

2019학년도 하계 특별학기 개설대상 교과목 현황 총괄표

순번	운영유형	개설학부(과)	이수구분	개설학년	국문 교과목명	영문 교과목명	학수번호 (특별학기)	학수번호 (정규학기)	교육과정 편성학기	학점 수	이론 시간	실습 시간	담당교수 (성명)	팀티칭 여부	성적 평가	분반 수	제한 인원	운영목적과의 연계성	정규학기와의 차별성	학생안내사항	PBL여부 (자기주도)	융복합여부 (자기주도)	국고사업여부 (자기주도)	비 고
1	다전공 체험형	경제금융	전선	1	경제학입문(특별)	Introduction to Economics(sp)	TB0003	US0009	2019-1	3	3	0	겸임 (김인섭)	N	P/F	1	50	다전공 진입을 위한 기초과목으로서, 경제학에 대한 기초능력을 향상시키고 실제 다전공 진입 시 적응력을 높일 수 있음.	경제금융학부를 다전공으로 신청한 학생에 한해 수강이 가능하며, 실제 정규학기에 개설되는 과목보다 기초능력 향상에 집중됨.	경제금융학부 제2전공 희망 자만 수강가능 (경제금융 학생 신청불가)				
2	다전공 체험형	경영	전선	1	경영통계(특별)	Business Statistics(sp)		FC0001	2019-2	3	3	0	전임 (유태중)	N	P/F	1	40	경영학부 관련 연계전공 및 제2전공 희망자를 위하여 경영학부 기초 교과과정을 사전 체험하도록 함	경영학부 관련 연계전공 및 제2전공 희망자 대상으로 하며, 정규학과 달리 한국어 보조 교재 지참 예정	경영학부 제2전공 및 관련 연 계전공 희망자만 수강가능(경 영학부생 신청불가)				실습환경 고 려하여 40명 으로 제한
3	다전공 체험형	글로벌경영	전선	1	국제통상과기업경영(특별)	International Trade & Business and Corporate Management(sp)	TB0005	FB0004	2019-1	3	3	0	전임 (미정)	Y	P/F	1	50	국제통상과 기업경영 과목은 다전공을 하려는 학생들에게 권장하는 입문과목으로서 무역, 경제, 경영의 전반적인 내용을 배우고 학과에서 배우는 내용들에 대해서 학습할 수 있는 기회가 되므로 다전공 체험형에 적합함	정규학기의 경우 연계전공, 다전공자들만을 위한 분반 개설을 하지 않으므로, 본 과정에서는 타학과 학생들에게 학과의 특성을 보다 기초적으로 알려줄 수 있는 기회가 될 것으로 판단되며, 교육의 정도는 정규학과 큰 차이가 없음. 또한 신청 학생수가 적은 경우에는 담당 교강사와 보다 적극적인 의사소통과 교류가 가능할 것으로 판단됨	글로벌경영학과 제2전공 및 관련 연계전공 희망자만 수강 가능(글로벌경영학과생 신청 불가)				팀티칭
4	다전공 체험형	게임	전선	1	게임프로그래밍입문(특별)	Introduction to game programming(sp)		GF0002	2019-1	3	1	2	전임 (김석규)	N	P/F	1	40	게임학과 관련 연계전공 및 제2전공 희망자를 위하여 게임학과 기초 교과과정을 사전 체험하도록 함	게임학과 교과목 소개 및 게임 기획, 게임 프로그래밍 관련 기초 사항을 강의하고 팀프로젝트를 통한 실습을 진행함	게임학과 제2전공 및 관련 연 계전공 희망자만 수강가능(게 임학과생 신청불가)				실습환경 고 려하여 40명 으로 제한

2019학년도 하계 특별학기 개설대상 교과목 현황 총괄표

순번	운영유형	개설학부(과)	이수구분	개설학년	국문 교과목명	영문 교과목명	학수번호(특별학기)	학수번호(정규학기)	교육과정 편성학기	학점수	이론시간	실습시간	담당교수(성명)	팀티칭 여부	성적평가	분반수	제한인원	운영목적과의 연계성	정규학기와의 차별성	학생안내사항	PBL여부(자기주도)	융복합여부(자기주도)	국고사업여부(자기주도)	비고
1	자기주도형	한일문화콘텐츠	전선	2	대중문화로보는지역문화콘텐츠(특별)	Local cultural content Viewed as Populer Culture(sp)	BH0006	2019-1	3	3	0	전임(조규현)	N	P/F	1	20	한일문화콘텐츠학과 재학생, 콘텐츠제작연계전공 및 제2전공 희망자를 위하여 해당 강좌를 개설함	정규학기 보다 문제해결형 중심의 실습수업(PBL) 을 지향함	-	Y	N	N		
2	자기주도형	국어교육	전선	3	국어사(특별)	History of Korean Language(sp)	BA3211	2019-2	3	3	0	전임(미정)	N	P/F	1	20	학습자문제해결(PBL) 방식으로 국어사 수업을 운영함으로써 학생들의 자기주도적 교육 능력을 향상하도록 함	직접교수법에 의한 강의보다는 학생들의 활동과 실습을 중심으로 운영하도록 함(국어사 교육 내용 분석과 비판, 새로운 국어사 교육 내용의 구성 등)	-	Y	N	N		
3	자기주도형	영어교육	전선	4	영어학과영어교육(특별)	English Linguistics and Its Application to English Education(sp)	BB4251	2019-2	3	1	2	전임(오은정)	N	P/F	1	20	영어교육전공과 영어교육 복수전공 학생을 대상으로 영어학에서 다룬 다양한 언어 현상을 문제로 제시하여 심도 깊게 토론하는 협동학습을 토대로 언어현상의 원인을 탐구하는 과정과 실제 교육현 장의 적용 탐구를 통해 학생의 자기주도적 학습역량을 배양함에 목적을 둠	정규학기 중에는 언어현상에 대한 설명이 이론 강의 위주로 진행되어 현상에 대한 토론 등의 협동학습과 PBL방식으로 진행되지 못함	영어교육 전공 또는 영어교육 다전공자 수강 가능	Y	Y	N		
4	자기주도형	수학교육	전선	3	확률및통계2(특별)	Probability and StatisticsII(sp)	BF3282	2019-2	3	3	0	전임(배윤한)	N	상대평가	1	20	이 강좌는 통계적 현상들을 이해하고 분석할 수 있는 대표적 통계적 추론 기법들을 소개하며, 정규학기에 비해 수학교육과 재학생 이외의 학생들도 이해할 수 있도록 강좌의 수준을 조정함	통계적 추론의 대표적인 중심극한정리, 모수추정, 가설검정, 회귀분석, 적합도 검정 등의 기법들을 깊이 있게 이해하고 이를 활용하여 다양한 통계적 문제들을 자기주도적으로 분석하는 경험을 해볼 수 있도록 구성함	기초확률론을 공부한 학생들은 수강가능	Y	Y	N	개설학과 요청에 따라 등급제 평가	
5	자기주도형	경영	전선	3	마케팅전략론(특별)	Marketing Strategy(sp)	AE9214	2019-2	3	1.5	1.5	전임(최은정)	Y	P/F	1	20	[배경] 1. 4차산업 환경하에 기업들은 비즈니스 의사결정을 위한 계량화, 자동화, 실시간성 확보에 노력하고 있음 2. 이러한 산업의 수요들에 대응하기 위해 선진 해외 경영대학은 business analytics 를 별도 major or minor 전공 운영하고 있음 3. 우리대 경영학부에서 17년 2학기에 디지털마케팅 수업(1학기 진행 후 교과목수 축소를 위해 폐강됨)을 통해 마케팅 관련 비즈니스 애널리틱스 수업을 진행한 결과, 학생들의 높은 교육수요와 만족도를 확인하였음 [운영 계획 및 전략적 목표 정합성] 1. 최근 자격증 소지자의 높은 산업수요가 있는 "Google Analytics" 및 다양한 빅데이터 분석 툴들의 실습 교육 진행 2. 실습교육한 분석 툴을 활용하여 비즈니스 관련 정보들의 체계적 모니터링, 분석, 보고서 작성 등의 마케팅전략 보고서 작성 연습 3. 학생 본인이 관심있는 기업(혹은 브랜드)를 선택하여 그 기업의 비즈니스 관련 정보를 처리하고 해석하고 그 결과를 기반으로 기획할 수 있는 융복합 응용력을 증대할 것임 4. 이러한 실무 실습과정의 PBL 수행함에 따라 미래 선도 자격증을 동시에 취득할 수 있는 장점이 있음	1. 정규학기 본 수업은 마케팅전략 관련 이론 및 일부 프로젝트 수업으로 진행하나, 본 특별학기 수업은 마케팅전략 수업에 필수 기능인 마케팅 분석 툴들을 학습하고 분석 능력을 배양하는 것에 중점을 둠 2. 교육대상자는 3학년 혹은 4학년으로 심화수업임 3. Google의 협조를 받아 "Google Analytics" 프로그램 교육 및 마케팅 관련 빅데이터를 분석할 수 있는 실습 중심 교육을 진행함 4. 학생이 관심있는 기업(혹은 브랜드)를 자기 주도적으로 선택하여 그 기업의 비즈니스 관련 정보를 처리하고 해석하고 그 결과를 기반으로 기획할 수 있는 융복합 응용력을 배양할 것임 5. 본 수업 후에 더 심화하고자 하는 학생들 대상으로 전문자격증인 Google Professional* 자격증 동아리를 신설하여 해당 자격증을 취득하도록 지원할 것임 * Google Professional은 취득과 동시에 취업될 정도로 시장수요가 매우 높고 미래 발전성이 매우 높음	경영학부, 다전공/복수전공 학생, 노트북 전원 지참 필수, 3학년, 4학년만 수강 가능	Y	Y	N		
6	자기주도형	생명공학	전선	4	바이오산업정보및세미나(특별)	Seminars on Bioindustry(sp)	CA9213	2019-1	1	1	0	전임(미정)	N	P/F	1	20	자기주도형 문제해결 교과목으로 바이오산업분야 최근 연구동향을 탐구하는 심화 교과목	다양한 세미나 수업을 통하여 전공분야의 실무와 니즈를 파악함	수강신청 전 학과사무실로 연락(문의) 요망	Y	N	N		
7	자기주도형	컴퓨터과학	전선	2	자료구조(특별)	Data Structure(sp)	FX0006	2019-1	3	2	1	전임(민경하)	N	P/F	1	20	자료구조는 컴퓨터의 작동 원리를 기반으로 코딩 능력을 향상시키기에 적절한 교과목이며, 많은 기업에서 입사 테스트에서 활용되고 있음. 이 교과목에서 요구되는 여러 problem들을 제시하고 학생들이 스스로 해결하는 방식으로 교과목을 운영하여 학생 역량을 강화함은 특별학기의 PBL 및 Lab-based learning 교과목 운영에 타당하다고 판단됨	이론과 간단한 문제 위주로 운영하는 정규 학기의 자료 구조 교과목에 비해서 이번에 개설을 희망하는 자료구조 (특별) 교과목은 난이도 높은 problem을 설정하고 그 해를 학생들이 스스로 찾는 과정을 통해서 자료구조의 이해과 코딩 능력을 향상시킴을 목적으로 함. STL를 기반으로 한 효율적인 코딩 환경에 적용하여 3,000 줄 이상의 코드를 구현함을 목표로 과목을 운영함	컴퓨터과학과 3~4학년 중에서 자료구조 수강자만 신청할 것을 권함	Y	N	N		
8	자기주도형	생활예술	전선	3	텍스타일CAD(특별)	TextileCAD(sp)	DB8001	2019-2	3	1	2	전임(미정)	N	P/F	1	15	전문적인 텍스타일 프로그램의 전반적인 이해를 통하여 다양한 모티브를 개발하고 텍스타일 프로세스에 활용하도록 함	기존 수업의 시간적 제약이나 프로그램 학습을 보완하여 보다 더 심화된 과정으로 실습을 진행함	생활예술학과 학생만 수강가능(타 학과생 신청불가)	Y	N	N	실습환경 고려하여 15명으로 제한	

2019학년도 하계 특별학기 개설대상 교과목 현황 총괄표

순번	운영유형	개설학부(과)	이수 구분	개설 학년	국문 교과목명	영문 교과목명	학수번호 (특별학기)	학수번호 (정규학기)	교육과정 편성학기	학점 수	이론 시간	실습 시간	담당교수 (성명)	팀티칭 여부	성적 평가	분반 수	제한 인원	운영목적과의 연계성	정규학기와의 차별성	학생안내사항	PBL여부 (자기주도)	융복합여부 (자기주도)	국고사업여부 (자기주도)	비 고
1	기초 능력 증진형	계당교양 교육원	교선	전체 학년	기초영어(특별)	Basic English(sp)	LF9387	특별학기에 한하여 별도개설	특별학기에 한하여 별도개설	2	2		전임 (미정)	N	P/F	1	40	기초영어 강좌를 정규학기 전에 제공함으로써 정규 학기중에 개설되는 필수 교양영 어 수업을 더욱 효과적으로 수강하고 성공적으로 이수할 수 있는 능력을 배양함	정규학기 중에 개설되는 교양필수 영어를 졸업인증제 규정에 따라 통과하기에는 미흡한 실력을 가진 학생들을 위하여 어휘와 문법, 기 초문장을 정리해 주고, 이를 다시 수업시간에 말하기와 쓰기, 듣기, 읽기에 응용하도록 유도하는 수업	English Foundations (Speaking and Listening) 또는 English Foundations(Reading and Writing) 미이수자 가능				
2	기초 능력 증진형	계당교양 교육원	교선	전체 학년	기초코딩(특별)	Basic Coding(sp)	LF9389	특별학기에 한하여 별도개설	특별학기에 한하여 별도개설	3	3		전임 (권정인)	N	P/F	1	40	컴퓨팅사고와문제해결 교과목 이수에 앞서 컴퓨터과학의 기초 개념 및 용어, 절차 적 코딩사고의 체계적 학습을 경험함으로써 본 교과목의 성취 목표를 보다 수월하 게 도달하고자 하는데 목적을 둠	언플러그드 활동 및 블록형 코딩을 경험함으로써 학습자가 코딩에 대한 거부감 없이 자연스럽게 문제상황을 이해하고 체계적으로 해 결할 수 있는 기초코딩 사고능력을 배양함	컴퓨팅사고와문제해결 I 또는 II 미이수자 가능 (휴먼지능정보공학과, 컴퓨터과학과, 게임학과, 미디어소프트웨어학과 신청불가)				