2. 천안캠퍼스 간호학과 교양 교육과정 이수 원칙 가. 간호학과 2024학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

기초교양(Basics)			상명	상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
과목명	하(점 간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
사고와표현	3(3)	필수		전문지식탐구역량		인문		
EnglishforAcademicPurposes	3(3)	필수			_		2~3 (2~3)	
기초수학	3(3)	(택1)	필수 (택2)	창의적문제해결역량 	2~3 (2~3)	사회		총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목	2(2)	필수		융복합역량		자연/공학		
알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목	2(2)	필수		다양성존중역량		예술		
교양과인성	1(1)	선택		윤리실천역량		브리지		
4개 교과목 이수				5개 역량 중 2개 영역에서 각 1개 교과목 이상 이수		소속별 지정영역을 제외한 3개 영역에서 각 1개 교과목 이상 이수		제한 없음
총 26학점 이상 이수								

1. 「EnglishforAcademicPurposes」

- 2023학번부터 공인어학능력시험 대체 인정 가능함
- 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함

2. 외국인유학생

- 「컴퓨팅사고와데이터의이해」, 「알고리즘과게임콘텐츠」 이수 의무 없음.
- '이수 의무 없음' 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.

3. 특수교육대상자

- 「EnglishforAcademicPurposes」, 「기초수학」,컴퓨팅사고와데이터의이해」 및「알고리즘과게임콘텐츠」이수 의무 없음
- 단, '이수 의무 없음' 기준으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 총족하여야 함

※ 역량영역별 개설 과목

- ▶ 전문지식탐구
- 과학적사고와탐구
- 예술,비즈니스,문화와함께하 는지식재산권법입문
- 빅히스토리와인공지능
- 이미지시대의테크놀러지와예술
- ▶ 창의적문제해결역량
 - 상상속의아이디어
 - 창의적디자인상상
 - 컴퓨테이셔널씽킹
 - 창의적문제해결

▶ 융복합역량

- 영화속의건축여행
- 색채심리학
- 융합창의수학
- K-culture를통해보는예술의 산업가치

▶ 다양성존중역량

- 다른곳의세계와나
- 문화감수성의이해와실천
- 문화다양성과미디어
- 치유와공간

▶ 윤리실천역량

- 인간과시간
- 호모엠파티쿠스(고통받는인간)
- 과학기술자의직업윤리
- 상명정신과윤리적삶

간호학과

(자연/공학 영역 제외)

- ① 인문
- ② 사회
- ③ 예술
- ④ 브릿지

중 3개 영역 선택

※「EnglishforAcademicPurposes」 대체 인정 공인어학능력시험 및 점수

TOEIC	TOEFL(iBT)	NEW TEPS	TOEIC Speaking	OPIc	TEPS Speaking	G-TELP (Level-2)
700	79	264	Intermediate Mid 3	Intermediate Mid 3	50	74

나. 간호학과 2023학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

기초교양(Basics)			상명	핵심역량교양(Backbor	ne)	균형교양(Bala	ance)	일반교양(Breadth)	
	과목명	학점 (시간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수	사고와표현	3(3)		전문지식탐구역량		인문	(****		
필수 (택1)	EnglishforAcademicPurposes	3(3)		창의적문제해결역량		사회		총 11개 영역으로 구성,	
 필수	기초수학 컴퓨팅사고와데이턴의이해	3(3) 2(2)	필수 (택2)	융복합역량	2~3 (2~3)	자연/공학	2~3 (2~3)	영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점	
	*1학기 개설 교과목 말고리즘과게임콘텐츠			다양성존중역량		예술		구성 	
필수 	*2학기 개설 교과목	2(2)		윤리실천역량		브리지			
	4개 교과목 이수			- 5개 역당 중 2개 성역에서 제외i			영역을 !역에서 비상 이수	제한 없음	
				총 <mark>26학점</mark> 이상 0	이수				
- 202 「Eng - 202 인정 - 대처 이수	nglishforAcademicPurposes」 3년「EnglishFoundations」에서 glishforAcademicPurposes」로 3학번부터 공인어학능력시험 대 당 가능함 I 인정으로 인하여 전체 교양 -학점이 면제되는 것은 아니므로 당 이수학점은 충족하여야 함	. 전파예느뛰이 의상청점창 볼영색융노산 임다문문지 라이호과 > >	영역별 개설 과목 로지식탐구 학적사고와탐구 술,비즈니스,문화와함 등지식재산권법입문 히스토리와인공지능 미지시대의테크놀러지의 적문제해결역량 상속의아이디어 의적디자인상상 퓨테이셔널씽킹 의적문제해결 (합역량 화속의건축여행 채심리학학 라이네다여를통해보는예를 업가치 당성존중역량 른곳의세계와나 화라다양성과미디어 유와공간 실천역량 간과시간 모엠파티쿠스(고통받는 명정신과윤리적삶	와예술 술의 !	간호학과 (자연 영역 제요 ① 인문 ② 사회 ③ 공학 ④ 예술 ⑤ 브릿지 중 3개 영역				

※「EnglishforAcademicPurposes」 대체 인정 공인어학능력시험 및 점수

TOEIC	TOEFL(iBT)	NEW TEPS	TOEIC Speaking	OPIc	TEPS Speaking	G-TELP (Level-2)
700	79	264	Intermediate Mid 3	Intermediate Mid 3	50	74

다. 간호학과 2022학번 교양 교육과정 과정 이수 원칙

기초교양(Basics)	상명	I핵심역량교양(Backboo	ne)	균형교양(Ba	lance)	일반교양(Breadth)		
과목명	학점 (시간)		영역명	학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점	
필수 사고와표현 B 수 (택1) 기초수학 필수 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목 필수 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 4개 교과목 이수	3(3) 3(3) 3(3) 2(2) 2(2)		전문지식탐구역량 창의적문제해결역량 융복합역량 다양성존중역량 윤리실천역량 역량 중 2개 영역 0 1개 교과목 이상 0	2~3 (2~3)	인문 사회 자연 공학 예술 브리지 소속별 지정영역을 제외한 3개 영역에서 각 1개 교과목 이상 이수		총 11개 영역으로 구성 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성	
			총 26학점 이상 (기수				
1. 「EnglishforAcademicPurposes」 - 2023년 「EnglishFoundations」에서 「EnglishforAcademicPurposes」로	변경	 전고여분보이 참실충감층 등여색 된 K 산 다 다 만든 분 및 요인로고 ►	영역별 개설 과목 문지식탐구 남학적사고와탐구 남학적사고와탐구 남호,비즈니스,문화와함 문지식재산권법입문 라이스토리와인공지능 라이스토리와인공지능 라이스토리와인공지능 라이저니대의테크놀러지 의적문제해결역량 상속의아이디어 남의적디자인상상 라플테이셔널씽킹 라의적문제해결 복합역량 당화속의건축여행 차채심리학 등학수의 한 -culture를통해보는예를 당하는 이 등 한 등 한 등 한 등 한 등 한 등 한 등 한 등 한 등 한 등	와예술 술의	간호학과 (자연 영역 제: (자연 영역 제: 인문 인문회 ③ 공예술 이 보기 영역 (화 등 중 3개 영역			

라. 간호학과 2021학번~2020학번 교양 교육과정 이수 원칙

기초교양(Basics)			상명핵심역량교양(Backbone)			균형교양(Ba	lance)	일반교양(Breadth)
	과목명	학점 (시간)	영역명		학점 (시간)	영역명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)		전문지식탐구역량		인문		
필수 (택1)	EnglishforAcademicPurposes	3(3)		 창의적문제해결역량	1	사회	2~3 (2~3)	÷ 1171 0000 7 7 1
(택1) 	기초수학	3(3)	필수		2~3 (2~3)	자연		총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이
필수	필수 컴퓨팅사고와데이터의이해 *1학기 개설 교과목	2(2)	르ㅜ (택2)	융복합역량		공학		자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
				다양성존중역량		<u>예술</u>		
필수	알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목	2(2)		윤리실천역량		브리지		
4개 교과목 이수			5개 역량 중 2개 영역에서 각 1개 교과목 이상 이수		소속별 지정 제외한 3개 9 각 1개 교과목	병역에서	제한 없음	
	총 <mark>26학점</mark> 이상 이수							

1. 「EnglishforAcademicPurposes」

- 2021학년도까지「English Foundations (Speaking and Listening)」및「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은

「EnglishforAcademicPurposes」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.

- 2023년「EnglishFoundations」에서 「EnglishforAcademicPurposes」로 변경

2.「기초수학」

- 2021학년도까지「기초수학」교과목을 2학점으로 이수한 학생은 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.

3. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」

- 교과목명 변경 및 개편
 - ·변경: 구「컴퓨터사고와게임디자인」
 - ·개편: 구「컴퓨팅사고와문제해결 I 」 및
 - 구「컴퓨팅사고와문제해결॥」

※ 역량영역별 개설 과목

- ▶ 전문지식탐구
- 과학적사고와탐구
- 예술,비즈니스,문화와함께하 는지식재산권법입문
- 빅히스토리와인공지능
- 이미지시대의테크놀러지와예술
- ▶ 창의적문제해결역량
 - 상상속의아이디어
 - 창의적디자인상상
 - 컴퓨테이셔널씽킹 - 창의적문제해결
- ▶ 융복합역량
- 영화속의건축여행
- 색채심리학
- 융합창의수학
- K-culture를통해보는예술의 산업가치
- ▶ 다양성존중역량
- 다른곳의세계와나
- 문화감수성의이해와실천
- 문화다양성과미디어
- 치유와공간
- ▶ 윤리실천역량
 - 인간과시간
 - 호모엠파티쿠스(고통받는인간)
 - 과학기술자의직업윤리
 - 상명정신과윤리적삶

※「상명CareerStart」

- 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 간호학과 (자연/공학 영역 제외) ↓ 간호학과

(자연 영역 제외)

- ① 인문
- ② 사회
- ③ 공학
- ④ 예술⑤ 브릿지
 - 중 3개 영역 선택

※「EnglishforAcademicPurposes」 공인어학능력시험 대체 불가

마. 간호학과 2019학번~2018학번 교양 교육과정 이수 원칙

기초교양(Basics)			상명	상명핵심역량교양(Backbone)		균형교양(Balance)		일반교양(Breadth)
	화점 (시간)		명 영 영		학점 (시간)	영명	학점 (시간)	영역 및 학점
필수	사고와표현	3(3)		전문지식탐구역량		인문		
 필수	EnglishforAcademicPurposes	3(3)		창의적문제해결역량 창의적문제해결역량	2~3 (2~3)	사회	2~3 (2~3)	총 11개 영역으로 구성, 영역 구분 없이 자유롭게 선택 이수 교과목별 1~3학점 구성
	컴퓨팅사고와데이터의이해		필수 (택2) -	용복합역량		자연		
ᆔᄉ	*1학기 개설 교과목	2(2)				공학		
필수 (택1)	별수 택1) 알고리즘과게임콘텐츠 *2학기 개설 교과목 2(2)	2(2)		다양성존중역량		예술		
				윤리실천역량		브리지		
	3개 교과목 이수			역량 중 2개 영역0 개 교과목 이상 0	소속별 지정 제외한 3개 9 각 1개 교과목	병역에서	제한 없음	
	총 <mark>26학점</mark> 이상 이수							

1. 「EnglishforAcademicPurposes」

- 2021학년도까지「English Foundations (Speaking and Listening)」및「English Foundations(Reading and Writing)」 교과목을 이수한 학생은

「EnglishforAcademicPurposes」 2학점(2시간) 및 기초교양 이수기준을 충족한 것으로 인정함. 단, 대체 인정으로 인하여 전체 교양 이수학점이 면제되는 것은 아니므로, 전체 교양 이수학점은 충족하여야 함.

- 2023년「EnglishFoundations」에서 「EnglishforAcademicPurposes」로 변경

2. 「컴퓨팅사고와데이터의이해」

- 교과목명 변경 및 개편
 - ·변경: 구「컴퓨터사고와게임디자인」 ·개편: 구「컴퓨팅사고와문제해결Ⅰ」및
- 구「컴퓨팅사고와문제해결II」 - 「컴퓨팅사고와문제해결II」
- 임유용시고되는세에를 I, II 이수자는 「컴퓨터사고와데이터의이해」 및 「알고리즘과게임디자인」이수 의무 없음
- 「컴퓨팅사고와문제해결 I, II」미이수자 및 재수강자는 「컴퓨터사고와데이터 의이해(1학기)」 및 「알고리즘과게임 디자인(2학기)」를 이수할 것.

※ 역량영역별 개설 과목

- ▶ 전문지식탐구
- 과학적사고와탐구
- 예술,비즈니스,문화와함께하 는지식재산권법입문
- 빅히스토리와인공지능
- 이미지시대의테크놀러지와예술
- ▶ 창의적문제해결역량
- 상상속의아이디어
- 창의적디자인상상
- 컴퓨테이셔널씽킹
- 창의적문제해결
- ▶ 융복합역량
 - 영화속의건축여행
 - 색채심리학
 - 융합창의수학
 - K-culture를통해보는예술의 산업가치
- ▶ 다양성존중역량
 - 다른곳의세계와나
 - 문화감수성의이해와실천
 - 문화다양성과미디어
 - 치유와공간
- ▶ 윤리실천역량
- 인간과시간
- 호모엠파티쿠스(고통받는인간)
- 과학기술자의직업윤리
- 상명정신과윤리적삶

※「상명CareerStart」

- 2020학년도부터 폐지됨. 미수강 및 재수강의 경우 소급 적용하여 이수 의무 없음 간호학과 (자연 영역 제외)

- ① 인문
- ② 사회
- ③ 공학
- ④ 예술
- ⑤ 브릿지 중 3개 영역 선택

※「EnglishforAcademicPurposes」 공인어학능력시험 대체 불가