2021학년도 제1학기 한구

교양 졸업사정 관련 자료

▶ 입학년도별 교양 교육과정 이수기준

가. 2020학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)		상명핵심역량교양(Backbone)				균형교양(Bala	nce)	일반교양(Breadth)
	대학교육을 받기 위한 기초지식 및 기본 능력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역
	과목명	학점 (시간)			영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)			창의적문제		인문		
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)		택1	해결역량	2~3	사회		일반교양은
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)	. 필		융복합역량	학점	지회 자연	3학점	총 13개영역으로 구성/
	기초수학	2(2)	필 수		다양성존중역량 다양성존중역량	(2~3	사진	(3시간)	영역 구분 없이
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			400000	시간)	 공학		자유롭게 선택 이수
필수	알고리즘과게임콘텐츠	2(2)		택1					교과목별 1~3학점 구성
필수	사회봉사(전공명)	1(30)			윤리실천역량		 예술		
필수	교양과 인성	1(1)							
알- * 사람 이 :* * 사내 이 숙 또는 호 화를 * 와를	** 컴퓨팅사고와게임디자인: 1학기 개설 알고리즘과게임콘텐츠: 2학기 개설 ** 사범대학 재학생은 교직윤리와인성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함 ** 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 I' 또는 '교육봉사활동 II'이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함 ** 외국인유학생은 컴퓨팅사고와게임디자인 ,알고리즘과게임콘텐츠, 사회봉사, 교양과 인성 이수 의무 없음			양성존	⊮목 이상 필수 이수 €중역량/윤리실천역 ⊮목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상)	량 중	지정영역을 제외 영역에서 3개 (선택한 후 영역 한 과목이상씩 (총 9학점 이 ※ 융합경영학과(별전형)는 예외 교양전체이수학 점이상)은 동일	경역을 경별로 이수 상) 재직자특 로 하며, 상점(33학	교양, 균형교양을 포함 하여 교양 전체 33학점 이상 이수
(Spe Four 사회 ※ 융	배학생 은 English Foundations eaking and Listening), English ndations (Reading and Writin 봉사 이수의무 없음 합경영학과(재직자특별전형) 는 교양과 인성 이수의무 없음	ng),							

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2020학번 신입생 적용 기준>

<인문사회과학대학>

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

<사범대학>

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

<경영경제대학>

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

<융합공과대학>

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

<문화예술대학>

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

나. 2019학번 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)		상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
	을 받기 위한 기초지식 및 력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기 통해 창의와 융합 를 다지는 영역	t의 토대	다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역
	과목명	학점 (시간)			영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)			창의적문제		인문		
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)		택1	해결역량			_	
필수	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)			융복합역량	2~3 학점	사회	-	일반교양은 총 13개영역으로 구성/
(택1)	기초수학	2(2)	필 수			(2~3	자연	3학점 (3시간)	영역 구분 없이
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			다양성존중역량	시간)	공학		자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수	사회봉사(전공명)	1(30)		택1			0-1	_	
필수	교양과 인성	1(1)			윤리실천역량		예술		
# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	수학: 교과목명변경(구.기초미적학수번호 동일 당사고와게임디자인: 교과목변경 컴퓨팅사고와문제해결 I,II 미수경 당의 경우 컴퓨팅사고와게임디경을 이수할 것(1학기-전공별 경학기-1~2개분반 개설 예정) 당사(전공명)-교과목 변경 상명나눔리더십) 대학 재학생은 교직과적성 이용과인성 이수로 인정함 대학 대학생은 교직과적성 이용과인성 이수로 인정함 대학 대학생은 제작과적성 이용과인성 이수로 인정함 인유학생은 컴퓨팅사고와게임대 임금과게임콘텐츠, 사회봉사, 교수 의무 없음 함생은 English Foundations 상대 및 비용 이수의무 없음 당가 이수의무 없음 당가 이수의무 없음 당과 인성 이수의무 없음 당가 인성 이수의무 없음 당가 인성 이수의무 없음 당가 인성 이수의무 없음 당가 인성 이수의무 없음	경 또는 교 개 수 시 정 또는 지 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기 기	* I	나양성 1 1 상명() 태지 조조	사목 이상 필수 이수 및 존중역량/윤리실천역량 과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) CareerStart: 2020학년 참. 미수강 및 재수강의 참용하여 이수 의무 없음	당 중 도부경 도 다 음	지정영역을 제외 영역에서 3개 영 영역에서 3개 영 선택한 후 영역 (총 9학점 이 (총 9학점 이 생 연명칭해 →인 ·사회과학의이해 ·자연보와기교학의이해 ·정보와무화의이해 ·정보와무화의이해 ·정보와무화의이해 ·정보와무당한의이해 ·정보와무당한의이해 ·정보와무당한의이해 ·정보와무당한의이해 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보와무당한의이하 ·정보장기를 등 이 등의 ·정보장기를 등 이 등의 ·정보장기를 등 이 등의	명별로수 상 문 화연공예 자리 하이 보는 사자 → 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	량교양, 균형교양을 포함하여 교양 전체 33학점 이상 이수

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2019학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

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

• <사범대학>

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

• <경영경제대학>

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

• <융합공과대학>

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

• <문화예술대학>

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

다. 2018학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
	을 받기 위한 기초지식 및 력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역
	과목명	학점 (시간)			영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)			창의적문제해결역량		인문		
필수	English Foundations (Speaking and Listening)	2(2)		택1	0376/1/1/1/1/2/10	_			
필수	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)			융복합역량	2~3 51-73	사회		일반교양은
(택1)	기초수학	2(2)	필 수			학점 - (2~3	자연	3학점 (3시간)	총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			다양성존중역량	시간)	공학	(6)(12)	자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
필수 (택1)	사회봉사(전공명) 사회봉사	1(30)		택1			01		
(<u>¬ ')</u> 필수	교양과 인성	1(1)			윤리실천역량		예술		
# A S S S S S S S S S S S S S S S S S S	사학: 교과목명변경(구.기초미작학수번호 동일 당사고와게임디자인: 교과목변경 컴퓨팅사고와문제해결 I,II 미수경 함의 경우 컴퓨팅사고와게임디 관을 이수할 것(1학기-전공별 경학기-1~2개분반 개설 예정) 당사: 미이수 또는 재수강인 경쟁사(전공명), 사회봉사 중 택장 사항보자 함께 및 비사범계 교직 공 교직교과목 '교육봉사활동 I'이수 시 교필 사용 기계의 교직 사용 인정함 다학 재학생은 교직과적성 이 양과인성 이수로 인정함 다학 자학생은 제작하기 교직 사회봉사, 교육 사활동 II'이수 시 교필 사용 이유학생은 컴퓨팅사고와게임단 기유학생은 컴퓨팅사고와게임단 기유학생은 English Foundations king and Listening), English lations (Reading and Writing 사 이수의무 없음 다 및 비사범계 교직과정 된다 및 비사범계 교직과정 된다 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직과정 된다 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직 과정 대대 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직과정 대대 및 비사범계 교직 과정 대대 및 비사범계 교직 교육 대대 및 비사범계 교직 과정 대대 및 비사범계 교직 교육 대대 및 비사범계 교육 대대 및 대대 및 비사범계 교육 대대 및 대	경 또 교개 우 교 이는 교개 우 교 이는 사 기 수 있는 사 기 가 한 기 가 있는 사 기 가 한 기 가 있다. 이 기 가 있다. 이 기 가 있다.	* 1	1 상명() 행지 본급조	존중역량/윤리실천역량 과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) CareerStart: 2020학년 당. 미수강 및 재수강의 당용하여 이수 의무 없음	도부터 경우	영역에서 3개 (선택한 후 영역 한 과목이상씩 (총 9학점 이 ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해 ·자연과학의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·영보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과문화의이해 ·영숙과 (영숙과 영숙과 (영국교 ·영국교양전체이 수의 ·정보와 (영국교양전체이 수의	병별로수 상 문화연광에 자리하 아자 → 자리 하다 하다 하나 자리 하나	함하여 교양 전체 33학점 이상 이수

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2018학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

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

• <사범대학>

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

• <경영경제대학>

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

• <융합공과대학>

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

• <문화예술대학>

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

라. 2017학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)			상명	핵심역량교양(Backbor	ne)	균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
	음을 받기 위한 기초지식 및 력 함양 영역			상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기 통해 창의와 융합 를 다지는 영역	의 토대	다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
	과목명	학점 (시간)			영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와 표현	3(3)			창의적문제해결역량		인문			
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경전: 영어1)	2(2)		택1		_	사회			
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경전: 영어2)	2(2)	필		융복합역량	2~3 학점	 자연	3학점	일반교양은 총 13개영역으로 구성/	
(=1)	기초수학	2(2)	필 수		 다양성존중역량	(2~3 시간)	\ \frac{1}{2}	(3시간)	영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수	
필수	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)			488555		공학		교과목별 1~3학점 구성	
필수 (택1)	사회봉사(전공명) 사회봉사	1(30) 1(30)		택1	03141=1031					
필수	교양과 인성	1(1)			원리실천역량 -		예술			
# C H C H C H C H C H C H C H C H C H C	수학: 교과목명변경(구.기초미작학수번호 동일 당사고와게임디자인: 교과목변경 컴퓨팅사고와문제해결 I,II 미수경 경우 컴퓨팅사고와게임디장의 경우 컴퓨팅사고와게임디를 이수할 것(1학기-전공별 경학기-1~2개분반 개설 예정) 봉사: 미이수 또는 재수강인 경롱사(전공명), 사회봉사 중 택종복 수강 불가대학 재학생은 교직과적성 이양과인성 이수로 인정함 대학 재학생 및 비사범계 교적 본 교직교과목 '교육봉사활동 II' 이수 시 교필 사업 인정함 민유학생은 컴퓨팅사고와게임디본 이상 이 교 및 사업 이 이수 있음 학생은 English Foundations king and Listening), English foundations (Reading and Writing A) 이수의무 없음 학생은 다양과 인성 이수의무 없음 학생양과 인성 이수의무 없음	경 또 교개 무 필 수 과 / 회 기자인이,	 **	1 상명(_{聞지돈}	존중역량/윤리실천역량 과목 이상 필수 이수 (총 4학점 이상) CareerStart: 2020학년 1. 미수강 및 재수강의 1용하여 이수 의무 없음	도부터	영역에서 3개 중 선택한 후 영역 한 과목이상씩 (총 9학점 이 ※ 영역의이해→ (청보이) 한 의 이해 ·자연과학의이해 ·자연과학의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와기술의이해 ·정보와이상이는 ·정보장이 ·정보장이 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	병별로 이수 상) 문 사회 연 구 아 의학 어 국 로 하며, 함점(33학	함하여 교양 전체 36학점 이상 이수	

■ 균형교양 소속별 지정영역 <2017학번 신입생 적용 기준>

• <인문사회과학대학>

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

• <사범대학>

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

• <경영경제대학>

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

• <융합공과대학>

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

• <문화예술대학>

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

마. 2016학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)		상명	핵심역량교양(Backbor	ne)	균형교양(Bala	nce)	일반교양(Breadth)
	육을 받기 위한 기초지식 및 력 함양 영역		상명 인 함양 영	재상에 맞는 핵심역량 역	다양한 분야의 기 통해 창의와 융합 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강화하는 영역	
	과목명	학점 (시간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와 표현	3(3)		카이저무패레거어라		인문		
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경전: 영어1)	2(2)		창의적문제해결역량	_	사회		
필수 (택1)	English Foundations (Reading and Writing) (변경전: 영어2)	2(2)		융복합역량	2~3 학점		오하저	일반교양은 총 13개영역으로 구성/
	기초수학	2(2)	필수 (택3)		(2~3 시간)	자연	3학점 (3시간)	영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수
필수 *경영경제 대학만해당	컴퓨팅사고와게임디자인	2(2)		다양성존중역량	\\\(\)	공학		교과목별 1~3학점 구성
필수 (택1)	사회봉사(전공명) 사회봉사	1(30)	_	윤리실천역량			_	
필수	교양과 인성	1(1)		판니글선 ¬ 8		예술		
* 컴퓨팅사고와게임디자인: 교과목변경 (구. 컴퓨팅사고와문제해결 I,II) * 경영경제대학: 프로그래밍디자인(2016) 또는 컴퓨팅사고와문제해결 I 미수강 또는 재수강의 경우 컴퓨팅사고와게임디자인 교과목을 이수할 것(1학기-전공별 전체 개설, 2학기-1~2개분반 개설 예정) * 사회봉사: 미이수 또는 재수강인 경우사회봉사(전공명), 사회봉사 중 택1 필수이수, 중복 수강 불가 * 사범대학 재학생은 교직과적성 이수시 교필 교양과인성 이수로 인정함			폐지된	CareerStart: 2020학년 됨. 미수강 및 재수강의 역용하여 이수 의무 없는	경우	※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인 ·사회과학의이해→ ·자연과학의이해→ ·정보와기술의이하 ·예술과문화의이하 ※ 융합경영학과(별전형)는 예외 교양전체이수희 점이상)은 동일	사회 가연 →공학 →예술 →예술 재직자특 로 하며,	
수자: '교육 이수: ** 외국 사회: ** 장애 (Spea Found 사회:	대학 재학생 및 비사범계 교직는 교직교과목 '교육봉사활동 II'이수 시 교필 서로 인정함 인유학생은 컴퓨팅사고와게임(봉사, 교양과인성 이수 의무 없 학생은 English Foundations aking and Listening), English dations (Reading and Writing 통사 이수의무 없음	' 또는 사회봉사 기자인 , 음						
사, ፲	<mark>합경영학과(재직자특별전형)</mark> 는 고양과 인성 이수의무 없음 <mark>범대 및 비사범계 교직과</mark> 정		FI O/		=1 =1 ' '		1 4 = 1 = 1	

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

• <인문사회과학대학>

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

• <사범대학>

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

• <경영경제대학>

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

• <자연과학대학>

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

• <융합공과대학>

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

• <문화예술대학>

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

바. 2015학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

기초교양(Basics)				명핵심역량교양(Backbo	one)	균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
	1육을 받기 위한 기초지식 및 능력 함양 영역		상명 (함양 (인재상에 맞는 핵심역링 경역	다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창 의와 융합의 실제를 경 험하여 문제해결력을 강 화하는 영역	
	과목명	학점 (시간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)		창의적문제해결역량	2~3 학점 (2~3 시간)	인문		
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		융복합역량		사회		일반교양은
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)	필수 (택3)			자연	3학점 (3시간)	총 13개영역으로 구성/ 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수
필수	사회봉사(전공명)	1(30)		다양성존중역량		D St		교과목별 1~3학점 구성
(택1) 	사회봉사	1(30)				공학		
필수	교양과인성	1(1)		윤리실천역량		예술		
사. 이 # * * * * * * * * * * * * * * * * * *	회봉사: 미이수 또는 재수강인 회봉사(전공명), 사회봉사 중 특수, 중복 수강 불가 범대학 재학생은 교직과적성 필 교양과인성 이수로 인정함 범대학 재학생 및 비사범계 교 수자는 교직교과목 '교육봉사 를 '교육봉사활동비'이수 시 설 당사 이수로 인정함 대학생은 English Foundations eaking and Listening), Englis ndations (Reading and Writi 본사 이수의무 등 기구 없음	택1 필수 이 수시 정보 이 수시 정보 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	교고 선택 1개 ※ 행지 소소 를	학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량을 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) 15학년도까지 교필 상명 함을 기 이수한 경우 택해야 할 3개 역량 중 역량을 이수한 것으로 경CareerStart: 2020학원 1됨. 미수강 및 재수강 3적용하여 이수 의무 없	학습전략 인정 함 5도부경의음	지정역을 제외 영역에서 3개 선택한 후 영역 한 과목이상에 (총 9학점 0 ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→ ·자연과학의이해 ·자연과학의이해 ·제술과문화의이해	영병 이 문사자 → → 이 문사자 → → 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이 이	상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수

사. 2014학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)		상	명핵심역량교양(Backbo	one)	균형교양(Bal	ance)	일반교양(Breadth)
]육을 받기 위한 기초지식 및 등력 함양 영역		상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역			다양한 분야의 기초학문을 통해 창의와 융합의 토대 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접함 으로써 현대 사회의 다양 성에 적응하고, 창의와 융합의 실제를 경험하여 문제해결력을 강화하는 영역
	과목명	학점 (시간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)	창의적문제해결역량		인문			
필수	English Foundations (Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)		융복합역량	2~3 학점 (2~3 시간)	사회		일반교양은 총 13개영역으로 구성/
필수	English Foundations (Reading and Writing) (변경 전: 영어2)	2(2)	필수 (택3)	다양성존중역량		자연 공학	3학점 (3시간)	영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
 필수	사회봉사(전공명)	1(30)				051	_	
월두 (택1)	사회봉사	1(30)		윤리실천역량		예술		
사: 이 의 사 이 의 또는 호 회 등 장 장 (Sp. Fou	4개 과목 필수이수(총 8학점 회봉사: 미이수 또는 재수강인 회봉사(전공명), 사회봉사 중 특 수, 중복 수강 불가 범대학 재학생 및 비사범계 교육봉사 는 '교육봉사활동॥' 이수 시 량사 이수로 인정함 애학생은 English Foundations eaking and Listening), Englis ndations (Reading and Writ 봉사 이수의무 등 국인유학생은 사회봉사 이수	경우 택1 필수 교직과정 사활동 l' 교필 사 h ing),	교고 선택 1개 ※ 상! 폐지	4개 핵심역량 중학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) 5학년도까지 교필 상명 기 이수한 경우 대해야 할 3개 역량 중 역량을 이수한 것으로 명CareerStart: 2020학년 1됨. 미수강 및 재수강 점용하여 이수 의무 없	학습전략 인정 함 <u>-</u> 도부터 의 경우	5개영역 중 2 지정영역을 경 나머지 4개 영 영역별로 최소 1. 폴수이수 (총 12학점 ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→ ·자연과학의이해- ·자연과학의이해- ·장보와기술의이현 ·예술과문화의이현	역에서 과목 이상 : 이상) 민문 →사회 →자연 대→공학	기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수

아. 2013학번 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

	기초교양(Basics)		상	명핵심역량교양(Backbo	one)	균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)	
	육을 받기 위한 기초지식 및 등력 함양 영역		상명 인재상에 맞는 핵심역량 함양 영역 학점 영역명 학점			다양한 분야의 기 통해 창의와 융합 를 다지는 영역		다양한 학문 영역을 접 함으로써 현대 사회의 다양성에 적응하고, 창의 와 융합의 실제를 경험 하여 문제해결력을 강화 하는 영역	
	과목명	학점 (시간)		영역명		영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와표현	3(3)		창의적문제해결역량		인문			
	English Foundations		<u></u>	융복합역량	2~3 학점	사회	2하자	일반교양은 총 13개영역으로 구성/	
필수	(Speaking and Listening) (변경 전: 영어1)	2(2)	필수 (택3)	다양성존중역량	(2~3 시간)	자연	3학점 (3시간)	영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
필수	English Foundations (Reading and Writing)	2(2)		QUINTIME		· 경학			
	(변경 전: 영어2)			윤리실천역량		예술			
(Spe Fou	3개 과목 필수이수(총 7학점 개학생은 English Foundations eaking and Listening), Englis ndations (Reading and Writ 의무 없음	4개 핵심역량 중 학생이 자유롭게 3개 역량을 선택한 후 선택한 3개 역량별로 1과목 이상씩 필수이수 (총 6학점 이상) ※ 2015학년도까지 교필 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우 선택해야 할 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정함 ※ 상명CareerStart: 2020학년도부터			5개영역 중 소 지정영역을 제 나머지 4개 영역 영역별로 최소 1교 필수이수 (총 12학점 0 ※ 영역명칭 변경 ·인문학의이해→인 ·사회과학의이해→ ·자연과학의이해 ·정보와기술의이해 ·예술과문화의이해	의한 격에서 바목 이상 기상) 문 사회 자연 →공학	기초교양, 상명핵심역량교양, 균형교양을 포함하여 교양전체 36학점 이상 이수		
			소 급	됨. 미수강 및 재수강 적용하여 이수 의무 없	015				

자. 2012학번 이전 신입생 적용 교양교육과정 이수원칙

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

차. 편입생 (일반편입·학사편입) 적용 교양교육과정 이수원칙

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

▶ 자주 묻는 질문(FAQ)

- 1. 상명CareerStart : 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음
- 2. 상명학습전략 : 2015학년도까지 '교필' 상명학습전략 교과를 기 이수한 경우, 선택해야 할 상명핵심역량교양의 3개 역량 중 1개 역량을 이수한 것으로 인정함
- 3. 2020학년도 이후 교양영역 변경으로 인하여 재수강한 교과목의 영역이 변경된 경우, 학생의 요청에 의하여 이전 영역으로 인정 가능(학과에서 학생의 마지막 학기 졸업사정 전 "교과목 이전 영역 인정 요청" 기안을 올려야 함) 예시) 운동과건강 : 균형(예술과문화의이해)→일반(체육과무용)
- 4. 전과생의 경우. 입학 당시 학과(전공)의 교양교육과정 이수원칙으로 졸업사정 함
- 5. 2020학년도부터 기초SW교과목이 컴퓨팅사고와문제해결 I,II(3학점)에서 컴퓨팅사고와게임디자인 (2학점)과 알고리즘과게임콘텐츠(2학점) 교과목으로 변경 운영됨에 따라 2020 이전 학번의 경우, 미수강 및 재수강 신청자는 둘 중 한 과목을 이수 하면 됨.
- 6. 사범대학 재학생 및 비사범계 교직과정 이수자는 교직교과목 '교육봉사활동 l' 또는 '교육봉사활동 ll' 이수 시 교필 사회봉사 이수로 인정함
- 7. 사범대학 재학생은 '교직윤리와인성' 이수 시 교필 교양과인성 이수로 인정 함 (이전 교과목명 : 교직과인성 또는 교직과적성)
- ▶ 문의처 : 계당교양교육원교학팀 02-2287-5110, 02-2287-7118