 실습, 과학 실험 등을 시뮬레이션으로 설계한 시뮬레이션형 □ 어떤 주제에 대한 정보를 찾아보고 조사하는 탐구조사학습 □ 게시판이나 채팅을 사용한 학생들 간 토론학습 □ 학생들이 문제나 과제를 함께 해결하는 문제중심학습 및 프로젝트 학습 □ 문제풀이를 주로 하는 학습 □ 전문가와 질의응답 등 학습자와 전문가 간 상호작용을 주로 하는 학습 □ 학습자-학습자간 동료교수학습 □ 사이버 체험활동 학습 □ 기타

주차별 강의 계획			
1	강의주제	정보통신의 개요(1)	
	강의내용	정보통신의 개념 및 정보통신 기술의 구성과 발전과정에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	정보통신의 개요에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 정보통신의 개요에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
2	강의주제	정보통신의 개요(2)	
	강의내용	정보통신에서 사용하는 정보처리 및 전화망에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	정보통신의 개요에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 정보통신의 개요에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
3	강의주제	전송기술 및 교환기술	
	강의내용	정보통신 시스템에서 사용하는 전송 및 교환기술에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	전송기술 및 교환기술에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 전송기술 및 교환기술에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
4	강의주제	통신망(네트워크) 기술	
	강의내용	네트워크 종류 및 장비 기능에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	통신망(네트워크) 기술에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 통신망(네트워크) 기술에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

5	강의주제	인터넷	
	강의내용	인터넷 기능에 대해 알아보고 주소체계 및 프로토콜에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	인터넷에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 인터넷에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
6	강의주제	초고속 가입자망	
	강의내용	초고속 가입자망에서 사용하는 기술 및 특징에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	초고속 가입자망에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 초고속 가입자망에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
7	강의주제	이동통신 기술	
	강의내용	정보통신 시스템에서 사용하는 이동통신 세대별 기술 및 특징에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	이동통신 기술에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 이동통신 기술에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
9	강의주제	인터넷 서비스	
	강의내용	인터넷에서 제공하는 서비스의 구현 및 특징에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	인터넷 서비스에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 인터넷 서비스에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
10	강의주제	유무선 통합 서비스	
	강의내용	유무선 통합 서비스별 다양한 기능 및 특징에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	유무선 통합 서비스에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 유무선 통합 서비스에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
11	강의주제	방송융합 서비스	
	강의내용	방송융합 서비스에 대한 개요 및 방송융합 서비스 종류에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	방송융합 서비스에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 방송융합 서비스에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
12	강의주제	차세대 신기술 서비스	
	강의내용	정보통신시스템의 차세대 신기술 서비스에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	차세대 신기술 서비스에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 차세대 신기술 서비스에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

13	강의주제	4차 산업혁명 시대의 정보통신 기술	
	강의내용	4차 산업혁명시대의 정보통신 관련 기술에 대해 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	4차 산업혁명 시대의 정보통신 기술에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 4차 산업혁명 시대의 정보통신 기술에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	
14	강의주제	정보통신 윤리	
	강의내용	정보통신 윤리의 개념과 문제점을 알아본다.	
	교수-학습활동	교수자	정보통신 윤리에 대해 강의한다.
		학습자	강의 수강을 통해 정보통신 윤리에 대해 이해한다.
	평가방법	출석	

강의계획서

과목	한국의현대문화 (Modern Korean Culture)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 한국어학과	윤창숙	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	한국의현대문화				
개설학부	한국어학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	한국어학과	3	전공	3	2026-2
교수자 명	윤창숙	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	bsk20feb24@gmail.com		

과목 특성	☑ 이론형 □ 실습/실기형 □ 이론+실습/실기형
수업 개요	외국어로서의 한국어를 가르치고자 하는 예비 교사를 위한 필수 교과목으로, 현대 한국 사회의 문화적 특성과 변화를 다각도로 탐색하고 이를 언어 교육의 실제와 연결하는 것을 목표로 한다. 근현대사를 배경으로 형성된 한국인의 사고방식, 사회 구조, 대중문화, 소비문화, 젠더, 미디어, 다문화, 생태문화 등의 주요 주제를 중심으로 한국 사회의 문화적 담론을 비판적으로 이해하고 분석할 수 있는 기초 역량을 기른다. 또한 XR 환경(확장현실)과 AI 기반 교수 시스템을 활용하여 실제 문화 장면을 체험하고 대화하는 방식의 몰입형 학습을 통해 한국 문화를 교육할 교사로서 자질을 함양한다.

	구분	제목		
교재 및 자료	주교재	강의노트제공		
	부교재	–		
	참고사이트	–		
수업진행방법	□ 교수자중심설명 학습형 □ 문제풀이 학습형 □ 프로젝트중심 학습형 □ 심화 학습형	□ 실기/실습 중심형 □ 문제해결 학습형 □ 현장실습형	□ 학습자 간 토론학습형 □ 반복연습 중심 학습형 □ 견학/감상 중심 학습형	
콘텐츠 교수유형	□ 태블릿모니터 매체 □ 빔프로젝트&판서	□ 전자칠판 매체 □ 토크&대담	□ 정면판서(블랙스튜디오) □ 공개강의	
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 대중문화, 미디어, 젠더, 교육, 다문화 등 한국의 다양한 문화 현상을 비판적으로 분석하고 자신의 관점을 표현할 수 있다. 2. 문화 간 비교적 관점에서 한국 문화의 특징을 설명하고, 외국 학습자에게 적절하게 전달할 수 있는 설명 능력을 갖춘다.		
	주차별 운영전략	3. XR 기반 문화 체험 시뮬레이션을 통해 실제적인 문화 이해를 심화하고, 문화적 민감성과 포용성을 키운다. 4. 문화 교육 자료를 기획·구성·응용하는 실습 과제를 수행하여, 예비 교사로서의 문화 교육 실행 능력을 함양한다. ▪ [상호작용전략] – 학습자–교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자–학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영		

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	□ e-mail □ 쪽지 □ MMS/LMS □ Q&A □ 1대1 게시판	051-320-2846	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업+라이브 수업이 있음 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행됨. – 라이브수업 : 세부내용은 강의실 공지사항 통해 공지함 2. 본 교과목은 리포트가 있음 3. 학습활동 1가지(토론방 토론참여) 20% 반영됨
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가

상대평가 비율										
등급			A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
성적분포	누적분포		0~30%		0~80%		20%~60%			
	세부분포		0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
성적분포			–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	20	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론	○	0–30%	20	
학습활동 참여도	Q&A		10–30%		
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : 한국 현대 문화의 개념과 범위
	2강 : 한국 대중 문화의 개념과 범위
	3강 : 한국 일상 문화의 개념과 범위
2	1강 : 산업화 과정과 한국 사회 변화
	2강 : 도시화와 가족 구조의 변화
	3강 : 근대화 담론 속 한국인의 정체성
3	1강 : 1990년대 이전 대중문화 흐름
	2강 : 1990년대 이후 대중문화 흐름
	3강 : 한류와 K-콘텐츠의 세계화
4	1강 : 한국인의 소비 습관 변화
	2강 : 백화점·카페·온라인 쇼핑 문화
	3강 : 소비 속의 계층·세대 차이
5	1강 : 전통적 가족 문화의 특징과 변화 양상
	2강 : 여성의 사회 진출과 성 역할의 변화
	3강 : 젠더 이슈와 가족 정책
6	1강 : 한국인의 교육열과 사교육 문제
	2강 : 청년 세대의 가치관
	3강 : 청년 문화 콘텐츠
7	1강 : 뉴미디어의 확산과 생활 변화
	2강 : 콘텐츠 크리에이터와 플랫폼
	3강 : 가짜 뉴스와 정보 리터러시
8	중간고사
9	1강 : 서울과 지방의 불균형
	2강 : 지역 축제와 향토 문화의 지속 가능성
	3강 : 도시 재생
10	1강 : 종교와 영적 문화 - 주요 종교의 사회적 기능
	2강 : 무속과 전통 신앙의 현대적 변용
	3강 : 종교 갈등과 공존
11	1강 : 이주와 문화적 다양성 - 한국인의 이주 역사
	2강 : 외국인의 한국 이주 역사
	3강 : 문화 다양성과 한국 사회의 포용성
12	1강 : 한국 음식 문화의 전통과 변화
	2강 : 식사 예절과 공동체 문화
	3강 : 음식 정체성과 음식 콘텐츠
13	1강 : 한국 스포츠의 뿌리와 정체성
	2강 : 한국 프로 스포츠의 문화적 의미
	3강 : e스포츠 - 새로운 스포츠 문화의 탄생
14	1강 : 시민 의식과 사회 운동 - 환경 인식과 시민 운동
	2강 : 역사 인식과 시민 운동
	3강 : 정치 인식과 시민 운동
15	기말고사

강의계획서

과목	독서와 책동무 (Reading and Companionship through Books)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 평생교육학과	심미자	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	독서와 책동무				
개설학부	교양학부	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	교양학부	3	교양	1	2026-2
교수자 명	심미자	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	mjshim@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 □ 실습/실기형 □ 이론+실습/실기형
수업 개요	독서활동을 통해 타인과의 소통 및 공감 능력을 증진시키는 교양과목으로 독서를 단순한 정보 습득의 수단을 넘어서 정서적 교감, 창의적 사고, 자기 이해와 성장의 촉진제로 활용하며, 이를 기반으로 책을 매개로 한 인간관계의 확장과 공동체적 소통을 경험합니다. 수업은 크로마키 콘텐츠, AI 보이스 및 디지털 기술을 접목한 콘텐츠로 , XR 기반 강의 및 낭독 활동을 통해 성인 학습자의 학습 몰입도와 이해를 높이고자 함

	구분	제목
교재 및 자료	주교재	강의노트 제공
	부교재	–
	참고사이트	–
수업진행방법	□ 교수자중심설명 학습형 □ 문제풀이 학습형 □ 프로젝트중심 학습형 □ 심화 학습형	□ 실기/실습 중심형 □ 문제해결 학습형 □ 현장실습형	□ 학습자 간 토론학습형 □ 반복연습 중심 학습형 □ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	□ 태블릿모니터 매체 □ 빔프로젝트&판서	□ 전자칠판 매체 □ 토크&대담	□ 정면판서(블랙스튜디오) □ 공개강의
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 독서의 정서적·인지적·사회적 영향력을 인식하고 독서의 시대적·문화적 의미를 이해한다 2. 계독, 낭독, 느리게 읽기 등 다양한 독서 방법을 습득하고, 자신의 독서 성향을 탐색한다 3. 책을 통한 자기성찰과 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력을 기른다. 4. 책동무 활동을 통해 타인과의 공감 및 사회적 유대감을 형성한다. 5. 독서가 삶에 미치는 긍정적 영향을 체험하고 적용한다. 6. 디지털 시대의 다양한 독서방법을 익히고, 나에게 적합한 독서 계획을 수립한다.
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] – 학습자–교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자–학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	□ e-mail □ 쪽지 □ MMS/LMS □ Q&A □ 1대1 게시판	051-320-2843	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업+라이브 수업이 있음 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행됨. – 라이브수업 : 세부내용은 강의실 공지사항 통해 공지함 2. 본 교과목은 리포트가 있음 3. 학습활동(자유게시판, 토론 개설 및 댓글, 질문답변) 10회이상 – 10% 반영됨
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가

상대평가 비율										
	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	30	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	학습활동 10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : 독서의 힘
	2강 : 독서로 세상과 소통하기
	3강 : 책동무와 함께
2	1강 : 좋은 책 읽기
	2강 : 나만의 책 지도와 독서노트 만들기
	3강 : 책동무와 함께
3	1강 : 책과 이야기 하기
	2강 : 책과 친해지기
	3강 : 책동무와 함께
4	1강 : 책 잘 읽기
	2강 : 필독과 낭독
	3강 : 책동무와 함께
5	1강 : 책을 내 것으로 만들기
	2강 : 책 속의 글로 내 생각 표현하기
	3강 : 책동무와 함께
6	1강 : 책으로 생각읽기
	2강 : 책으로 마음 읽기
	3강 : 책동무와 함께
7	1강 : 책과의 만남과 책의 세계
	2강 : 대화로써의 책
	3강 : 책동무와 함께
8	중간고사
9	1강 : 책 속의 지혜
	2강 : 주제별 책 읽기
	3강 : 책과 이야기하기
10	1강 : 생각 읽는 책 읽기
	2강 : 책으로 마음 읽기
	3강 : 다르게 읽고, 다르게 보기
11	1강 : 인문고전 쉽게 읽기
	2강 : 가족 이야기 읽기
	3강 : 성인 동화 읽기
12	1강 : 노인과 신문
	2강 : 노인과 라디오
	3강 : 텔레비전과 인터넷
13	1강 : 치유로서 독서의 힘
	2강 : 치유로서의 독서 사례
	3강 : 독서치유의 과정
14	1강 : 독서치료의 개념과 원리
	2강 : 독서치료의 과정
	3강 : 문학치료
15	기말고사

강의계획서

과목	나의 사진이야기 (My Photo Story)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 사진영상학과	이진영	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	나의 사진이야기				
개설학부	사진영상학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	사진영상학과	1	교양	1	2026-2
교수자 명	이진영	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	cyber@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	사진을 통해 자기 탐색과 창의적 표현을 실현하는 교양 교과목으로, 학습자가 자신의 일상, 정체성, 기억, 감정 등을 주제로 시각적 기록을 수행함으로써 자아를 표현하고 정리하는 과정에 초점을 둠. 사진을 매개로 한 시각 언어의 이해와 실습을 통해 셀프 브랜딩의 기초를 다지고자 함.

	구분	제목		
교재 및 자료	주교재	강의노트제공		
	부교재	–		
	참고사이트	–		
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형	
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의	
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 사진의 시각적 표현 방식을 이해하고, 이를 통해 자기 정체성과 일상 경험을 시각적으로 기록할 수 있음. 2. 빛, 색, 프레임, 시퀀스 등 사진 기법을 활용하여 감정, 공간, 기억 등을 주체적으로 구성하고 표현함. 3. 사진 기반 글쓰기 및 이야기 구성 활동을 통해 나만의 시각언어를 구축하고, 셀프 브랜딩으로 발전시킬 수 있음.		
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] – 학습자–교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자–학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영		

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	☐ e-mail ☐ 쪽지 ☐ MMS/LMS ☐ Q&A ☐ 1대1 게시판	051-320-2755	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업+라이브 수업이 있음 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행됨. – 라이브수업 : 세부내용은 강의실 공지사항 통해 공지함 2. 본 교과목은 리포트가 있음 3. 학습활동(질문답변, 토론, 자료실 활동 등 2회이상 참여) 10% 반영됨
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가

상대평가 비율										
등급			A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
성적분포	누적분포		0~30%		0~80%		20%~60%			
	세부분포		0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
성적분포			–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	30	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	나의 모습
2	나의 하루
3	나의 감정
4	나의 물건
5	나의 공간
6	나의 시선
7	나의 강점
8	중간고사
9	나의 사람
10	나의 기억
11	나의 상징
12	나의 이야기
13	나의 미래
14	나의 작품
15	기말고사

강의계획서

과목	직업기초능력 (Vocational Basic Abilities)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 사회복지학과	김태준	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	직업기초능력				
개설학부	사회복지학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	사회복지학과	3	전공	1	2026-2
교수자 명	김태준	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	swelfare@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	사회복지분야에의 직업기초능력은 한국산업인력공단에서 제시된 10개 모듈을 기반으로 자문위원, 사회복지산업체전문가(중간관리자 이상) 10명을 대상으로, 대학교(4년제)사회복지관련전공을 졸업하고, 사회복지실천영역에서의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 기본적으로 필요한 영역으로 구성하였다. 그 세부적인 내역은 의사소통능력, 문제해결능력, 자기개발능력, 대인관계능력, 조직이해능력 등 5개의 능력단위 13개의 학습모듈로 구성되어 있다.

	구분	제목
교재 및 자료	주교재	사회복지영역에서의 직업기초능력의 이해 / 김태준 / 부산디지털대학교 / 2025
	부교재	-
	참고사이트	-
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 업무를 수행함에 있어 글과 말을 들음으로써, 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말로 정확하게 표현할 수 있다. 2. 업무를 수행함에 있어 문제 상황이 발생하였을 경우, 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 할 수 있다. 3. 업무를 추진하는데 스스로를 관리하고 개발할 수 있다. 4. 업무를 수행함에 있어 접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지낼 수 있다. 5. 업무를 원활하게 수행하기 위해 조직의 업무를 이해할 수 있다.
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] - 학습자-교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 - 학습자-학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	☐ e-mail ☐ 쪽지 ☐ MMS/LMS ☐ Q&A ☐ 1대1 게시판	051-320-2756	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 시험의 배점이 높으며, 리포트 있음 3. 학습활동(토론, 질문, 자료실, 자유게시판 등) 10% 반영됨									
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가									
상대평가 비율	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	10	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	의사소통능력 및 문서이해능력
2	1강 : 문서작성능력(1) - 문서작성의 개념 및 중요성
	2강 : 문서작성능력(2) - 효과적인 문서작성 예
3	1강 : 경청능력(1) - 경청의 개념 및 중요성
	2강 : 경청능력(2) - 경청의 바람직한 자세
4	1강 : 의사표현능력(1) - 의사표현의 개념 및 중요성
	2강 : 의사표현능력(2) - 원활한 의사소통을 위한 지침
5	1강 : 문제해결능력
	2강 : 사고력
6	1강 : 문제처리능력(1) - 문제처리능력의 개념과 문제해결 절차의 단계를 이해
	2강 : 문제처리능력(2) - 직장에서 문제해결절차 실행
7	1강 : 자기개발능력
	2강 : 자아인식능력
8	중간고사
9	1강 : 자기관리능력(1) - 자기관리의 의미 및 단계별 계획 계획수립
	2강 : 자기관리능력(2) - 자신의 생산성 관리
10	1강 : 대인관계능력
	2강 : 팀웍능력
11	1강 : 리더쉽능력(1) - 리더쉽의 의미와 유형
	2강 : 리더십능력(2) - 코칭과 임파워먼트의 의미
12	1강 : 갈등관리능력(1) - 갈등의 의미와 원인
	2강 : 갈등관리능력(2) - 윈-윈 갈등관리법의 의미
13	1강 : 협상능력(1) - 협상의 의미
	2강 : 협상능력(2) - 협상전략의 종류
14	1강 : 조직이해능력(1) - 조직의 개념 및 조직이해의 필요성
	2강 : 조직체제이해능력(2) - 환경변화에 따른 조직변화 계획 수립
15	기말고사

강의계획서

과목	초고령사회와 시니어상담 (Senior Counseling in a Super-aged Society)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 가족청소년상담학과	송종원	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	초고령사회와 시니어상담				
개설학부	노인복지학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	노인복지학과	3	전공	2	2026-2
교수자 명	송종원	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	albania@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	본 교과목은 시니어상담을 위한 기본 및 적용 과목으로 상담에 대한 기본 이해와 더불어 실제 상담에 활용 할 수 있는 상담기법을 체계적인 학습을 통해 시니어상담자로서의 역량을 키우고자 한다.

	구분	제목
교재 및 자료	주교재	노인정신건강과 노인상담 / 홍주연역 / 학지사 / 2016
	부교재	시니어상담 / 송종원 / 부산디지털대학교 / 2019 노인상담연습 / 현외성 외 / 양서원 / 2006
	참고사이트	-
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의
수업운영 계획	학기운영 전략	본 과목은 시니어 상담자로서 갖추어야 할 부분을 학습하여 시니어상담자 직무역량을 키우는 것을 목적으로 한다. 1. 노인의 특성을 이해하고 상담에 활용 할 수 있다. 2. 시니어상담을 위한 기초 상담기법과 과정 및 이론을 이해하고 상담에 적용 할 수 있다. 3. 시니어상담을 위한 상담기법과 전략을 학습하여 시니어상담에 적용 할 수 있다.
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] - 학습자-교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 - 학습자-학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	☐ e-mail ☐ 쪽지 ☐ MMS/LMS ☐ Q&A ☐ 1대1 게시판	051-320-2782	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업- 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 시험의 배점이 높으며, 리포트는 없음 3. 학습활동(토론, 질문답변, 자유게시판 등) 10% 반영됨									
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가									
상대평가 비율	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		-	-	-	-	-	-	-	-

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min-Max)	가중치 선택	
출석		○	10-20%	20	
진도율			10-20%		
중간고사	온라인시험	○	10-30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10-30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물		10-40%		
	실기/실습				
퀴즈		○	10-20%	10	
토론	일반토론		0-30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10-30%	학습활동 10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : 고령사회 무엇이 문제인가?
	2강 : 고령사회의 주인, 시니어는 누구인가?
	3강 : 풍부한 경험과 상담
2	1강 : 시니어상담자가 되려면
	2강 : 시니어 상담을 잘하려면
	3강 : 시니어 상담자, 나는 누구인가?
3	1강 : 시니어 상담, 무엇을 할 것인가?
	2강 : 시니어상담 어떻게 할것인가?
	3강 : 시니어상담자 어떻게 준비하지?
4	1강 : 시니어상담을 위한 비언어적 기법
	2강 : 시니어 상담을 위한 언어적 기법
	3강 : 시니어상담, 경청이 우선이다.
5	1강 : 시니어상담, 정신분석
	2강 : 시니어상담, 인지상담
	3강 : 시니어상담, 인간이 중심
6	1강 : 시니어상담을 위한 가족상담
	2강 : 시니어상담, 자녀와의 의사소통
	3강 : 스마트상담, 어렵지 않아요
7	1강 : 위기상담의 기초
	2강 : 시니어를 위한 위기 극복
	3강 : 시니어를 위한 자살극복
8	중간고사
9	1강 : 시니어상담, 영화로 보다
	2강 : 시니어상담을 위한 영화치료 방법
	3강 : 시니어상담을 위한 영화
10	1강 : 시니어상담을 위한 독서치료
	2강 : 시니어상담을 위한 독서치료 방법
	3강 : 독서를 통한 시니어상담
11	1강 : 시니어 우울증?
	2강 : 시니어 우울증 예방이 먼저야
	3강 : 시니어 우울증 극복
12	1강 : 시니어의 성, 현실과 현황
	2강 : 시니어 성상담과 성교육
	3강 : 건강한 시니어의 성
13	1강 : 치매의 현황과 현실
	2강 : 치매는 어떻게 확인하지?
	3강 : 치매 극복의 방법
14	1강 : 가기싫지만 가야하는 길, 죽음
	2강 : 어떻게 죽음을 맞이하지?
	3강 : 아름다운 이별, 호스피스
15	기말고사

강의계획서

과목	창의적 문제해결 (Creative Problem Solving)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 컴퓨터공학과	노윤홍	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	창의적문제해결				
개설학부	컴퓨터공학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	컴퓨터공학과	3	전공	1	2026-2
교수자 명	노윤홍	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	noh108@gmail.com		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	본 과정은 창의적 사고의 중요성을 인식하고, 창의적 사고 기법을 통한 체계적인 문제 해결 과정을 학습하여 21세기 지식기반사회와 AI 협업 환경에 적합한 실무 역량을 배양하는 실용 공학 과목입니다. – 핵심 학습 방향: 직관이나 우연에 의존하지 않고, 현상 이면의 진짜 문제(Real Problem) 를 구조적으로 정의한 뒤, 트리즈(TRIZ)를 중심으로 한 강력한 문제 해결 알고리즘과 다양한 창의적 사고 기법, AI 도구를 결합하여 실제 현업과 비즈니스 환경에서 즉시 활용 가능한 최적의 솔루션을 설계 · 구현하는 능력을 배양합니다. – 전체 커리큘럼 흐름 : [도입부: 1~2주차] 공학과 창의성의 본질 이해 및 공학설계 기초 소양(팀워크, 브레인스토밍, 마인드맵) 확보, 문제의 표면이 아닌 본질을 파악하는 관점 형성 [전개부: 3~6주차] 발명의 규칙성 이해 및 '트리즈(TRIZ)'의 핵심인 모순(기술적/물리적 모순) 정의, 40가지 발명원리 습득 [심화부: 7~11주차] 시스템 사고와 이상성(IFR)의 이해, 발명원리와 분리원리를 직접 활용한 실전 모순 극복, 실제 문제를 구조화하여 해결안으로 연결하는 훈련 [적용부: 12~14주차] 아이디어 평가 기법 및 스캠퍼(SCAMPER), ASIT 등 다양한 수평적 발상 도구와 AI 도구를 활용한 최종 해결안 도출 및 비즈니스 솔루션 설계

교재 및 자료	구분	제목
	주교재	창의와 혁신의 시크릿 트리즈 / 김은경 / 한빛아카데미 / 2016
	부교재	–
	참고사이트	–
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의

<table>
<tr><td rowspan="2">수업운영
계획</td><td>학기운영
전략</td><td colspan="5" rowspan="2">본 교과목은 '창의적인 공학인 양성을 위한 창의적 사고 및 창의적 문제해결 능력 개발'이라는 궁극적 목적 아래, 학습자가 다음의 4가지 핵심 역량을 실무에서 구체적으로 발휘하도록 돕는다.
[문제 인식 및 정의] 공학적 창의성의 개념과 공학설계 프로세스를 이해하고, 실무 현장의 복잡한 상황 속에서 진짜 문제(Real Problem)를 구조적으로 정의할 수 있다.
[기초 협업 및 발상] 브레인스토밍, 마인드맵 등의 기초 발상 도구와 팀워크 원리를 활용하여, 집단 지성을 통한 효율적인 아이디어 도출 및 협업 프로세스를 실행할 수 있다.
[TRIZ 기반 모순 극복 (핵심 역량)] 당면한 문제에 숨겨진 '기술적 모순'과 '물리적 모순'을 명확히 식별하고, 트리즈(TRIZ)의 40가지 발명원리 및 분리원리를 적용하여 타협 없는 최적의 혁신해를 도출할 수 있다.
[다각적 도구 실무 적용] 트리즈(TRIZ) 외에도 시스템 사고, 스캠퍼(SCAMPER), ASIT 등 다양한 창의적 문제해결 기법과 AI 도구를 상황에 맞게 유연하게 결합하여 사용하고, 도출된 아이디어를 현실적 제약과 비즈니스 가치 기준에 따라 객관적으로 평가 · 검증하여 최적의 솔루션으로 설계할 수 있다.

▪ [상호작용전략]
– 학습자–교수자 상호작용
강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용
– 학습자–학습자 간 상호작용
학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영</td></tr>
<tr><td>주차별
운영전략</td></tr>
<tr><td rowspan="2">수업운영
지원</td><td>구분</td><td>이름</td><td>컨택채널</td><td>연락처</td><td>비고</td></tr>
<tr><td>해당없음</td><td>전공 담당조교</td><td>□ e-mail □ 쪽지
□ MMS/LMS □ Q&A
□ 1대1 게시판</td><td>051-320-2782</td><td></td></tr>
</table>

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 시험의 배점이 높으며, 리포트 있음 3. 학습활동(토론, 질문답변, 자유게시판 등) 10% 반영됨									
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가									
상대평가 비율	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	10	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	학습활동 10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : 공학과 창의성
	2강 : 창의성 계발
	3강 : 창의적 공학설계
2	1강 : 브레인스토밍
	2강 : 팀워크
	3강 : 마인드맵
3	1강 : 발명의 숨겨진 규칙
	2강 : 트리즈와 발명의 규칙성
	3강 : 왜 트리즈를 배워야 하는가?
4	1강 : 모순의 정의
	2강 : 기술적 모순과 물리적 모순
	3강 : 모순과 역발상
5	1강 : 40가지 발명 원리
	2강 : 발명 원리 1~10
	3강 : 발명 원리 11~20
6	1강 : 발명 원리 21~30
	2강 : 발명 원리 31~40
	3강 : 발명 원리 활용하기
7	1강 : 문제 정의
	2강 : 문제 인식
	3강 : 시스템 사고 및 문제 인식 사례
8	중간고사
9	1강 : 이상적 시스템
	2강 : IFR
	3강 : IFR을 활용한 문제 해결
10	1강 : 발명원리 탐색기, 모순 행렬
	2강 : 발명원리로 기술적 모순 극복
	3강 : 기술적 모순 극복 사례
11	1강 : 분리원리
	2강 : 분리원리로 물리적 모순 극복
	3강 : 물리적 모순 극복 사례
12	1강 : 우선순위 결정법
	2강 : 아이디어 평가 사례
	3강 : 프로젝트 과제
13	1강 : 스캠퍼를 활용한 아이디어 도출 방법 (1)
	2강 : 스캠퍼를 활용한 아이디어 도출 방법 (2)
	3강 : 스캠퍼를 활용한 아이디어 도출 사례
14	1강 : ASIT 이란?
	2강 : ASIT을 활용한 아이디어 도출 방법
	3강 : ASIT를 활용한 아이디어 도출 사례
15	기말고사

강의계획서

과목	K-리터러시와 인간 이해 (K-Literacy and Human Understanding)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 평생교육학과	심미자	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	K-리터러시와 인간 이해				
개설학부	교양	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	교양	3	교양	1	2026-2
교수자 명	심미자	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	mjshim@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	• 한국어와 한국문화, 한국사회의 맥락을 기반으로 리터러시를 재정의하고, AI 시대 인간 이해를 탐색하는 한국학 기반 글로벌 융합교육을 지향함 • 리터러시를 단순한 읽기·쓰기 능력이 아니라 의미를 구성하고 인간과 세계를 이해하는 핵심 역량으로 확장하여, 한국어의 언어적 특성과 한국문화의 관계 중심적 사고, 그리고 한국문학과 독서문화를 통해 인간 이해의 깊이를 탐색하고자 함 • 디지털 및 AI 환경에서 변화하는 읽기·쓰기 방식과 사고 구조를 분석하고, 글로벌 문화 비교, 체험형 학습활동, 전문가 대담을 통해 학습자의 비판적 사고, 공감 능력, 의사소통 역량을 통합적으로 강화하고자 함 • 특히 글로벌 학습자를 대상으로 한국어 및 한국문화에 대한 이해를 심화하고, AI 시대에 요구되는 인간 중심 리터러시 역량을 강화하고자 함

	구분	제목		
교재 및 자료	주교재	강의노트제공		
	부교재	–		
	참고사이트	–		
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형	
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의	
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 한국어와 한국문화 기반 리터러시 개념을 설명할 수 있다. 2. 리터러시를 의미 구성과 인간 이해의 과정으로 해석할 수 있다. 3. 인간 고유의 해석·공감·성찰 능력의 중요성을 확인할 수 있다. 4. 한국문학을 통해 타인의 경험을 해석하고 공감할 수 있다 5. K-리터러시 기반의 의사소통 특성을 이해하고 생활에 적용할 수 있다.		
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] – 학습자-교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자-학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영		

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	☐ e-mail ☐ 쪽지 ☐ MMS/LMS ☐ Q&A ☐ 1대1 게시판	051-320-2843	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 시험(기말고사)의 배점이 높으며, 리포트 있음 3. 학습활동(토론, 질문답변, 자유게시판 등) 10% 반영됨
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가

상대평가 비율										
등급			A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
성적분포	누적분포		0~30%		0~80%		20%~60%			
	세부분포		0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
성적분포			–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	30	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	20	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : 리터러시 개념 확장과 K-리터러시
	2강 : 한국어·한국문화 기반 의미 구성
	3강 : 글로벌 시대 K-리터러시
2	1강 : 언어적 리터러시
	2강 : 문화적 리터러시
	3강 : AI·디지털 리터러시
3	1강 : 이해·해석·표현의 구조
	2강 : 비판적 사고와 의미 해석
	3강 : 인간 이해를 위한 리터러시
4	1강 : 한국 사회는 어떻게 이해되는가
	2강 : 교육·경쟁·관계 구조 읽기
	3강 : 사회 속 의미와 인간 존엄
5	1강 : 한국인의 일상 언어
	2강 : 한국 문화 속 의미 읽기
	3강 : 사례로 보는 상황별 의미 해석
6	1강 : AI 사고와 인간 사고 무엇이 다른가
	2강 : AI 시대 읽기와 글쓰기 무엇이 변화하는가
	3강 : AI는 관계를 이해할 수 있는가?
7	1강 : 인간은 어떻게 사고하는 존재인가
	2강 : 독서를 통한 인간 이해
	3강 : AI 시대, 왜 독서는 여전히 중요한가?
8	중간고사
9	1강 : 독서의 리터러시적 의미
	2강 : 다양한 독서 유형과 사고 확장
	3강 : 독서를 통한 자기 이해와 성찰
10	1강 : 한국 독서문화 형성과 사회적 의미
	2강 : 독서국가 정책과 사회적 맥락
	3강 : 글로벌 독서문화 비교
11	1강 : 문학 읽기의 가치와 인문학적 의미
	2강 : 한국문학을 통한 인간 이해
	3강 : 문학은 어떻게 인간을 이해하게 하는가?
12	1강 : 의미를 나누는 의사소통
	2강 : 한국적 의사소통 방식
	3강 : 공감 없는 소통은 가능한가?
13	1강 : 의미 해석 기반의 문제 재정의
	2강 : 인간중심 사고와 의사결정
	3강 : 문제를 해결하는 것은 논리인가, 관계인가?
14	1강 : 우리는 무엇을 배웠는가, 나의 K-리터러시 선언
	2강 : 우리는 어떻게 살아갈 것인가
	3강 : AI 시대, 인간다움은 무엇인가?
15	기말고사

강의계획서

과목	Gen Z와 현대 한국어 코드 (Generation Z and Modern Korean Codes)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 한국어학과	윤창숙	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	Gen Z와 현대 한국어 코드				
개설학부	한국어학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	한국어학과	3	전공	2	2026-2
교수자 명	윤창숙	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	bsk20feb24@gmail.com		

과목 특성	☑ 이론형 □ 실습/실기형 □ 이론+실습/실기형
수업 개요	본 교과목에서는 한국어의 예술적 미학, 역사적 탄생 배경, 현대 디지털 사회가 빚어낸 Gen Z의 고유한 언어 코드를 탐구한다. 시대별 영화 텍스트와 디지털 테크놀로지(AI, XR)를 활용해 한국어의 변천사를 입체적으로 분석하고, 미래 소통 환경에 대비한 한국어 교수 역량을 강화하는 데 초점을 맞춘다.

	구분	제목
교재 및 자료	주교재	강의노트 제공
	부교재	–
	참고사이트	–
수업진행방법	□ 교수자중심설명 학습형 □ 문제풀이 학습형 □ 프로젝트중심 학습형 □ 심화 학습형	□ 실기/실습 중심형 □ 문제해결 학습형 □ 현장실습형	□ 학습자 간 토론학습형 □ 반복연습 중심 학습형 □ 견학/감상 중심 학습형
콘텐츠 교수유형	□ 태블릿모니터 매체 □ 빔프로젝트&판서	□ 전자칠판 매체 □ 토크&대담	□ 정면판서(블랙스튜디오) □ 공개강의
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 한국어의 예술적 가치와 역사적 · 사회언어학적 배경 지식을 습득한다. 2. 영화 및 K pop에 담긴 시대별/지역별 분석을 통해 한국어의 다양한 모습을 이해한다. 3. Gen Z의 조어 원리(줄임말, 밈, 신조어)와 디지털 소통 문법을 과학적으로 탐구한다. 4. AI 에이전트 환경에 대응하며 현대 한국어 코드를 효과적으로 가르칠 수 있는 교수 역량을 배양한다.
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] – 학습자–교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자–학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	□ e-mail □ 쪽지 □ MMS/LMS □ Q&A □ 1대1 게시판	051-320-2846	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 리포트 있음 3. 학습활동(토론, 질문, 자유게시판 등) 20% 반영됨									
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가									
상대평가 비율	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	20	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	학습활동 20	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : Gen Z의 등장 - Gen Z의 소통 화법과 인간관계
	2강 : Gen Z의 등장 - Gen Z 성향 분석
	3강 : Gen Z의 등장 - Gen Z의 소통 화법과 인간관계
2	1강 : 줄임말과 밈(Meme) - Gen Z와 줄임말
	2강 : 줄임말과 밈(Meme) - Gen Z와 밈(Meme)
	3강 : 줄임말과 밈(Meme) - 줄임말과 밈으로 원활하게 소통하기
3	1강 : 신조어 - 신조어로 표현하는 '나'
	2강 : 신조어 - 신조어의 사회학
	3강 : 신조어 - 신조어의 진화와 사회적 확장
4	1강 : 노랫말에 담긴 한국어 - 현대 한국어 노랫말 - 표현과 메시지
	2강 : 노랫말에 담긴 한국어 - 한국어와 영어의 힙(Hip)한 공존
	3강 : 노랫말에 담긴 한국어 - K-pop이 만든 글로벌 한국어
5	1강 : 영화 속 한국어의 변천 - 스크린 언어 고고학
	2강 : 영화 속 한국어의 변천 - 필름에 담긴 한국어
	3강 : 영화 속 한국어의 변천 - 영화 속 지역 방언
6	1강 : Gen Z의 언어 생태계 - 사회언어학적 특성
	2강 : Gen Z의 언어 생태계 - 이모티콘과 짤방 기호
	3강 : Gen Z의 언어 생태계 - Gen Z의 키워드 분석
7	1강 : 유행어 - 유행어의 발생 배경과 생성 원리
	2강 : 유행어 - 유행어 변천사
	3강 : 유행어 - 유행어를 통해 본 한국 사회
8	중간고사
9	1강 : 한국어의 아름다움 - 한글의 예술적 승화
	2강 : 한국어의 아름다움 - 미술 작품 속 한국어
	3강 : 한국어의 아름다움 - 한글의 기하학적 아름다움
10	1강 : 한국어의 탄생과 변화 - 한국어 탄생 비화
	2강 : 한국어의 탄생과 변화 - 사회언어학적으로 바라본 한국어
	3강 : 한국어의 탄생과 변화 - 디지털 사회가 한국어를 바꾼 방식
11	1강 : 언어 접촉과 K-잉글리시 - 한국인이 재창조한 영어 표현
	2강 : 언어 접촉과 K-잉글리시 - 콩글리시와 번역투
	3강 : 언어 접촉과 K-잉글리시 - 해외 K-Pop 팬들의 번역체 한국어
12	1강 : AI와 인간의 대화법 - AI 시대 외국어 교수법
	2강 : AI와 인간의 대화법 - AI와 한국어 교사 역량
	3강 : AI와 인간의 대화법 - AI를 활용한 교실 교육
13	1강 : 현대 한국어 교수법 - Gen Z 한국어 수업 전략
	2강 : 현대 한국어 교수법 - 미래 세대 한국어와 수업 전략
	3강 : 현대 한국어 교수법 - 에듀테크 활용 수업지도안 설계
14	1강 : 글로벌 한국어 교수법 - 한국어 뉘앙스 교육
	2강 : 글로벌 한국어 교수법 - 높임법, 호칭어 교육
	3강 : 글로벌 한국어 교수법 - Gen Z 언어 활용 한국 문화 수업 설계
15	기말고사

강의계획서

과목	AI영상제작 (AI Video Production)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	부산디지털대학교 사진영상학과	이진영	강의실 내 강의계획 참고

〈강의계획서〉

과 목 명	AI영상제작				
개설학부	사진영상학과	학점	이수 구분	학년	개설연도/학기
개설학과	사진영상학과	2	전공	2	2026-2
교수자 명	이진영	연락처	강의실 "강의계획" 참고		
		전자우편	cyber@bdu.ac.kr		

과목 특성	☑ 이론형 ☐ 실습/실기형 ☐ 이론+실습/실기형
수업 개요	인공지능을 활용한 영상 제작 기법과 원리를 학습하며, AI 기술을 통해 최적화된 영상을 생성하고 편집하는 방법을 습득한다

	구분	제목		
교재 및 자료	주교재	강의노트 제공		
	부교재	–		
	참고사이트	–		
수업진행방법	☐ 교수자중심설명 학습형 ☐ 문제풀이 학습형 ☐ 프로젝트중심 학습형 ☐ 심화 학습형	☐ 실기/실습 중심형 ☐ 문제해결 학습형 ☐ 현장실습형	☐ 학습자 간 토론학습형 ☐ 반복연습 중심 학습형 ☐ 견학/감상 중심 학습형	
콘텐츠 교수유형	☐ 태블릿모니터 매체 ☐ 빔프로젝트&판서	☐ 전자칠판 매체 ☐ 토크&대담	☐ 정면판서(블랙스튜디오) ☐ 공개강의	
수업운영 계획	학기운영 전략	1. 생성형 AI 기반 영상 제작의 개념과 원리를 이해한다. 2. AI 영상 생성 도구의 활용 방법을 익힌다. 3. 프롬프트 사용 및 제작 프로젝트를 수행한다.		
	주차별 운영전략	▪ [상호작용전략] – 학습자–교수자 상호작용 강의실 내 공지사항, 질문답변, 토론, 쪽지함 등을 활용 – 학습자–학습자 간 상호작용 학습자 상호간 쪽지, 토론, 자유게시판 운영		

수업운영 지원	구분	이름	컨택채널	연락처	비고
	해당없음	전공 담당조교	☐ e-mail ☐ 쪽지 ☐ MMS/LMS ☐ Q&A ☐ 1대1 게시판	051-320-2755	

〈평가계획〉

평가전략 및 평가목표	1. 온라인 콘텐츠 수업 – 출석은 콘텐츠 수업으로 진행 2. 본 교과목은 리포트의 배점이 높음 3. 학습활동(토론, 질문, 자유게시판 등) 10% 반영됨									
평가방법	☐ 절대평가 ☑ 상대평가									
상대평가 비율	등급		A+	A	B+	B	C+	C	D+	D
	성적분포	누적분포	0~30%		0~80%		20%~60%			
		세부분포	0~30%	0~30%	0~50%	0~45%				
	성적분포		–	–	–	–	–	–	–	–

평가항목		선택(4항목 이상)	평가비율		횟수
			참고(Min–Max)	가중치 선택	
출석		○	10–20%	20	
진도율			10–20%		
중간고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
기말고사	온라인시험	○	10–30%	20	
	실기시험				
	과제형시험				
과제물	일반과제물	○	10–40%	30	
	실기/실습				
퀴즈			10–20%		
토론	일반토론		0–30%		
학습활동 참여도	Q&A	○	10–30%	학습활동 10	
	학습자료실				
	자유게시판				
합계			100%	100	

〈주차별 수업계획〉

주차	수업내용
1	1강 : AI 영상제작 개념과 트렌드
	2강 : 생성형 AI의 기술
2	1강 : AI 영상 기획
	2강 : AI 영상 주제
3	1강 : 프롬프트의 이해
	2강 : 스토리텔링 기반 프롬프트
4	1강 : Google Flow
	2강 : Google Flow 인터페이스
5	1강 : Flow의 Edit
	2강 : Flow의 주요 메뉴
6	1강 : 이미지 만들기
	2강 : 영상 만들기
7	1강 : 카메라 광고영상
	2강 : Agent 활용해서 광고영상 만들기
8	중간고사
9	1강 : 카메라 앵글의 이해와 사용
	2강 : 카메라 무브먼트의 이해와 사용
10	1강 : 렌즈의 이해
	2강 : 특수렌즈 활용
11	1강 : 색감의 이해
	2강 : 영화 색감 제작
12	1강 : 장르 이해
	2강 : 스타일 변환
13	1강 : 사진 에세이
	2강 : AI 영상으로 확장
14	1강 : 숏폼 콘텐츠
	2강 : AI 숏폼 제작
15	기말고사

7) 사이버한국외국어대학교

강의계획서

과목	영화로 읽는 미국사회와 문화 (American Society and Culture in Film)

2026. 08.

	소 속	성 명	e-mail
교수 정보	교양학부	최창수	

▣ 과목정보

과목명	국문	영화로 읽는 미국사회와 문화	개설학부(과)	아테나 교양학부
	영문	American Society and Culture in Film	제작교수	최창수
개설연도/학기		2026학년도/2학기	이수구분	교양선택
학점		3	권장학년	학년(학기)공통
담당교수		최창수	담당튜터	

대학 핵심역량	자기주도적 학습 역량	지식·정보·기술 활용역량	의사소통·대인관계 역량	글로벌 리더 역량	창의·혁신 역량	융합적 사고 역량
	☐	☐	☐	☐	☐	☑

▣ 수업운영

수업 개요		본 과목은 정치 경제 사회 문화 군사 등 전 부분에 걸쳐 우리나라와 상당히 긴밀한 관계에 있는 미국의 사회와 문화에 대한 이해를 추구하는 것을 목적으로 함. 매주 한 편의 영화 감상을 통해 영화 속에 나타난 미국의 사회와 문화 현상에 대해 이해하고 이와 관련된 기초적인 이론 또는 또는 개념을 습득함.
학습 목표		미국이라는 국가의 사회적 그리고 문화적 주요 특징을 영화를 통해 이해함 미국이 가지고 있는 사회 문화적 특성이 무엇인지 파악함.
교재	주교재	
	부교재	
	참고자료	

교수방법 (수업진행 방법)	강의중심형	반복학습형	문제풀이형	TASK형	게임형
	☐	☐	☐	☐	☐
	시뮬레이션형	스토리텔링형	사례중심형	시범학습형	
	☐	☑	☑	☐	

교수전략 (학습촉진 및 동기유발 ,상호작용 등)	<<학습촉진전략>> 학습 전 해당 영화의 Full Version을 보기를 권장함 <<동기유발전략>> 짧게 편집된 영화를 감상하고 영화의 주제와 관련된 지식을 영화와 연계하여 학습함 <<상호작용:학습자-컨텐츠>> 영화 주인공, 주제에 대한 기본 정보 확인 <<상호작용:학습자-교수자>> 각 주별 학습 주제와 관련된 영화 소개 <<상호작용:학습자-학습자>> 영화 주제, 주요 인물 및 사건 등에 대해 열린게시판을 이용한 토론 및 의견 교환
수업 유형	☑ 이론(강의) 중심 ☐ 이론(강의)+실습 ☐ 실습 중심

학습지원	자막	강의교안	배속	모바일
	☑	☑	☑	☑

수강 시 유의사항	

Help Desk	※장애학생 등 강의수강에 지원이 필요한 경우 아래 방법을 통해 지원을 요청해 주시기 바랍니다.		
	HELP DESK	1644-5223	원격지원, 서비스 장애
	장애학생지원센터	02-2173-3478	콘텐츠, 홈페이지,장학, 온라인 시험

▣ 평가정보

평가전략 및 목표 (평가항목, 시기, 기준 등)	1. 기초적인 학습내용의 이해 여부 측정 2. 교수자의 강조 내용에 대한 이해 여부 측정								
평가방법	◉ 상대평가 ○ 절대평가 ○ P/F								
	※ 평가방법은 수강인원 등 학칙에서 정하는 기준에 의거 변동 가능함								
평가항목	구분	중간고사	기말고사	출석	과제	퀴즈	토론	학습참여도	기타
	비율	40.00%	40.00%	19.00%	0.00%	0.00%	0.00%	1.00%	0.00%

▣ 주차별 수업계획

주차	강의내용
1	미국, 어떤 나라인가?
2	미국의 정치문화 (Game Change)
3	언론과 권력 (Te Post)
4	미국의 교육 (The Emperor's Club)
5	스포츠 문화 (Any Given Sunday)
6	소송의 나라 (Erin Brockvich)
7	미국의 중산층 (American Beauty)
8	중간시험
9	경제적 양극화 (The Big Short)
10	인종문제 (The Best of Enemies)
11	이민자문제 (A better Life)
12	성 소수자 (Freeheld)
13	총기문제 (Bowling Columbine)
14	종합정리
15	기말시험

강의계획서

과목	AI로 그리는 감성페인팅 (Emotive Painting with AI)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교양학과	정규리	curiechung11@iscu.ac.kr

강의계획서

AI로그리는감성페인팅 (Emotive Painting with AI)

개설년도학기	2026년도 2 학기	**이수구분**	교양선택
과목명(국문)	AI로그리는감성페인팅	**과목명(영문)**	Emotive Painting with AI
학점	3 학점	**관장학과**	교양학과
담당교수명	정규리	**연구실**	02-944-5124
핸드폰		**이메일**	curiechung11@iscu.ac.kr
수업유형	강의중심수업	**평가방식**	상대평가
수강방식	조기수강 가능		
수업목표	1. 인문학적, 미적 감각 함양: AI 시대의 창의적 원천이 되는 명화를 감상하고 분석하며, 시대를 초월하는 인문학적 소양과 깊이 있는 미적 안목을 기른다. 2. AI 기술 기반의 창의적 재해석: 생성형 AI의 핵심 기술을 익히고, 이를 도구로 삼아 고전의 미학을 현대적 시각으로 재창조하는 융합적 창의력을 배양한다. 3. 실무형 디자인 및 브랜딩 능력: 창작한 결과물을 실제 굿즈 디자인과 퍼스널 브랜딩으로 확장하는 과정을 통해, 예술의 상업적 가치를 이해하고 실질적인 활용 능력을 체득한다.		
수업내용 개요	본 수업은 인상주의, 표현주의, 초현실주의, 중세, 르네상스, 바로크 미술 등을 이론적으로 탐구하고, 생성형 AI 기술로 이를 현대적으로 재해석하는 융합 강의다. 나아가 창작물을 에코백, 노트, 티셔츠 등 실제 굿즈 디자인으로 연결해 퍼스널 브랜딩 실무를 익히고, AI 예술의 윤리와 저작권 쟁점을 고찰하며 미래 창작자로서의 핵심 역량을 완성한다.		
교과목 수준	중하		

주교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
조회된 주교재 정보가 없습니다.				

부교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
조회된 부교재 정보가 없습니다.				

참고자료	AI와 미술가, 정규리 지음, 커뮤니케이션북스, 2006.
수업형태	강의, 실험/실습,
수업방법	이러닝콘텐츠수업,
수업운영전략	1. 프롬프트 템플릿 제공과 1:1 맞춤형 지도를 통해 기술적 진입 장벽을 낮추어 누구나 쉽게 고품질의 결과물을 만들도록 이끈다. 2. 화가의 스토리텔링과 음악을 결합한 공감각적 수업 환경을 조성하여 단순 기술 습득을 넘어 정서적 몰입과 치유를 경험하게 한다. 3. 완성작 도출 및 굿즈·영상 제작 등 실무 연계 실습을 연계하여 즉각적인 성취감 부여와 포트폴리오 확보를 돕는다.
상호작용방법	자유게시판
기타	

평가방식

평가방식	평가비율	시행 계획주차	비고(평가 내용,방법 등)
출석	20		
중간시험	25		
기말시험	25		
과제	20		
토론	0		
참여도	10		
수시시험	0		
상호작용	0		

주차별 수업일정				
주차	주제	내용	주요활동	기타
1	Why art now?: 왜 지금 예술인가?	1. [이론]AI 시대에 요구되는 미적 감수성의 중요성에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습]생성형 AI(Chat GPT, Midjourney, Google AI 등) 플랫폼 가입 및 기초 활용 방법에 대해 설명할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
2	인상주의(Impressionism)와 AI: 빛과 순간성	1.[이론]사진술의 등장과 AI 시대의 미학적 유사성에 대해 설명할 수 있다. 2.[이론]인상주의의 빛과 순간성에 대해 설명할 수 있다. 3.[실습]ChatGPT와 Midjourney를 활용하여 인상주의 화풍의 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
3	인상주의(Impressionism)와 AI: 도시와 산책자	1. [이론]19세기 파리와 AI 시대를 비교하여 설명할 수 있다. 2. [실습]현대 도시를 인상주의적 시선으로 재해석하는 프롬프트를 설계할 수 있다. 3. [실습]생성형 AI(미드저니)를 활용해 21세기 도시 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
4	표현주의(Expressionism)와 AI: 주관적 색과 감정	1. [이론]표현주의의 특징과 주관적 색채 표현에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습]LLM를 활용하여 주관적 감정어 기반의 프롬프트를 설계할 수 있다. 3. [실습]Midjourney를 활용하여 표현주의, 야수파 화풍의 감정 표현 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
5	표현주의(Expressionism)와 AI: 추상	1. 칸딘스키 추상화 개념과 특징에 대해 설명할 수 있다. 2. 시각적 요소를 Suno.ai를 사용하여 나만의 음악으로 번역할 수 있다. 3. 음악적 리듬과 감정을 AI 이미지 생성용 감정 프롬프트를 도출할 수 있다. 4. 미드저니의 가중치와 파라미터 조절 기술을 활용하여, 음악적 진동을 추상 회화로 구현할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
6	초현실주의(Surrealism)와 AI : 무의식과 꿈	1. [이론] 초현실주의의 개념과 맥락에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습] LLM을 활용하여 초현실주의 프롬프트를 작성할 수 있다. 3.[실습] 미드저니를 활용하여 초현실주의 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
7	초현실주의(Surrealism)와 AI :시공간의 몽타주	1. [이론] '시대착오(Anachronism)'에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습] 시대 키워드를 결합하여 독창적인 하이브리드 스타일을 생성할 수 있다. 3. [실습] 명화의 현대적 오마주나 패러디를 통해 원작의 맥락을 비틀 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
8	중간시험			
9	중세미술과 AI: 상상과 전설	1. [이론] 중세의 문학적 상상력과 세계관에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습] LLM을 활용하여 중세풍의 이미지 프롬프트를 작성할 수 있다. 3. [실습] 미드저니를 활용하여 현대적 판타지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
10	르네상스 미술과 AI: 알브레히트 뒤러	1. [이론] 뒤러의 작품 세계에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습] 목판화와 동판화의 시각적 특징을 구체적인 프롬프트로 구조화할 수 있다. 3. [실습] 미드저니를 활용하여 목판화와 동판화 스타일의 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	

11	르네상스 미술과 AI: 인간과 과학	1. [이론]르네상스 미술과 레오나르도 다 빈치에 대해 설명할 수 있다. 2. [이론] 21세기 인간관과 미술 표현의 변화에 대해 설명할 수 있다.	강의	
12	바로크 미술과 AI: 빛과 드라마	1. [이론] 카라바조의 '테네브리즘(Tenebrism)' 기법에 대해 설명할 수 있다. 2. [실습] LLM을 활용하여 바로크 스타일 이미지 프롬프트를 생성할 수 있다. 3. [실습] 미드저니를 활용하여 바로크풍의 극적인 이미지를 생성할 수 있다.	강의, 실습(켐타시아)	
13	AI감성페인팅의 활용과 확장	1. [이론] 예술가별 화풍과 제품 소재·용도 간의 시각적 시너지를 분석할 수 있다. 2. [실습] LLM 기반의 고도화된 디자인 소스를 생성하기 위한 프롬프트를 설계할 수 있다. 3. [실습] 생성형 AI를 활용한 디자인 소스 적용 및 가상 제품 목업(Mock-up)을 구현할 수 있다.		
14	AI 시대 미술가의 철학과 윤리	1. [이론] AI 생성 이미지의 예술적 독창성 및 창작 주체성에 대해 비판적으로 고찰할 수 있다. 2. [이론] AI 예술의 저작권·편향성 쟁점을 분석하고, 인간 예술가의 고유 가치 및 윤리 체계를 정립할 수 있다.	강의	
15	기말시험			

강의계획서

과목	AI클라우드기초 (AI Cloud Foundations)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교양학과	이성만	trex99@iscu.ac.kr

강의계획서

AI클라우드기초 (AI Cloud Foundations)

개설년도학기	2026년도 2 학기	**이수구분**	교양선택
과목명(국문)	AI클라우드기초	**과목명(영문)**	AI Cloud Foundations
학점	3 학점	**관장학과**	교양학과
담당교수명	이성만	**연구실**	02-944-5547
핸드폰		**이메일**	trex99@iscu.ac.kr
수업유형	강의중심수업	**평가방식**	상대평가
수강방식	조기수강 가능		
수업목표	AWS기본 사용법 및 서비스를 이해하고, AI 모델 개발환경을 직접 설치하는 등 실전 경험을하고, AWS Academy Cloud Foundations 과정을 이수하는 것을 목표로 합니다. - 세부목표1. AWS Academy 과정의 AWS Academy Cloud Foundations 과정을 이수할 수 있다. - 세부목표2. AWS 클라우드 개념을 이해하고 AWS 보안, 네트워킹, 컴퓨팅, 스토리지, 데이터베이스, 아키텍처, 자동조정과 모니터링 서비스를 구축할 수 있다. - 선택목표. AWS Cloud Practitioner 자격증 시험에 응시할 수 있다.		
수업내용 개요	AWS Academy Cloud Foundations 과정을 통해 AWS의 주요 서비스와 클라우드 컴퓨팅의 기본 개념을 학습합니다. 이 과정은 인공지능 모델을 비롯하여 다양한 프로그램을 설계, 배포, 관리하는데 배경이 되는 실무 기술을 다룹니다. 또한 자격증 시험 응시를 대비하기 위하여 기출문제 풀이 과정을 포함하고 있습니다. ※ AWS Academy LMS를 이용하여 학습하기 때문에, 인터넷이 되는 환경의 컴퓨터가 필수입니다.(모바일로는 수업 및 시험 등이 불가능함)		
교과목 수준	AWS 클라우드 환경에 관심이 있으면 누구나 학습할 수 있는 기초과정이며, 자격증 시험을 응시하기 위한 기출 문제 풀이를 함께 진행하여 AWS Certification 을 취득할 수 있도록 지원합니다. 본 과목을 수강하기 위해서는 개인 전자우편(이메일)이 반드시 필요합니다.		

주교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
AWS Academy Cloud Foundations	AWS	AWS	2023	

부교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
조회된 부교재 정보가 없습니다.				

참고자료	
수업형태	강의, 실험/실습, 문제풀이,
수업방법	이러닝콘텐츠수업,
수업운영전략	실습을 요구하는 수업형태로 전반의 수업 운영전략은 다음과 같습니다. 1. AWS Academy 에서 제공하는 LMS를 이용하여 AWS Academy Cloud Foundations 과정을 학습합니다. - AWS Academy Cloud Foundations 과정은 총 11개의 모듈이 제공됩니다. - 각 학생의 학습과정은 AWS Academy LMS 의 Educator 모드에서 확인할 수 있으며, 학습과정에 대한 적절한 모니터링 후 피드백이 제공됩니다. 2. 자격증 취득을 위한 학습문제를 제공합니다. - 교육과정에서의 모듈별 학습문제 이외 AWS 기초 자격증에 해당하는 문제를 선별하여 별도 문제를 제공합니다. 3. 디스코드 참여로 AWS에 대한 다양한 정보에 접근할 수 있습니다.
상호작용방법	- AWS Academy LMS를 이용하기 위해서는 사용 가능한 개인 전자우편(이메일)이 반드시 필요합니다. - 주요 공지사항 알림에 학교 학생포털 공지사항 게시판을 활용합니다. - 질문은 학교 학생포털 수업질의응답 게시판 및 디스코드를 활용합니다. - 자유게시판을 이용하여 학습 및 학습외 일상을 공유하고 소통함으로 온라인 환경을 최대한 활용합니다. - AWS Academy LMS 의 진도사항을 모니터링하여 학기 이내에 자격증 시험에 응시할 수 있는 자격을 갖도록 격려합니다.

기타	

평가방식

평가방식	평가비율	시행 계획주차	비고(평가 내용,방법 등)
출석	20		
중간시험	20		
기말시험	30		
과제	20		
토론	0		
참여도	10		
수시시험	0		
상호작용	0		

주차별 수업일정

주차	주제	내용	주요활동	기타
1	강의 소개와 AWS 클라우드	- AWS 클라우드 학습 Roadmap 설명 - 초대링크를 이용한 AWS Academy LMS 접속 방법 - AWS Academy Foundatuion 과정 설명 - 효율적인 AWS Academy 학습 방법	이론 학습 실습 준비	
2	AWS 클라우드 실습 방법	- AWS 클라우드 서비스 종류 이해 - AWS Academy 실습에서 사용하는 서비스와 기초 설정 방법	이론 학습 실습	
3	AWS 클라우드 개념 일반	- AWS 클라우드의 개념 - AWS 클라우드의 경제성 - AWS 클라우드의 결재방법 - AWS 클라우드의 글로벌 인프라 현황	이론 학습	
4	AWS 클라우드 보안	- AWS 클라우드 보안 서비스 - AWS 클라우드 보안 서비스 설정 방법	이론 학습 실습	
5	AWS 클라우드 네트워크 설정	- AWS 클라우드 네트워크 서비스 - AWS 클라우드 네트워크 서비스 설정 방법	이론 학습 실습	
6	AWS 클라우드 컴퓨팅 설정	- AWS 클라우드 컴퓨팅 서비스 이해 - AWS 클라우드 컴퓨팅 서비스 설정 방법	이론 학습 실습	
7	AWS 클라우드 스토리지 설정	- AWS 클라우드 스토리지 서비스 - AWS 클라우드 스토리지 서비스 설정 방법	이론 학습 실습	
8	중간시험			
9	AWS 클라우드 데이터 베이스 설정	- AWS 클라우드 데이터베이스 서비스 - AWS 클라우드 데이터베이스 서비스 설정 방법	이론 학습 실습	
10	AWS 클라우드 아키텍처	- AWS 클라우드 Well-Architected Framework - 신뢰성 및 고가용성 - AWS Trusted Advisor 서비스	이론 학습	
11	AWS 클라우드 서비스 자동조정 및 모니터링	- 자동조정의 개념 - AWS 클라우드 자동조정 및 모니터링 서비스 설정 방법	이론 학습	
12	인터넷 서비스 계획 수립의 핵심사항	- 인터넷 서비스 계획 수립 절차 - 계획 수립의 핵심사항	이론 학습	
13	Jupyter Notebook 개요	- 인공지능 개발환경 기본 개념 - Jupyter Notebook 소프트웨어 일반사항	이론 학습 실습	
14	Jupyter Notebook 구축	- AWS 클라우드 서비스 설정 방법 - python 가상환경 - Jupyter Notebook 실행 방법	이론 학습 실습	
15	기말시험			

강의계획서

과목	AI와 함께하는 진로설계 (Career Design based on AI)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교양학과	김윤정	bimay@iscu.ac.kr

강의계획서

AI와함께하는진로설계 (Career Design based on AI)

개설년도학기	2026년도 2 학기	**이수구분**	교양선택
과목명(국문)	AI와함께하는진로설계	**과목명(영문)**	Career Design based on AI
학점	3 학점	**관장학과**	교양학과
담당교수명	김윤정	**연구실**	02-944-5765
핸드폰		**이메일**	bimay@iscu.ac.kr
수업유형	강의중심수업	**평가방식**	상대평가
수강방식	조기수강 가능		
수업목표	1. 진로의 개념을 이해하고, 자신의 진로설계의 내용을 구체적으로 작성할 수 있다. 2. 다양한 진로설계 진단도구를 통해 자신의 강점과 약점 등을 파악할 수 있다. 3. 취업 대비 자기소개서, 이력서 준비를 위해 AI를 활용할 수 있다. 4. 진로 및 취업 포트폴리오를 작성할 수 있다.		
수업내용 개요	- 본 수업은 본교의 전 학년을 대상으로 삶과 진로의 의미, 미래를 위한 자기이해 등 진로의 기초적 주제와 더불어, 청년들의 생애주기를 기반으로 적절한 시기에 취업, 진학, 창업 등 다양한 미래 직업 역량을 준비할 수 있도록 지원하는 콘텐츠로 구성되어 있음 - AI를 이해하고 활용하는 'AI 리터러시'가 중요한 시대 흐름에 맞추어, AI를 활용하여 이력서와 자기소개서 작성, 구직 분야별 기업 서치 등을 수행할 예정임 - 주요 구성 내용은 크게 두 가지로, [진로설계]와 [커리어설계]로 구성됨 - [진로설계]에는 진로의 개념 이해, 자기이해 및 학교생활 이해, 직업세계 및 직무 이해, 진로설계 프로젝트, 진로 포트폴리오 개발 등이 포함됨 - [커리어설계]에서는 구체적인 진로목표, 커리어로드맵 개발, 역량이해 및 역량강화, 직무분석 및 경력관리, 기업분석 및 정보탐색, 포트폴리오 개발 등이 포함됨 - 진로설계의 단계별 주요 내용으로는 진로의 의미, 직업세계 변화이해, 자기이해 및 생애설계, 직종 및 직무 이해, 진로설계 프로젝트, 전공설계 및 학습설계, 진로설계 계획수립, 진로 포트폴리오 개발로 구성됨 - 커리어설계의 단계별 주요 내용으로는 진로목표 설정 및 커리어로드맵 개발, 진로자원 분석, 진로역량 진단 및 강화, 직무분석 및 경력관리, 창업파트 진로설계, 경력경로 포트폴리오 개발 등이 포함됨 - 본 수업을 위하여 국내외 진로교육 전문가들의 자문과 특강이 진행될 예정 - 본 교과는 단계적이고 점진적인 진로지원체계에 따라 우리대학 신입생 및 진로미개발 청년 학습자, 진로재개발 중장년 학습자 등을 대상으로 생애설계, 진로구체화, 진로역량 강화, 경력경로 포트폴리오 등을 개발할 수 있도록 촉진함 - 진로설계 필요성에 따른 포괄적 개념을 정립하고, 삶과 진로의 의미를 인식하여 직업과 일의 의미 탐구를 수행하도록 함 - 직업세계 뿐만 아니라, 자기 이해를 위하여 SCU 핵심역량 진단 및 다양한 진단도구를 활용하며, 수업을 듣는 학습자 개인에 대한 심리적, 사회적 역량을 명확히 진단하고자 함. 또한, 급변하는 직업세계와 산업구조를 이해하고 직업세계 트렌드 탐색을 통하여 자신에게 적합한 진로를 선택하도록 함		
교과목 수준	- 진로의 기본 개념부터 구체적인 진로목표 설정, 커리어로드맵 개발 등의 실습까지 진로설계를 위한 전 과정을 포함하고 있어, 진로에 대한 선수지식 수준이 낮은 학습자들도 수강 가능함 - 진로 설계를 위해 다양한 개인 활동 및 그룹 활동이 포함되어 있어, 전 계층의 학생들이 재미있게 수강할 수 있음		

주교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
AI와 함께하는 진로설계(워크북)	김윤정			
ppt로 진행함	김윤정			

부교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
조회된 부교재 정보가 없습니다.				

참고자료	
수업형태	강의, 사례중심, 토론, 과제해결,

수업방법	이러닝콘텐츠수업,
수업운영전략	- 과목 내 특강을 비롯하여 다양한 형태의 전문가 특강을 통해 학습자의 취업 의지를 고취. - 실제 진로설계 및 취업 전문가들의 생생한 현장 목소리를 제공.
상호작용방법	게시판 및 특강 형태의 오프라인 수업을 통해 진행
기타	

평가방식

평가방식	평가비율	시행 계획주차	비고(평가 내용,방법 등)
출석	20		
중간시험	20		
기말시험	30		
과제	20		
토론	0		
참여도	0		
수시시험	0		
상호작용	10		

주차별 수업일정

주차	주제	내용	주요활동	기타
1	AI와 함께하는 진로설계 OT	- 수업 소개 및 교수자 소개 - 일의 의미와 진로설정의 중요성 - AI를 활용한 진로고민 해결 - 진로상담 계획 수립	- AI를 활용한 진로고민 해결 진행 - 진로상담 계획 수립	
2	삶의 의미와 진로설계 도전	- 진로설계를 위한 마인드셋 - 선배 특강 <취업성공기 : 77번의 취업 도전과 합격 노하우>	- 진로설계를 위한 마인드셋 작성 - 특강 보고서	
3	취준생의 자기관리와 취업불안 극복	- 무업 기간의 생활관리 - 취업 우울증 진단 - NEET와 은둔고립 청년을 위한 TIP - 특강 <NEET족과 은둔고립 청년을 위한 생활관리>	- 취준생의 자기관리 방법과 취업불안 극복 방안 작성	
4	진로역량 진단과 전공설계	- 진로를 위한 자기이해와 효과적인 자기분석 - SCU 핵심역량 진단 및 진로검사 실시 ● SCU 학생핵심역량 진단(핵심역량통합시스템 소개) ● 성격, 적성, 흥미 탐색 ● 직무분석과 공통역량 분석 ● 전공설계와 학습설계	- 역량 진단 및 진로검사 실시	
5	미래의 직업세계 및 산업구조 이해	- 미래 직업 세계의 변화 요인 - 신직업의 개념과 사례 - N잡, 창업, 부업 등 다양한 직업 구조와 새로운 기회 - 평생교육시대의 '일과 학습' 도전 - 특강1 <니치마켓을 찾아라! 글로벌 창업 성공기> - 특강2 <나의 N잡 여행기>	- 특강 보고서 작성	
6	기업가정신과 창업	- 취준생에게 기업가정신이 필요한 이유 - 생활 속의 기업가정신 - 창업 준비 절차와 전략 분석 - 특강 <취준생이 가져야 할 앙트러프러너십>	- 기업가정신 보고서 작성	

7	디자인씽킹과 진로설계	- 문제해결을 위한 생각의 틀 깨기 - 디자인씽킹 5단계, 트리즈, 스캠퍼 기법 활용하기 - 디자인씽킹으로 나의 진로 고민 해결하기 - 생애무지개를 통한 나의 역할과 책임 - 특강 <디자인씽킹으로 진로고민 해결하기>	- 디자인씽킹 산출물 개발	
8	중간시험	- 진로 산출물 제출	- 진로 산출물 제출	
9	기업분석의 중요성과 방법	- 기업분석의 중요성 - 기업분석 방법 - 기업분석 항목과 활용 사이트 - 특강 <기업분석 제대로 해보기>	- 기업분석 항목과 사이트를 활용한 분석 실습 진행	
10	미래를 위한 커리어로드맵 개발	- 목표달성 계획표 작성 - 꿈을 위한 목표관리 - 나의 미래를 위한 커리어로드맵 개발	커리어로드맵 작성 등	
11	취업전략(1): 서류전형 및 인적성검사	- AI 활용 이력서 작성 - AI 활용 자기소개서 작성 - AI 활용 인적성검사 준비	서류전형 및 인적성검사 준비 실습	
12	취업전략(2): 면접전략	- AI 면접전략 - 유형별 면접전략(화상면접, 역량면접, 인성면접, PT면접, 토론면접) - 면접전략 10가지, 공식답변 3가지 - 질문유형별 면접답변 방법 - 특강 <아나운서와 함께하는 면접실습>	면접 실습 참여	
13	해외 취업과 글로벌 역량 강화	- 해외 취업 준비 전략(IT직종, 사무직종 해외 취업 전략) - 미리 도전하는 해외 취업, 워킹홀리데이 - 외국어능력 개발 방안 - 특강 <글로벌 회사가 원하는 인재>	해외 취업 준비 보고서 작성	
14	정부 청년고용정책 활용과 직장생활 이해	- 정부 청년고용정책 안내와 효율적인 취업 준비 - 채용공고 조사 실습 - 직장생활 이해하기: 직업관과 직업윤리, 업무 윤리 - 특강 <라떼와 MZ가 만나면? 직장생활 이해하기>	채용공고 조사 실습 등	
15	진로포트폴리오 완성과 진로페스티발	- 핵심목표 달성을 위한 실천계획 수립 - 이력서 및 커리어 등 포트폴리오 작성 - 진로설계 모범수행자 인터뷰 - 진로설계를 위한 새로운 다짐	진로포트폴리오 완성	

강의계획서

과목	**프롬프트활용과 인공지능윤리** (Introduction to Artificial Intelligence Prompt and Ethics)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교양학과	이성태	stlee@iscu.ac.kr

강의계획서

프롬프트활용과인공지능윤리 (Introduction to Artificial Intelligence Prompt and Ethics)

개설년도학기	2026년도 2 학기	**이수구분**	교양선택
과목명(국문)	프롬프트활용과인공지능윤리	**과목명(영문)**	Introduction to Artificial Intelligence Prompt and Ethics
학점	3 학점	**관장학과**	교양학과
담당교수명	이성태	**연구실**	02-944-5113
핸드폰		**이메일**	stlee@iscu.ac.kr
수업유형	강의중심수업	**평가방식**	상대평가
수강방식	조기수강 가능		
수업목표	1. 프롬프트 작성 능력 함양을 위해 생성형 AI 서비스에 사용자의 요구사항과 목적을 명확히 전달하여, 원하는 품질과 정확성을 갖춘 결과물을 효율적으로 생성할 수 있다. 2. AI 기반 문제해결 역량 강화를 통해 다양한 현실적 문제 상황에서 생성형AI 기술을 적절히 활용하여 빠르고 창의적인 해결 방안을 도출하고, 실제적인 문제 해결 능력을 스스로 검증할 수 있다. 3. 인공지능 윤리 인식 및 실천으로 생성형 AI 사용 과정에서 발생 가능한 개인정보 침해, 편향성 등 윤리적 문제를 사전에 인지하고, 이에 대응하여 신뢰성과 공정성을 갖춘 콘텐츠를 생성할 수 있다.		
수업내용 개요	- 인공지능 기초 이론 - 생성형 AI 기초 이론 - 프롬프트 엔지니어링 기술 기초 - 프롬프트 엔지니어링 기술 기초 활용 - 프롬프트 엔지니어링 업무활용과 윤리의식		
교과목 수준	- 생성형AI 프롬프트 활용능력 1, 2급 대비 가능		

주교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
2026 에듀윌 AI프롬프트 활용능력 2급 한권끝장	이성태외2명	에드윌	2026	

부교재

교재명	저자	출판사	발행년도	기타
조회된 부교재 정보가 없습니다.				

참고자료	
수업형태	강의,
수업방법	이러닝콘텐츠수업,
수업운영전략	- AI프롬프트에 대한 용어와 개념을 익히고, 다양한 예제와 문제 해결을 통한 업무 적용 역량 강화 - AI-POT(AI프롬프트활용능력) 2급 시험 대비
상호작용방법	과목 게시판을 통한 과제 및 학습 자료 공지, 수업 질의 응답을 통한 학습자 문제 해결
기타	

평가방식

평가방식	평가비율	시행 계획주차	비고(평가 내용,방법 등)
출석	20		
중간시험	25	8	
기말시험	25	15	
과제	20	4주, 11주	

토론	0		
참여도	10		
수시시험	0		
상호작용	0		

주차별 수업일정

주차	주제	내용	주요활동	기타
1	인공지능의 이해와 역사	- 인공지능의 개념과 용어 - 인공지능의 중요성과 역할 - 인공지능의 변천사와 황금기와 암흑기	인공지능의 개념과 중요성을 이해하고, 발전 과정에 대하여 종합적으로 설명할 수 있다.	
2	인공지능 핵심 기술과 알고리즘	- 인공지능의 핵심기술 - 인공지능 기술 트랜드 - 인공지능 알고리즘	인공지능의 핵심 기술과 트랜드를 알고 알고리즘의 구성과 구현 요소를 이해하여 설명할 수 있다.	
3	인공지능 단계별 구축 로드맵	- AI 개발 프로세스	인공지능 개발이 단순히 모델을 만드는 작업이 아니라, 문제 정의에서부터 데이터 수집·전처리, 모델 설계, 학습과 최적화, 평가와 검증, 그리고 배포와 모니터링에 이르는 전 과정을 이해하여야 한다.	
4	생성형 AI 개념과 발전 / 생성형 AI 기술 요소 이해	- 생성형 AI의 정의와 핵심 개념 - 기술 발전과 주요 기능의 진화 - 생성형 AI의 사회적 영향과 과제 - 생성형 AI의 구성요소와 주요 파라미터 - 자연어 처리와 트랜스포머 아키텍처 - 사전 학습과 파인튜닝을 통한 모델 학습	생성형 AI의 개념과 발전 과정을 이해하고, 핵심 기술 요소와 모델 학습 구조를 설명할 수 있다.	
5	ChatGPT 기반 생성형 AI 구조와 원리 / ChatGPT의 활용	- ChatGPT의 개념과 발전 과정 - 프롬프트 처리와 응답 생성 메커니즘 - ChatGPT 설치 및 사용법 - ChatGPT의 핵심 기능과 활용 전략 - ChatGPT의 GPTs	ChatGPT의 구조와 생성 메커니즘을 이해하고, ChatGPT를 활용할 수 있다.	
6	프롬프트 엔지니어링 개념과 배경 / 프롬프트 구조와 자연어 처리 기술	- 프롬프트 엔지니어링의 개념과 중요성 - 프롬프트 엔지니어링의 역사와 등장 배경 - 생성형 AI를 위한 자연어 처리 기초 이해 - 프롬프트 구조화와 최적화 전략 - 자연어 처리 기반 프롬프트 기술 - 프롬프트 설계 도구와 생성형 AI 플랫폼 이해	프롬프트 엔지니어링의 개념과 기초 기술을 이해하고, 구조화 전략과 활용 도구를 설명할 수 있다.	
7	프롬프트 기반 모델링과 응용 / 프롬프트 고급 기술 활용	- 텍스트·코드·이미지 생성 실습 - 프롬프트 기반 데이터 분석과 시각화 - 프롬프트 응용을 위한 확장형 프로그램 연계 - 고급 프롬프트 설계와 응답 최적화 전략 - 데이터 기반 프롬프트 활용과 자동화 - 프롬프트의 외부 시스템 확장 응용	프롬프트를 활용한 생성, 분석, 연계를 실습하고, 고급 자동화 및 외부시스템 확장 기술을 적용할 수 있다.	
8	중간시험			

9	텍스트 콘텐츠 제작 툴 활용 / 이미지 콘텐츠 제작 툴 활용	- ChatGPT를 활용한 실전 텍스트 콘텐츠 작성 - 전문 텍스트 생성 도구 비교 및 활용 전략 - 텍스트 스타일 변환과 실전 응용 프롬프트 실습 - 이미지 생성 도구의 이해와 비교 - 효과적인 이미지 생성 프롬프트 설계 전략 - 편집형 도구를 활용한 이미지 콘텐츠 제작 실습	텍스트와 이미지 생성 도구의 활용법을 익히고, 실전 콘텐츠 제작에 필요한 프롬프트 작성 역량을 기를 수 있다.	
10	영상 및 프레젠테이션 콘텐츠 생성 / 웹/멀티미디어 콘텐츠 제작과 배포	- AI 영상 생성 도구 활용법 - 영상 및 발표용 스크립트 구성 전략 - AI 프레젠테이션 자동 제작 실습 - 웹페이지 및 영상 콘텐츠 자동 생성 도구 활용 - 콘텐츠 자동 발행 및 워크플로우 구성 - AI 도구 간 연계 및 통합 콘텐츠 파이프라인 설계	AI 도구를 활용한 영상·프레젠테이션 및 웹 콘텐츠 제작과 자동화 배포 전략을 실습할 수 있다.	
11	사무 문서 자동화와 데이터 분석 및 시각화를 위한 생성형 AI 활용	- 보고서 및 기획문서 자동 생성 실습 - 이메일·회의록 요약 및 커뮤니케이션 자동화 - AI 문서 도구 비교와 최적화 전략 - 스프레드시트 기반 AI 분석 도구 활용 - 데이터 분석 및 의사결정 지원 프롬프트 설계 - 자동 시각화 및 보고서 생성	사무 문서 작성과 데이터 분석·시각화를 위해 생성형 AI 도구를 효과적으로 활용할 수 있다.	
12	프레젠테이션 제작과 콘텐츠 구성 자동화 / 협업 툴과 생성형 AI의 통합 활용	- AI 기반 프레젠테이션 자동 생성 도구 활용 - 발표용 스크립트 및 시각 요소 자동 생성 - 실전 프레젠테이션 콘텐츠 제작 - 주요 협업 툴과 생성형 AI의 연계 활용 - 일정·업무 관리 및 회의 자동화 전략 - AI 통합 협업 자동화 시스템 설계	AI 도구를 활용한 프레젠테이션 자동화와 협업 시스템 통합 전략을 실무에 적용할 수 있다.	
13	생성형 AI 윤리와 생성형AI 활용 저작권	- 인간 중심성(Human-centric AI) - 공정성과 차별 방지 - 투명성과 설명 가능성 - 생성형 AI 저작물의 저작권 이해 - 생성형 AI 저작물의 등록 기준과 판단 요소 - 생성형 AI 저작물의 저작권 등록 절차와 유의사항	프롬프트 엔지니어링 업무활용과 윤리 원칙과 저작권에 대한 명확한 활용 방법을 이해하여 활용 할 수 있다.	
14	기출문제 및 예상문제 풀이	- 기출 문제 풀이 - 예상 문제 풀이	1-13주차까지의 핵심 내용을 바탕으로 자격증 취득에 필요한 문제를 이해하고 명확한 정답을 도출할 수 있어야 한다.	
15	기말시험			

강의계획서

과목	C언어기초 (Primary C Language)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	컴퓨터정보통신학과	정유진	

■ 수업 개요

<table>
<tr><th>구 분</th><th colspan="5">내 용</th></tr>
<tr><td>교수유형
(중복체크)</td><td colspan="5">■ 개인교수형 □ 전문가인터뷰형 ■ 시범실습형 □ 현장견학형
□ 문제풀이형 □ 문제중심형 □ 사례연구형</td></tr>
<tr><td>수업목표</td><td colspan="5">▪ C 프로그래밍의 개발환경을 설명할 수 있다.
▪ C 프로그래밍의 기본문법을 설명할 수 있다.
▪ 기초 프로그래밍 로직을 이해하고, 간단한 프로그램을 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업내용</td><td colspan="5">▪ 프로그래밍 개념습득 및 다양한 응용프로그램 작성에 기본이 되는 C언어의 기초부분에 대한 주요특징을 이해한다.
▪ C언어 컴파일 환경을 이해하고 C언어 개발환경 구축을 이해한다.
▪ 로직을 통한 간단한 프로그래밍 작성이 가능한 수준의 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">평가방법</td><td colspan="5">평가 반영률 / 횟수 / 특이사항</td></tr>
<tr><td>중간고사</td><td>25%</td><td>과 제</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>기말고사</td><td>25%</td><td>출 석</td><td>10%</td></tr>
<tr><td>수시고사</td><td>0%</td><td>상호작용</td><td>0%</td></tr>
<tr><td>단원평가</td><td>10%</td><td>기 타</td><td>0%</td></tr>
<tr><td colspan="5">위 평가방법을 종합하여 상대 평가함.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">교 재</td><td>주교재</td><td colspan="3">윤성우(2010). 열혈 C프로그래밍. 오렌지미디어.</td></tr>
<tr><td>부교재</td><td colspan="3">천정아(2019). Core C programming. 연두에이션.</td></tr>
</table>

■ 수업 운영방법

<table>
<tr><td>수 업
운 영
특 성</td><td colspan="3">본과목의 동영상 강의, 단원평가(퀴즈), 게시판 및 토론방으로 구분하여 운영을 한다.
▪ 동영상 강의: 각 주차 강의는 이론 강의를 중심으로 구성되어있으며, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14주차 3강에서는 이론에 부합되는 실습 강의를 통하여 학습 효과를 증진
▪ 단원평가(퀴즈): 각 주차 강의를 수강 후 이를 테스트할 수 있는 내용으로 2문제 정도의 객관식 문제를 출제
▪ 게시판 및 토론방: 학생들의 궁금한 사항을 게시판을 통해 질의를 하면 24시간 내에 담당교수가 질의에 답을 하는 형태로 운영을 하고, 토론방은 강의 내용에 부합되는 주제를 지정을 하여 올려놓으면 학생들 스스로 자기의 의견을 올려가면서 주제 학습을 할 수 있도록 운영함</td></tr>
<tr><td rowspan="3">상 호
작 용</td><td>학습자-콘텐츠</td><td colspan="2">■ 구체적인 학습목표
■ 학습목표에 적합한 학습내용
■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공
■ 학습평가의 제공</td></tr>
<tr><td>학습자-학습자</td><td colspan="2">■ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미, 쪽지 등)
■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유</td></tr>
<tr><td>학습자-교수자</td><td colspan="2">■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항)
■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유
■ 학습 과제에 대한 피드백</td></tr>
<tr><td rowspan="2">장 애
학 생
지 원</td><td>강의</td><td>시험</td><td>기타사항</td></tr>
<tr><td></td><td>추가 시험시간 30분 제공</td><td></td></tr>
</table>

■ 평가 방법

<table>
<tr><th>구 분</th><th colspan="8">내 용</th></tr>
<tr><td rowspan="3">중간고사</td><td rowspan="2">온라인시험</td><td rowspan="2">시기</td><td rowspan="2">제한
시간</td><td colspan="5">출제유형 및 문항수</td></tr>
<tr><td>선다형</td><td>논술형</td><td>단답형</td><td>진위형</td><td>계</td></tr>
<tr><td>8주차</td><td>50분</td><td>15</td><td>0</td><td>0</td><td>5</td><td>20문항</td></tr>
<tr><td colspan="8">■ 1주에서 7주까지 수업 내용을 중심으로 교과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도 상, 중, 하로 구분하여 출제, 각 주차 단원평가 문제를 일부 반영</td></tr>
<tr><td rowspan="3">기말고사</td><td rowspan="2">온라인시험</td><td rowspan="2">시기</td><td rowspan="2">제한
시간</td><td colspan="5">출제유형 및 문항수</td></tr>
<tr><td>선다형</td><td>논술형</td><td>단답형</td><td>진위형</td><td>계</td></tr>
<tr><td>15주차</td><td>50분</td><td>15</td><td>0</td><td>0</td><td>5</td><td>20문항</td></tr>
<tr><td colspan="8">■ 9주에서 14주까지 수업 내용을 중심으로 교과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도 상, 중, 하로 구분하여 출제, 각 주차 단원평가 문제를 일부 반영</td></tr>
<tr><td rowspan="3">단원평가</td><td>온라인시험</td><td colspan="2">시기</td><td colspan="2">제한시간</td><td colspan="2">출제문항수</td></tr>
<tr><td colspan="2">매주차</td><td colspan="2">30분</td><td colspan="2">3문항</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 각 주차 내용을 학습한 후, 성취도를 평가할 수 있도록 주차별 5문항씩 출제
■ 문제는 해당 주차의 핵심내용을 중심으로 각 강별 1문제 이상씩 출제
■ 해당 주차 출석인정기간 이후 응시시 20% 감점처리되며, 최종평가성적에는 최초 응시 점수만을 반영함</td></tr>
<tr><td>출석</td><td colspan="7">■ 출석점수는 전체 평가비율의 10%에 해당되며, 전체 강의의 3/4 (75%) 이상 수강하여야 이수로 인정
■ 출석인정기간 내 주차별 최소 75분이상 (각 강별 25분 이상)을 수강하여야 출석으로 인정되며, 출석인정기간 이후 수강시 지각으로 감점 처리됨
■ 8주, 15주는 중간, 기말고사 기간이므로 강의 수강은 없음단, 응시자에 한하여 출석으로 인정됨</td></tr>
<tr><td rowspan="3">과제</td><td>부여주차</td><td colspan="3">과제명</td><td colspan="3">마감일</td></tr>
<tr><td>4주차</td><td colspan="3">C 프로그래밍 과제</td><td colspan="3">20261025 (8주차)</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 과제 부여 주제에 대한 창의성, 독창성, 성실성, 작성기준 준수, 시각적 전달성, 기간내 제출 등 관련 항목을 중심으로 평가
■ 1차 기간 내 미제출시 20% 감점처리
■ 동일한 레포트를 제출할 경우 제공자 및 피제공자 모두 0점 처리
■ 과제물 미제출시 0점 처리(기본점수 없음)</td></tr>
<tr><td>상호작용</td><td colspan="7">■ 평가 항목은 게시판 1회, 질의응답 1회, 학습자료실 1회, 토론 2회 참여를 의무화하며, 기준 미충족시 1회당 2점 감점 처리
■ 다만, 학교 행사에 참석할 경우, 전체 수강과목에 대하여 1회씩 상호작용을 실시한 것으로 인정(상호작용 10점 만점 범위 내에서 인정)</td></tr>
</table>

■ 수업 일정 안내

주차	일정	수업주제	학 습 목 표	교수학습 유형	시험	과제	토론	단원 평가
1	08.31 ~ 09.06	C언어소개	C언어의 등장배경 주요특징, 컴파일러와 링커의 개념, 개발환경 구축에 대해 설명할 수 있다. ■프로그래밍언어 개요, C언어 개요 ■개발환경 구축 및 실행방법 ■C프로그램의 기본구성 및 구성요소	개인교수형				O
2	09.07 ~ 09.13	입출력함수와 연산자	C프로그램 입출력함수 및 다양한 종류의 연산자의 사용법을 설명할 수 있다. ■콘솔입출력함수, 표준출력함수 ■표준입력함수, 입력 및 출력버퍼 ■C언어의 연산자	개인교수형				O
3	09.14 ~ 09.20	기본자료형과 변수	C언어에서 사용하는 다양한 진법과 변환, 상수 및 기본 자료형에 대해 설명할 수 있다. ■진법의 개념 및 변환방법 ■기본자료형, 변수선언, 상수 ■주소연산자와 자료형 수정자	개인교수형			O	O
4	09.21 ~ 09.27	데이터표현 및 자료형 변환	C언어에서 사용하는 다양한 자료형의 표현 및 변환에 대해 설명할 수 있다. ■정수형과 실수형 자료의 표현 ■자료형의 변환, typedef, enum ■디버그를 활용한 프로그래밍 실습	개인교수형		O		O
5	09.28 ~ 10.04	조건문	조건문과 흐름의 분기, contine와 break 개념, switch와 goto문에 대해 설명할 수 있다. ■조건문과 if~else 사용법 ■contine와 break, switch 사용법 ■조건문을 이용한 프로그래밍 실습	개인교수형 시범실습형				O
6	10.05 ~ 10.11	반복문	while과 do~while문, for 반복문, 반복실행 명령어 예제를 실습할 수 있다. ■while과 do~while문 ■for 반복문 ■조건문, 반복문을 활용한 프로그래밍 실습	개인교수형 시범실습형				O
7	10.12 ~ 10.18	함수	함수의 정의와 선언, 변수의 존재기간과 접근범위, 재귀함수에 대해 설명할 수 있다. ■함수의 정의와 선언 ■변수의 존재기간과 접근범위 ■재귀함수	개인교수형				O

주차	일정	수업주제	학 습 목 표	교수학습 유형	시험	과제	토론	단원 평가
8	10.19 ~ 10.25	중간고사	■ 1주 ~ 7주차 내용을 전체적으로 정리한다.		O			
9	10.26 ~ 11.01	배열	배열의 개념 및 선언, 초기화, 배열을 이용한 문자열변수, 배열을 이용한 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. ■배열의 개념 및 선언, 초기화 ■배열을 이용한 문자열변수 ■배열을 이용한 프로그래밍 실습	개인교수형 시범실습형				O
10	11.02 ~ 11.08	포인터와 배열	포인터와 배열의 관계, 포인터의 &와 * 연산자, 포인터를 이용한 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. ■포인터와 배열의 관계 ■포인터의 &와 * 연산자 ■포인터를 이용한 프로그래밍 실습	개인교수형 시범실습형			O	O
11	11.09 ~ 11.15	포인터와 함수	함수인자로 배열전달하기, 포인터의 포인터에 대해 설명할 수 있다. ■함수인자로 배열전달하기 ■포인터의 포인터 ■포인터와 함수 실습	개인교수형 시범실습형				O
12	11.16 ~ 11.22	문자와 문자열 함수	문자열 처리함수 및 문자열 배열에 대해 설명할 수 있다. ■문자열 처리함수 ■문자열 배열 ■문자열 처리함수 활용 실습	개인교수형 시범실습형				O
13	11.23 ~ 11.29	구조체	구조체의 개념, 구조체와 배열, 포인터, 구조체이용 프로그래밍 실습에 대해 설명할 수 있다. ■구조체의 개념 ■구조체와 배열, 포인터 ■구조체이용 프로그래밍 실습	개인교수형 시범실습형				O
14	11.30 ~ 12.06	동적메모리할당	C언어에서 효율적인 메모리 활용을 위해 사용되는 동적메모리할당기법에 대해 설명할 수 있다. ■동적메모리할당의 개념 ■동적메모리할당 함수 ■동적메모리 함수 활용 실습	개인교수형 시범실습형				O
15	12.07 ~ 12.13	기말고사	■ 9주 ~ 14주차 내용을 전체적으로 정리한다.		O			

강의계획서

과목	전기공학개론 (Introduction to Electrical Engineering)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	컴퓨터정보통신학과	최정근	

■ 수업 개요

<table>
<tr><th>구 분</th><th colspan="5">내 용</th></tr>
<tr><td>교수유형
(중복체크)</td><td colspan="5">■ 개인교수형 □ 전문가인터뷰형 □ 시범실습형 □ 현장견학형
□ 문제풀이형 □ 문제중심형 □ 사례연구형</td></tr>
<tr><td>수업목표</td><td colspan="5">▪ 전기회로의 기본 소자들에 대한 전기적 특성을 설명할 수 있다.
▪ 전기회로 해석의 여러 가지 법칙과 원리을 설명할 수 있다.
▪ 다양한 전기설비의 구조와 원리를 설명할 수 있다.
▪ 기기를 구동하기 위한 시퀀스를 만들고 이를 설명할 수 있다.
▪ 전기회로 지식을 전기기기,전력계통 등의 전기 기술에 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>수업내용</td><td colspan="5">▪ 전기회로를 중심으로 전기에 대해 학습함으로 전기기기, 전력계통 등 관련 전기 기술에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.
▪ 전기회로의 기초와 전기회로 소자들을 이해한다.
▪ 각종 회로망 해석과 전기 소자들의 특성, 직류와 교류회로 해석 및 다양한 전기설비를 이해하고, 기계를 구동할 수 있는 기본 시퀀스에 대하여 학습한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="7">평가방법</td><td colspan="5">평가 반영률 / 횟수 / 특이사항</td></tr>
<tr><td>중간고사</td><td>25%</td><td>과 제</td><td>20%</td></tr>
<tr><td>기말고사</td><td>25%</td><td>상호작용</td><td>10%</td></tr>
<tr><td>수시고사</td><td>0%</td><td>토 론</td><td>0%</td></tr>
<tr><td>단원평가</td><td>10%</td><td>팀프로젝트</td><td>0%</td></tr>
<tr><td>출 석</td><td>10%</td><td>기 타</td><td>0%</td></tr>
<tr><td colspan="5">위 평가방법을 종합하여 상대 평가함.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">교 재</td><td>주교재</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>부교재</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

■ 수업 운영방법

<table>
<tr><td>수 업
운 영
특 성</td><td colspan="3">▪ 각 주차 학습은 내용/목표, 강의, 평가, 정리로 구성된다.
▪ 이론 강의로 진행하고 다양한 예문을 통하여 학습을 증진토록 한다.
▪ 각 주차 강의 수강 후 이를 객관식 또는 OX 문제로 평가 한다.
▪ 질의에 대해서는 메일로 진행하고 24H내 응답이 될수 있도록 한다.
▪ 토론방에 강의 내용과 부합된 주제를 올려 놓으면 학생 스스로 본인의 의견을 올려 가면서 주제 학습을 할 수 있도록 운영한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">상 호
작 용</td><td>학습자-콘텐츠</td><td colspan="2">■ 구체적인 학습목표
■ 학습목표에 적합한 학습내용
■ 학습자의 반응에 대한 피드백 제공
■ 학습평가의 제공</td></tr>
<tr><td>학습자-학습자</td><td colspan="2">■ 개인적인 정보를 교환(예: 이름, 취미, 쪽지 등)
■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 자유 의견을 교환(예: 자유게시판)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유</td></tr>
<tr><td>학습자-교수자</td><td colspan="2">■ 학습안내 정보의 제시(예: 공지사항)
■ 주제별 의견을 교환(예: 토론)
■ 질의 및 응답
■ 관련 자료를 공유
■ 학습 과제에 대한 피드백</td></tr>
<tr><td rowspan="2">장 애
학 생
지 원</td><td>강의</td><td>시험</td><td>기타사항</td></tr>
<tr><td></td><td>추가 시험시간 30분 제공</td><td></td></tr>
</table>

■ 평가 방법

<table>
<tr><th>구 분</th><th colspan="7">내 용</th></tr>
<tr><td rowspan="4">중간고사</td><td rowspan="3">온라인시험</td><td rowspan="2">시기</td><td rowspan="2">제한
시간</td><td colspan="5">출제유형 및 문항수</td></tr>
<tr><td>선다형</td><td>논술형</td><td>단답형</td><td>진위형</td><td>계</td></tr>
<tr><td>8주차</td><td>50분</td><td>20</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>20문항</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 1주에서 7주까지 수업 내용을 중심으로 교과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도 상, 중, 하로 구분하여 출제</td></tr>
<tr><td rowspan="4">기말고사</td><td rowspan="3">온라인시험</td><td rowspan="2">시기</td><td rowspan="2">제한
시간</td><td colspan="5">출제유형 및 문항수</td></tr>
<tr><td>선다형</td><td>논술형</td><td>단답형</td><td>진위형</td><td>계</td></tr>
<tr><td>15주차</td><td>50분</td><td>20</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>20문항</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 9주에서 14주까지 수업 내용을 중심으로 교과목의 특성을 반영할 수 있는 내용을 난이도 상, 중, 하로 구분하여 출제</td></tr>
<tr><td rowspan="2">단원평가</td><td rowspan="2">온라인시험</td><td colspan="2">시기</td><td colspan="2">제한시간</td><td colspan="2">출제문항수</td></tr>
<tr><td colspan="2">매주차</td><td colspan="2">25분</td><td colspan="2">3문항</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 각 주차 내용을 학습한 후, 성취도를 평가할 수 있도록 주차별 3문항씩 출제
■ 문제는 해당 주차의 핵심내용을 중심으로 각 강별 1문제 이상씩 출제
■ 정해진 기간 내 미응시할 경우 감점 처리
■ 단, 최종평가 성적에는 최초 응시점수만을 반영</td></tr>
<tr><td>출석</td><td colspan="7">■ 출석점수는 전체 강의의 3/4 (75%) 이상 수강하여야 이수로 인정
■ 출석인정기간 내 주차별 최소 75분 이상(한 강 25분 이상)을 수강하여야 출석으로 인정되며, 출석인정기간 이후 수강 시 지각으로 감점 처리됨
■ 8주, 15주는 중간, 기말고사 기간이므로 강의 수강은 없음단, 응시자에 한하여 출석으로 인정됨</td></tr>
<tr><td rowspan="3">과제</td><td colspan="2">부여주차</td><td colspan="3">과제명</td><td colspan="2">마감일</td></tr>
<tr><td colspan="2">6주차</td><td colspan="3">페란티현상, 역률에 대한 조사</td><td colspan="2">20261129 (13주차)</td></tr>
<tr><td colspan="7">■ 과제부여 주제에 대한 창의성, 독창성, 성실성, 작성기준 준수, 시각적 전달성, 기간내 제출 등 관련 학목을 중심으로 평가함
■ 1차 기간 내 미제출시 20% 감점 처리함
■ 동일한 레포트를 제출할 경우 제공자 및 피제공자 모두 0점 처리함
■ 과제물 미제출시 0점 처리함(기본점수 없음)</td></tr>
<tr><td>상호작용</td><td colspan="7">■ 평가 항목은 게시판 1회(2점), 질의응답 1회(2점), 학습자료실 1회(2점), 토론 1회(4점) 참여를 의무화하며, 기준 미충족시 1회당 2점 감점 처리
■ 다만, 학교 행사에 참석할 경우, 전체 수강과목에 대하여 1회씩 상호작용을 실시한 것으로 인정(상호작용 10점 만점 범위 내에서 인정)</td></tr>
</table>

■ 수업 일정 안내

주차	일정	수업주제	학 습 목 표	교수학습 유형	시험	과제	토론	단원 평가
1	08.31 ~ 09.06	전기의 기본 물리량	전기의 기본 물리량을 설명할 수 있다. ■ 전기회로 기초 용어 ■ 전기, 전류, 전압, 저항 ■ 옴의 법칙, 키르히호프의 법칙	개인교수형				O
2	09.07 ~ 09.13	다양한 저항회로	다양한 저항회로를 설명할 수 있다. ■ 직렬, 병렬 저항회로 ■ 배율기와 분류기, 브리지 저항회로 ■ Y결선, △결선	개인교수형			O	O
3	09.14 ~ 09.20	각종 회로망 해석법	각종 회로망 해석법을 설명할 수 있다. ■ 노드, 메쉬 해석법 ■ 밀만의 정리, 중첩의 원리 ■ 테브난, 노턴의 정리	개인교수형				O
4	09.21 ~ 09.27	인덕터와 커패시터	인덕터와 커패시터를 설명할 수 있다. ■ 인덕터의 의미 ■ 커패시터의 의미 ■ 인덕터, 커패시터의 직병렬	개인교수형				O
5	09.28 ~ 10.04	교류회로의 기초	교류회로 기초를 설명할 수 있다. ■ 호도법, 위상차, 순시값 ■ 최대값, 평균값, 실효값 ■ 저항, 인덕터, 커패시터와 Sin파 교류	개인교수형				O
6	10.05 ~ 10.11	복소수와 페이저	복소수와 페이저을 설명할 수 있다. ■ 복소수의 사칙연산 ■ 복소수의 다양한 형식 ■ 3상 교류회로	개인교수형		O		O
7	10.12 ~ 10.18	배전 설비	배전 설비를 설명할 수 있다. ■ 배전 선로 ■ 발전 설비 ■ 수변전 설비	개인교수형				O

주차	일정	수업주제	학 습 목 표	교수학습 유형	시험	과제	토론	단원 평가
8	10.19 ~ 10.25	중간고사	■ 1주 ~ 7주차 내용을 전체적으로 정리한다.		O			
9	10.26 ~ 11.01	동력 설비	동력 설비를 설명할 수 있다. ■ 직류기 ■ 동기기 ■ 변압기	개인교수형				O
10	11.02 ~ 11.08	조명 설비	조명 설비를 설명할 수 있다. ■ 용어와 단위 ■ 광원과 발광 원리 ■ 건축화 조명과 조명 설계	개인교수형				O
11	11.09 ~ 11.15	전류와 자속	전류와 자속을 설명할 수 있다. ■ 정전계 ■ 정자계 ■ 유전체와 자성체	개인교수형				O
12	11.16 ~ 11.22	접지와 감전	접지와 감전을 설명할 수 있다. ■ 접지 시스템 ■ 감전 ■ 공식 정리	개인교수형				O
13	11.23 ~ 11.29	시퀀스 제어(1)	시퀀스 제어 소자를 설명할 수 있다. ■ 접속도의종류 및 제어요소 ■ 타이머, 전자개폐기 ■ 릴레이 접점 회로	개인교수형				O
14	11.30 ~ 12.06	시퀀스 제어(2)	시퀀스 제어 회로도를 설명할 수 있다. ■ 연산기호의 기본회로 ■ 각종 배선의 전개도 ■ 전동기 정,역 회로도	개인교수형				O
15	12.07 ~ 12.13	기말고사	■ 9주 ~ 14주차 내용을 전체적으로 정리한다.		O			

강의계획서

과목	바른자세를 위한 요가와 필라테스 (Yoga and Pilates for Postural Alignment)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	교 양	이수진	

수 업 계 획 서

기본 정보

과 목 명	바른자세를 위한 요가와 필라테스	교 수 명	이수진
학 과	교양	학년,학기	전학년, 2학기
과목유형	■일반과목 (콘텐츠중심과목) □국가 자격증 관련 실습과목 (사회복지, 언어치료, 한국어 등) □법령과목 (법령이 포함되어 있는 과목)		
교과영역(전공)	□ 인문 □ 사회 □ 교육 □ 공학 □ 자연 □ 의약 □ 예체능		
교과영역(교양)	□ 인문사회 ■ 웰빙 □ 정보과학 □ 외국어		
교수-학습유형	■ 강의 유형 □ 과제 유형 □ 전문가참여 유형 □ 현장강의 유형 ■ 실험・실습 유형 □ 좌담・토론 유형 □ 기타 :		

학습목표

1. 바른 자세와 움직임의 원리를 이해하고, 신체 각 부위의 정렬 특성을 설명할 수 있다.
2. 자신의 자세와 움직임 패턴을 인식하고, 신체 각 부의 상호 연관성을 이해할 수 있다.
3. 요가와 필라테스를 활용하여 건강한 자세와 움직임 습관을 형성하고 일상생활에서 실천할 수 있다.

교안 제공방식

주 교 재 복수 기재 가능	교안 책자	교안 PDF	기성교재 활용	기타
	□	■	□	
참고 교재				

특이사항

본 과목은 1~14주차까지 이론과 실습을 병행하여 진행됩니다.
실습은 해당 주차의 이론 학습 내용을 바탕으로 진행됩니다.
실습 영상은 교수자와 시연자가 함께 진행하는 일반 실습과 다각뷰 실습으로 제공됩니다.
다각뷰 실습에서는 동작을 360도로 다양한 각도에서 확인할 수 있어 자세와 움직임을 보다 정확하게 이해하고 올바르게 따라 할 수 있습니다.

강의목차

주차	주차명	주요 수업내용	콘텐츠없음
1	내 몸 사용 설명서, 왜 바른 자세가 중요한가?	바른 자세의 개념, 자세에 대한 오해, 자가 평가, 흔한 자세 유형, 정렬의 원리	□
2	몸의 기초, 발과 발목의 정렬	발의 구조, 아치와 체중 분배, 발목 안정성, 요가와 필라테스를 통한 발 기능 향상	□
3	무릎의 정렬과 움직임의 균형	무릎 구조와 정렬, O다리·X다리, 하지 정렬과 안정화	□
4	움직임의 중심, 고관절의 가동성과 안정성	고관절 구조, 가동성과 안정성, 둔근 활성화, 유연성 향상	□
5	몸의 중심축, 골반의 균형과 정렬	골반 전방경사 · 후방경사, 중립 골반, 골반과 자세의 관계	□
6	허리 건강을 위한 움직임과 안정성	척추 만곡, 요추 안정성, 허리 통증 예방, 움직임 패턴	□
7	코어 안정성과 몸통의 균형	코어의 역할, 몸통 안정화, 호흡과 움직임의 조화	□
8	중간고사		■
9	흉추의 움직임과 바른 등 정렬	흉추 후만과 굽은 등, 흉추 가동성, 회전과 신전, 바른 등 정렬	□
10	어깨와 견갑대 의 균형 회복	라운드숄더, 견갑골 움직임과 안정성, 어깨 정렬	□
11	팔의 정렬과 상지 움직임의 연결	팔꿈치 · 전완 · 손목의 구조와 정렬, 팔꿈치 굽힘 · 폄, 손목 안정성	□
12	경추 정렬과 머리의 균형	경추 구조, 머리 위치와 목의 부담, 목과 어깨의 연결, 경추 안정화	□
13	복부 근력과 전신 움직임의 협응	복부 근육의 기능적 강화, 상지와 하지 교차 움직임, 사지 움직임에 따른 중심 조절, 복부 근력을 활용한 전신 협응 운동	□
14	전신을 연결하는 움직임과 시퀀스 원리	전신 운동사슬, 요가 태양경배 시리즈와 매트 필라테스 시리즈	□
15	기말고사		■

콘텐츠 상호작용

■구체적인 학습목표	■목표에 부합하는 학습내용
■학습목표 달성 점검을 위한 학습평가	■학습평가 피드백(해설제공)
■주요 내용 요약 정리(학습정리)	□심화학습
■속도 조절을 위한 배속	■강의내용mp3 제공
□기타 :	

수 업 계 획 서(학습평가 기준)

※ 이 부분은 학사지원팀에서 담당하며 추후 교수님과 협의하여 변경될 수 있습니다.

평가항목		학습평가 비율	권장 비율	평가 유형
출석(필수)		30%	10~30%	
중간고사		30%	10~30%	
기말고사(필수)		30%	10~30%	
퀴즈			0~20%	
과제			0~40%	
토론/세미나			0~30%	
팀프로젝트			0~30%	
학습 참여도	자료실	10%	0~20%	
	게시판			
	기타			
합계		100%	100%	
평가 방법		상대평가	*상대평가를 원칙으로 하며, 과목의 특성상 절대평가가 필요한 경우 옆 란의 '상대'를 '절대'로 수정하여 제출해 주세요.(반영 여부는 추후 결정)*	

고려사항

1. 신설된 과목의 경우 학생 평가기준을 학과장과 협의하여 작성하시기를 권장합니다.
2. 중간고사는 과제로 대체가능 합니다. (기말고사는 불가)
3. 상대평가가 원칙이므로 다양한 평가 유형을 활용하면 원활한 종합평가를 진행할 수 있습니다.

※ 예시

평가항목		예시 1		예시 2		예시 3	
		평가 비율	평가 유형	평가 비율	평가 유형	평가 비율	평가 유형
출석(필수)		30		30		20	
중간고사		30	시험	20	시험	10	대체 과제
기말고사(필수)		30	시험	20	시험	20	시험
퀴즈						10	시험
과제				20		20	
토론/세미나						20	
팀프로젝트							
학습 참여도	자료실	10		10			
	게시판						
	기타						
합계		100		100		100	
평가 방법		상대평가		상대평가		상대평가	

강의계획서

과목	C언어기반 코딩교육 (C PROGRAMMING BASIC)

2026. 08.

교수 정보	소 속	성 명	e-mail
	AI응용소프트웨어공학과	임동균	eiger07@hycu.ac.kr

▣ 교과목 정보

교과목명(한글)	C언어기반코딩교육 (01)	교과목명(영문)	C PROGRAMMING BASIC
관장학과	컴퓨터공학과	학수번호	CCP007
학점-강의-실습	3-3-0	레벨	200

인재상	교양인		전문인		실용인		세계인		봉사인		소계
핵심역량	자율 책임	자기 관리	지식 탐구	종합적 사고	창의	협의 조정	글로벌 소통	책임 의식	공감	나눔	
비율	0%	0%	50%	20%	10%	10%	10%	0%	0%	0%	100%

▣ 교수 정보

운영교수	임동균	소속	AI응용소프트웨어공학과
개발교수	임동균	소속	AI응용소프트웨어공학과

※ 운영교수 : 해당학기 시험, 과제 등의 실제 수업을 담당하는 교수
※ 개발교수 : 강의콘텐츠(학습 동영상)를 제작한 교수

▣ 튜터 정보

이름	서승현	연락처	0222900665

▣ 강의 개요

교과목 개요	본 교과목에서는 C 언어에 대한 기본 프로그램을 만들고 실행하는 전반적인 개요를 다룬다. 기본 문법을 학습한 후 간단한 게임을 만들 어 본다. C 언어를 이용하여 마이크로프로세서를 구동하는 과정을 학습하고 AVR 128 마이크로프로세서에 대해 학습한다. 특히 실제 보드와 동일하게 동작하는 시뮬레이터를 제공하여 온라인 실습이 가능하도록 한다. LED, 7 Segment, LCD, A/D 변환, 센서 응용, 키보드 버튼 구동에 대해 강의한다.
수업 목표	C언어의 기본 문법을 학습한다. C언어를 활용하여 간단한 게임 프로그램을 만든다. C언어를 활용하여 마이크로프로세서 제어 프로그램을 만든다.
교재	구분 / 교재명 / ISBN / 저자 / 출판사 주교재 / 강의교안 / / / 강의노트 : 제공 ※ 주교재 선정된 경우나 과목 특성에 따라 강의노트가 제공되지 않을 수 있습니다. ※ 과목의 특성에 따라 제공여부가 변경/취소 혹은 일부 차시만 제공될 수 있습니다.
운영 계획	- 각 주차별 최적 학습 시간은 해당 차시의 90% 이상을 수강해야 함 - 순차형으로 학습이 진행되므로 처음부터 순차적으로 해당 학습을 이해해야 함 - 학습 규칙 : 학습목표 이해 → AOD 학습 → 학습정리 → 탐구과제 수행 - 출석 : 3/4 이상 출석 시 100% 인정 - 운영 : Q/A, 1:1 상담 등에 대한 즉각적인 피드백과 더불어 학습 자료실 활용 - 평가 : 실시간 시험 및 출석으로 평가
생성형AI 활용안내	
참고 사항	

▣ 평가 방법 및 기준

- 평가방법 : 상대 평가(등급)
- 평가기준

평가항목	중간고사	기말고사	과제	토론	퀴즈	설문	출석	수시평가
비율	40%	50%					10%	

※ 출석 : 출석 마감일까지 중간·기말고사를 제외하고 3/4 이상 수강해야 하며, 3/4 미만일 경우 F 학점(0점) 처리됩니다.

▣ 주차별 강의 내용

주차	강의구분	강의내용	담당교수
1	강의콘텐츠	[C언어기본프로그램] - C언어프로그램 언어의 분류 - CodeBlocks 다운로드 및 설치 - 기본 프로그램 실행하기	임동균
2	강의콘텐츠	[printf() 함수 서식 문자] - 서식문자 %d %g %c에 대해 - 변수와 메모리 - a와 b의 데이터 바꾸기아두이노 동작시키기	임동균
3	강의콘텐츠	[scanf( ) 함수와 산술 연산자] - 2진수, 8진수, 10진수, 16진수 상호 변환 - scanf() 함수 사용 - 산술 연산자	임동균
4	강의콘텐츠	[연산자] - 서식문자 (%p %X %x) - 자리이동연산자(<<, >>)	임동균
5	강의콘텐츠	[조건식 활용] - if else - while - 달러 환전 프로그램 만들기	임동균
6	강의콘텐츠	[간단한 게임 만들기] - 위아래 게임 만들기 - 백만장자 또는 거지 게임 만들기 - 3의 배수 폭탄피하기 게임 만들기	임동균
7	강의콘텐츠	[반복문 활용] - 논리연산자(&&, ll, !) 활용 - for문 활용 - 3으로 나눈 나머지 맞추기 놀이 만들기	임동균
8	중간고사	[중간고사] 중간고사	임동균
9	강의콘텐츠	[Atmel Studio와 WinSimulAvr소개] - 마이크로프로세서 기본 프로그램 설명 Atmel Studio 설치 및 실행 - WinSimulAvr소개 및 동작하기	임동균

주차	강의구분	강의내용	담당교수
10	강의콘텐츠	[LED 구동 프로그램 동작] - LED구동 - C언어의 기본 프로그램 이해 및 16진수와 LED 구동 관계 설명	임동균
11	강의콘텐츠	[7세그먼트 구동 프로그램] - 7 세그먼트 소개 - 7세그먼트 기본 프로그램 - 7 세그먼트에 숫자를 출력하는 프로그램	임동균
12	강의콘텐츠	[LCD 제어 프로그램 활용] - LCD 소개 - LCD 문자 출력 - LCD 디지털 시계 출력	임동균
13	강의콘텐츠	[스위치 버튼 입력 프로그램 응용] - 스위치 버튼 구동 기본 프로그램 - 0, 1, 2, 3 출력 프로그램 - c, d, e. f 출력 프로그램	임동균
14	강의콘텐츠	[AD 변환 프로그램 활용] - AD 변환 개요 - AD 변환 레지스터 가변 저항 - AD 변환 실험	임동균
15	기말고사	[기말고사] 기말고사	임동균

▣ 장애학생지원

■ 콘텐츠 내 학습지원 기능

플레이어 단축키	스크립트	자막	재생속도 조절
제공	미제공	미제공	제공

※

※ 개발방식에 따라 일부 주차 혹은 페이지는 제공되지 않을 수 있음

※ 미디어 플레이어 단축키

- 미디어 일시정지/재생 : Space Bar
- 재생 속도 : Z(1배속), X(느리게), C(빠르게)
- 볼륨 : 위쪽방향키 ↑(크게), 아래쪽방향키 ↓(작게)
- 이동 : 왼쪽방향키 ←(10초전), 오른쪽방향키 →(10초후)
- 전체화면 : F

■ 시험 지원

- 실시간 시험 시간 연장 (단, 담당교수의 운영방침에 따라 부여되지 않을 수 있음)

※ 개인정보 수집 안내 문구(안)

개인정보의 제3자 제공

우리학교는 학생에 대하여 보다 더 질 높은 교육 서비스 제공 및 관계 법령에 따라 아래와 같이 개인정보를 제공하고 있습니다. 우리학교는 개인정보의 이용 및 제공에 있어 관계법령을 엄수하여 부당하게 이용되지 않도록 노력하겠습니다.

학점교류협약에 의한 기관
- 제공받는 자 : 학점교류협약을 맺은 사이버대학 및 기관

협약 대학(기관)	
건양사이버대학교	경희사이버대학교
고려사이버대학교	국제사이버대학교
글로벌사이버대학교	대구사이버대학교
디지털서울문화예술대학교	부산디지털대학교
사이버한국외국어대학교	서울사이버대학교
숭실사이버대학교	영진사이버대학교
한양사이버대학교	한국원격대학협의회

- 이용목적 : 타 대학의 강의수강 및 학점인정
- 제공항목 : 학부, 학과, 학번, 성명, 전화번호, 이메일
- 이용기간 : 매 학기
- 동의 거부권리 안내

· 본 개인정보는 제3자 제공에 대한 동의를 거부할 수 있습니다.
단, 이에 동의하지 않으실 경우 학점교류 신청에 제한을 받을 수 있습니다.

※ 학적생성을 위한 기초자료 수집 항목 (파일형식 : 엑셀 또는 한글)

대학명	단과대학	학과(전공)	학년	학번	성명	주민등록번호	휴대폰번호	이메일
-	단과대학 구분없음 or 단과대명	학과명 또는 전공명	-	-	-	주민등록번호		

- 학사일정, 학번 등의 안내를 위한 정확한 휴대폰번호 기재

※ 학점교류 안내 문구(안)

우리 대학은 교육부-한국교육학술정보원(KERIS)의 국고지원 사업에 참여하여 우수 콘텐츠를 개발하였습니다.
사업에 참여한 사이버대학 간 우수 교육콘텐츠 활용 및 교육서비스 제공을 위해 학점교류를 추진합니다.