

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제1학기

교과목명	국 문	휴머노이드로봇			
	영 문	Humanoid robot			
과목번호-분반	06508-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금2~4(NP117)	수강대상	전학년	선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	한준탁		010-3759-2930	hanjuntak@empal.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	자기발견역량, 문제인식역량, 창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

본 강좌는 휴머노이드 로봇에 대한 개괄적인 이해를 필요로 하는 모든 학생들, 특히 비전공 학생들에게 인공지능이 가미된 친화적 로봇의 기본적인 개념과 원리를 소개하고 또 실제적인 문제에 머신러닝/딥러닝 이론이 어떻게 적용되고 있는지 소개하는데 1차적인 목표를 가지고 있습니다.

이를 통해 휴머노이드 로봇을 올바르게 이해하고 적용할 수 있는 안목을 갖추며, 더 나아가서 본 과목에서 다룬 개괄적인 내용을 바탕으로 보다 진보된 기술들을 학습하고 탐구(각 전공에 접목)하도록 하는 출발점이 되도록 합니다.

## 2. 강의목표

인공지능의 기본작동 원리를 익힌다.  
 간단한 예제를 통해 휴머노이드 로봇에 흥미를 체험할 수 있도록한다.  
 향후 전공 학습에 도움이되는 기초지식을 다질 수 있도록한다.  
 심화학습을 위한 폭넓은 자기주도형학습의 기초를 다지고 논리적 사고력을 향상시킨다.

\*강의 자료는 강의전일에 사이버 캠퍼스를 통해 업로드 됩니다. 확인 후 강의에 참고하길 바랍니다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

○출석점수 : 10%  
 ○중간고사점수 : 30% (필답 : 객관식, 단답형, O/X, 간략 설명 등)  
 ○기말고사점수 : 30% (필답 : 중간고사 형식과 유사)  
 ○리포트점수 : 30% (과제 및 퀴즈)

\* 코로나-19 상황 악화로 비대면 강의 지속시 평가방법은 일부 조정될 수 있으며 사전에 공지할 예정입니다.

## 5. 과제물

개인이 수행하는 과제로 "매주차 해당 강의시간에 부여하고 완료하여 제출"하는 방식으로 진행됩니다.

\*과제 부담은 경미합니다.

\*조별로 이루어지는 모임, 토론, 학습, 과제는 없습니다.(모든 과제는 "개인"이 해결)

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제2학기

교과목명	국 문	코딩과알고리즘			
	영 문	Coding and Algorithm			
과목번호-분반	06308-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	4/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~8(D405)	수강대상	ICT 계열자 수강 불가	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	장재경		010-7540-7401	jkjang46@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	진로개발역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

본 과목에서는 파이썬의 기본 문법을 학습하고, 다양한 예제를 통해 문제를 알고리즘으로 표현하는 법을 학습한다.

또한 파이썬을 통해 전반적인 프로그램에 대한 개념과 개발 과정(설계, 구현, 테스트)을 학습한다

## 2. 강의목표

문제 해결을 위한 알고리즘의 개념을 이해하고 설계할 수 있다.

파이썬을 통해 프로그램에 대한 개념과 개발 과정(설계, 구현, 테스트)을 익혀 실무에 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석(10%), 과제(20%), 중간시험(35%), 기말시험(35%)

- 출석은 한 주 결석하면 1점 감점하며, 지각 2번하면 한 주 결석으로 처리합니다.

- 과제는 제출기한 내에만 제출한 것만 인정합니다.

## 5. 과제물

주어진 문제를 해결하기 위해 알고리즘을 설계하고, 파이썬으로 프로그램을 구현해서 제출하는 과제

## 6. 실험, 실습계획

매 주차 강의 후 강의 내용을 파이썬으로 코딩 실습

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제2학기

교과목명	국 문	빅데이터이해와활용			
	영 문	Understanding and using big data			
과목번호-분반	06784-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목7~9(V111)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	한영수		010-4345-9963	yongsue.han@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

본 강의는 R언어를 활용하여 빅데이터 분석의 개념을 학습하고 전산실습을 수행하는 과목이다. 본 강의는 빅데이터의 개념과 방법론의 학습에서 실제 데이터를 활용 능력을 습득하는 것에 초점을 둔다. 따라서 많은 예제를 다룬다. 본 강의는 복잡한 수학적 공식을 최소화하여 다루고 직관적 이해를 강조한다. 손으로 계산하는 과제나 시험 문제는 배제되고 계산과정은 컴퓨터를 사용한다. 수업에 사용되는 프로그래밍 스크립트는 온라인 상에 배포하여 코딩의 부담을 최소화한다.

## 2. 강의목표

빅데이터의 개념과 기존 통계학과의 차이를 이해한다.  
R언어를 활용하여 빅데이터에서 사용되는 방법론과 알고리즘을 이해한다.  
실제 데이터를 활용하여 빅데이터 처리를 하고 분석하는 역량을 가진다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간시험:30%  
 기말시험:30%  
 과제: 20%  
 출석: 20%  
 동점자 처리 기준: 출석- 기말시험- 중간시험- 과제 - 낮은 학년 순으로 상대평가  
 중간 및 기말 시험: 손으로 작성한 필기 메모 A4지 단면 2장 지참 가능. 인쇄물 불가, 양식지 배포)  
 채점한 답안지는 이름과 학번을 가리고 사진촬영 후 온라인에 공개함.

## 5. 과제물

R 실습과제 2회 (각10점)

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제2학기

교과목명	국 문	블록코딩과AI			
	영 문	Block-based AI Coding			
과목번호-분반	06565-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월1~3(M306)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	송영조			ys1j13@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

최근 인공지능 분야의 획기적인 발전으로 인해 인공지능의 활용 범위는 더욱 확장되어가고 있으며, 이에 따라 프로그래밍이 가능한 인재의 필요성은 산업 전 분야에서 계속되어 강조되고 있다. 본 수업은, 프로그래밍을 처음 경험해보는 학생을 대상으로, 컴퓨팅 사고와 일반적인 인간 사고의 차이점을 이해하고, 컴퓨터와 인공지능이 문제를 해결하게 하도록 논리를 구체화하는 방법을 이해하는 수업이다. 이를 통해, 프로그래밍 및 인공지능 개발을 위한 기초적인 사고적 역량을 갖추 수 있다. 더불어, 본 수업에서는 블록 코딩 프로그램을 이용하여, 직접 컴퓨터 알고리즘을 통해 문제를 해결해보며 컴퓨팅 사고를 체화하고, 산업 분야에 많이 활용되는 대표적인 기계학습 알고리즘을 구현해보는 시간을 가져본다.

## 2. 강의목표

1. 프로그래밍 및 인공지능 개발을 위한 컴퓨팅 사고(computational thinking)를 익힌다.
2. 인공지능(artificial intelligence)의 정의를 이해하고, 자주 사용되는 대표적인 기계학습(machine learning) 알고리즘에 대해 알아본다.
3. 블록 코딩 실습으로, 컴퓨팅 사고를 이용한 문제 해결을 직접 경험해보고, 기계학습의 원리를 직접 이해하는 시간을 가진다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☒ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

실습 과제 (40%), 파이널 프로젝트 (40%), 출석 (20%)

## 5. 과제물

블록 코딩을 이용한 프로그래밍 과제, 응용 프로젝트

## 6. 실험, 실습계획

블록 코딩(스크래치)을 이용한 프로그래밍 및 머신러닝 알고리즘 구현

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원

# 강 의 계 획 서

2020학년도 제1학기

교과목명	국 문	재미있는바이오정보통신세상알아보기			
	영 문	Interesting Bio-Information Communication World			
과목번호-분반	05908-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월8~10(N211)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최상호, 박소령, 서효중, 김형권	D318	02-2164-4870	schoe@catholic.ac.kr, srpark@catholic.ac.kr, hjsuh@catholic.ac.kr, hkkim@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	진로개발역량			

## 1.교과목 개요

본 교과목에서는 다가올 미래 4차 산업 사회에 대비 정보통신 (ICT) 기반의 바이오 (BT) 융합분야인 바이오 정보통신분야를 알기쉽고 재미있게 소개한다. 바이오 정보 통신이 무엇인지 그 원리와 함께 소개하고 주요 BT-IT 융합 응용 및 서비스를 소개한다. 우선 자연/미생물/고등생물에서 쉽게 관찰할 수 있는 바이오 정보통신 원리를 예를 들어 설명하고, 사람에게 직접 적용가능한 인체통신에서의 정보통신 개념과 원리를 설명한다. 다음으로는 바이오-나노머신, 인체통신의 응용, 사물인터넷 기반의 바이오 헬스, 생체정보의 보안과 인증 등 주요 바이오 정보통신 응용분야를 각각 소개한다.

## 2. 강의목표

'미래 4차 산업 사회를 고려할 때 정보통신 (ICT) 기반의 바이오 (BT) 융합분야인 바이오 정보통신 분야 (사물인터넷 기반 바이오 헬스, 인공지능 기반 바이오-나노로봇 등)의 중요성이 날로 커지고 있다. 본 교과목에서는 바이오 정보통신 세계의 소개를 통해 미래 4차 산업 사회에 대비케 함은 물론 관련 융합 분야 지식을 배우고 안목과 시야를 넓혀준다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 및 수업태도 10%, 지필시험 90% (중간: 45%, 기말 45%)

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

지정좌석 배정

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제2학기

교과목명	국 문	윤리적AI로봇			
	영 문	Ethical AI Robot			
과목번호-분반	06304-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목2~4(N319)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	정덕환			dd2013@uos.ac.kr	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

이 수업은 4차 산업혁명의 시대 핵심 기술 중 하나인 인공지능 로봇과 관련된 윤리적, 사회적, 법적 이슈들을 과학사적, 과학기술철학적, 과학사회학적 입장에서 쓰여진 최신 논문들을 통하여 살펴보는 기회가 될 것이다. 인공지능 로봇의 존재론적 토대는 무엇인지, 윤리적 인공지능 로봇은 어떠한 존재여야 하는지, 그리고 어떻게 하면 인공지능 로봇과 바람직한 상호작용을 할 수 있는지 등을 살펴보기 위해서는 과학기술과 인문학 및 사회과학 사이의 통합적이고 간학문적인 접근이 요구된다. 포스트 휴머니즘의 시대에 어떻게 하면 윤리적 인공지능 로봇을 만들 수 있는지, 초지능의 시대에 인공지능 로봇과 더불어 공존하게 될 우리에게 요구되는 덕목과 가치가 무엇인지 살펴봄으로써 과학적 사고는 물론 문학적 상상력, 역사적 교훈, 그리고 철학적 분석력과 비판력을 두루 갖춘 인재로 성장할 수 있다.

## 2. 강의목표

이 수업은 다가오는 4차 산업혁명의 시대에 보다 실제적이고 의미있게 대응하기 위해서, 인공지능 로봇의 본성과 존재론적 지위, 그리고 사회 내에서의 윤리적 역할에 대해 보다 통합적이면서 심도 깊은 분석과 연구를 위해 최신의 관련 저작에 소개된 논문들을 분석하고 비판하는 것을 목표로 한다. 보다 구체적으로는 인공지능 로봇의 정체가 무엇인가, 스스로 학습하여 점점 더 스마트해지고 있는 인공지능을 우리가 어떤 존재로 받아들여야 하는가, 인공지능 로봇의 등장으로 인하여 우리의 생활세계는 어떻게 변하게 될 것인가, 달라진 생활세계는 어떠한 윤리적, 사회적, 법적 문제들이 발생할 수 있을 것인가, 변화된 생활세계 내에서 우리는 이들과 어떤 방식으로 공존할 것인가 등의 문제들을 다룬 논문들을 분석하고 비판함으로써 4차 산업혁명 시대에 요구되는 통섭적 성찰의 능력을 제고할 수 있다.

※ 세부 목표

- ① 인공지능 로봇의 존재론과 관련하여, 인공지능의 물리적 특성에 대한 과학적 이해와 인격체의 다양한 요소들에 대한 철학적 분석을 토대로 한 논문들을 살펴봄으로써 비인간 인격체의 가능성에 대해 이해한다.
- ② 인공지능 로봇의 윤리학과 관련하여, 인공지능 로봇의 존재론적 이해에 기반하여 인공지능 로봇의 등장으로 새롭게 제기될 수 있는 윤리적, 사회적 쟁점들을 분석하고 이해한다.
- ③ 사회적 차원에서 인공지능 로봇에게 주어질 수 있는 합당한 존재론적 지위에 대해 고찰하고, 사회적 거버넌스 체계의 구축의 필요성에 대해 이해한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식                      ☒ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 및 수업(토론)태도 20점, 발제(과제) 40점, 중간시험 20점, 기말시험 20점으로 구성되며, 상세한 내용을 아래와 같다.

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제2학기

교과목명	국 문	온라인플랫폼을활용한셀프인테리어			
	영 문	DIY Interior Design Utilizing Online Platform			
과목번호-분반	06453-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6~8(K239)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김민영			lmkim825@gmail.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량	진로개발역량, 창의적사고역량, 지식융합역량			

## 1.교과목 개요

셀프 인테리어 디자인이란 자신의 주거공간을 전문가에게 의뢰하지 않고 직접 디자인하고 시공하는 것으로, 가구·소품·직물 등의 소규모 스타일링에서 벽, 바닥 등의 마감재 교체 등의 규모가 큰 시공까지 확장되고 있다. 셀프 인테리어를 통해서 적은 비용으로 삶의 질을 높일 수 있고 공간에 자신의 라이프스타일과 개성을 담을 수 있다. 본 강의에서는 셀프 인테리어 디자인의 개념과 사례, 설계 과정, 시공방법을 학습하고 온라인 플랫폼을 활용하여 대학생과 사회초년생을 위한 소규모 주거공간을 계획한다. 특히 오토캐드, 스케치업, 플로어플래너 등 각자에게 맞는 3D 프로그램을 배우고 숙달함으로써 자신의 환경을 주도적으로 바꾸어 나갈 수 있는 공간적 문제 해결능력을 키운다.

## 2. 강의목표

셀프 인테리어 디자인의 개념과 과정을 이해하고, 공간 디자인 프로그램을 활용하여 소규모 공간의 3D 모델링을 할 수 있다. 인테리어 자재의 특성과 시공법에 대하여 이해할 수 있다. 자신의 라이프스타일과 주거에 대한 생각을 파악하고, 인테리어 디자인에 대한 안목을 키운다. 자신의 원룸/방의 셀프 인테리어 디자인을 구체적으로 계획할 수 있다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사20%  
 기말고사30%  
 개인과제 40%  
 출석,수업참여도10%

## 5. 과제물

- 1)개인과제(10%)
  - 쇼룸 답사보고서 제출
- 2)개인과제(10%, 각 2%): 수업시간에 간단히 작업
  - 나의 라이프스타일, 주거관, 취향에 대한 분석/ 좋아하는 실내 이미지 스크랩하기
  - 그리드 종이에 내 방 실측도면 그리기
  - 오토캐드, 스케치업, 플로어플래너 등의 프로그램을 이용하여 3D 모델링하기
  - 내 원룸/방 공간 계획하기
  - 내 원룸/방 색채 컨셉, 내 원룸/방 스타일링(코디네이션) 계획
- 3) 개인과제(20%)
  - 나의 원룸/방의 3D 모델링 완성, 프리젠테이션 보드, 예상 비용 정리

# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	소셜앙트레프레너십			
	영 문	Social Entrepreneurship			
과목번호-분반	07168-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월1~3(BA304)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	조영정	SH301	02-2164-5562	sksdudwjd@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	자기발견역량, 진로개발역량, 문제인식역량			

## 1.교과목 개요

1. "내가 대학에서, 사회에서 어떤 공부, 일을 해야할까? 할 수 있을까?" 는 질문을 갖고 온 학생들에게, '나를 찾는 대학'의 슬로건에 맞게 '나'와 '내가 하고 싶은 미래'를 '사회를 바꾸는 혁신가로서' 정체성을 찾기 위한 수업
2. '소셜앙트레프레너십'은 한국어로 '사회적기업가정신'으로도 번역될 수 있다. 즉, 사회적인 문제에 대해 주체성을 가지고 해결하고자 하는 의지를 가진 사람, 나의 전공을 통해 사회에 이로운 일을 도모하고 싶은 학생들에게, 경제적 가치와 사회적 가치를 함께 추구하는 방법을 학습하는 수업

## 2. 강의목표

1. 다양한 시각에서 사회와 사회문제를 바라보기
2. 학습 공동체를 통해 타인을 이해하고, 나를 찾는 활동과 생각하기
3. '사회혁신'을 통해 미래를 향한 주체적인 문제의식 갖기
4. 이론을 채우는 것보다 내 안에 있는 경험과 열정을 발현시키는 것

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

1. 출석 10%
2. 과제물 20% (리플렉션 페이퍼, 개인 피드백)
3. 수업참여도 10% (토론, 토의, 질문)
4. 중간 보고서 30%
5. 기말 보고서(or 주관식 질문) 30%

## 5. 과제물

1. 수업시간 내에 토론한 내용 정리하기
2. 리플렉션 페이퍼 제출하기

## 6. 실험, 실습계획

관심 주제별 토론 진행, Team으로 학습하기(대화하기)

## 7. 관련강의



# 강 의 계 획 서

2024학년도 제1학기

교과목명	국 문	세상을 바꾸는 임팩트 커리어			
	영 문	An Impactful Career Changing the World			
과목번호-분반	07167-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수1~3(N307)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	조영정	SH301	02-2164-5562	sksdudwjd@naver.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	자기발견역량, 진로개발역량, 문제인식역량			

## 1. 교과목 개요

나의 진로에 대해 단순히 '직업'으로 접근하는 것이 아니라, 세상에 '임팩트'를 줄 수 있는 일을 찾고 싶은 학생들에게,

1. 다양한 사례들을 통해 세상을 바꾸는 힘, 사회혁신에 대해 학습한다.
2. 세상을 바꿀 수 있는 개인이 되는 것, 팀이 되는 것에 대해 학습한다.
3. 나의 전공을 통해 세상에 도움이 될 수 있는 방법을 탐구하고 실제로 발전 시킬 수 있도록 학습한다.
4. 세상이 원하는 인재가 아니라, 내가 원하는 세상을 바꿀 수 있는 혁신을 학습한다.

## 2. 강의목표

1. 내가 추구하는 '가치'는 무엇인지, 이 가치를 통해 어떻게 세상을 바꿀 수 있는지 이해하기
2. 세상을 바꾸기 위해, 세상에 대해 이해하기 : 다양한 사회문제를 학습하고, 내가 공감하는 사회문제를 선택하기
3. 사회문제 해결을 개인으로 하는 것이 아니라, 팀으로 경험해보기
3. 나의 아이디어를 통해 사회의 문제를 해결하는 '임팩트', '가치'를 창출하는 커리어 만들기

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

1. 출석 10%(개인)
2. 참여도 10%(수업참여도 : 팀모임, 발표)
3. 개인과제 30%(개인)
4. 중간보고 20%(팀) - 중간고사기간 중간 시험 없음
5. 기말보고 30%(팀) - 기말고사기간 기말보고회

## 5. 과제물

1. 개인과제
  - 수업 리뷰, 리플렉션 페이지
  - 수업시간에 배운 내용에 대한 실습
2. 중간/기말 보고서 : 사회문제 인식 및 임팩트 창출 과정 보고서

## 6. 실험, 실습계획

- 사회문제 인식 및 선정 : 팀빌딩 및 팀학습
- 사회문제에 대한 탐구 : 환경, 고객, 사례 등

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	세상을바꾸는미래기술			
	영 문	Future Technology to Change the World			
과목번호-분반	06287-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화4~5(N312), 목 4(온라인)	수강대상	제한없음	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이상국	T611	02-2164-4909	sg.lee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	진로개발역량, 문제인식역량, 창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

과학과 기술의 발전이 세계를 어떻게 바꾸어 왔는지를 정치, 경제, 사회 문화 등 여러 시각으로 살펴보는 것은 급변하는 4차 산업혁명 시대에 슬기롭게 대처하기 위한 하나의 방법이다.

본 교과목에서는 세상을 바꾼 기술의 변화를 살펴 보면서 미래에 도래할 '인간증강 기술', '인공지능 기술', '인지 과학 기술', '착용형컴퓨터 기술', '인간과 컴퓨터 상호작용' 등 4차 산업혁명의 ICT 핵심기술을 쉽게 이해하고, 세상을 변화 시킨 <인공지능 및 기계학습 알고리즘> 과 <컴퓨터 소프트웨어 아이디어>에 대하여 이해한다.

## 2. 강의목표

본 강의에서는 세상을 변화시킨 <기계학습 알고리즘>과 <컴퓨터 소프트웨어 아이디어>들을 이해시키고, 그 활용 분야의 이해를 돕는다. 특히 기계학습에서 자주 사용되는 알고리즘이 무엇이고, 어떤 과정으로 지능형 정보 처리가 수행되는지 이해시킬 것이다. 또한 <인간증강 기술>, <인공지능 기술>의 현재와 미래에 대한 이해를 돕는다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☒ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (Flipped Learning)

## 4. 평가방법

출석(10%), 과제/보고서(45%), 발표(45%)

## 5. 과제물

과제 보고서

## 6. 실험, 실습계획

없음

## 7. 관련강의

인간과 컴퓨터 상호작용, 창의입문설계, 빅데이터 분석의 기초, 딥러닝의 이해와 활용, 데이터 시각화, 빅데이터 비즈니스의 이해와 활용전략, 4차산업과 창의적 리더십

## 8. 장애학생 지원 사항

지원함

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	사이버스페이스의정보윤리			
	영 문	The Ethics in Cyberspace			
과목번호-분반	03852-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수3~5(M414)	수강대상	가톨릭대학교 학생	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	서경희	K100	010-5241-7379	khseo63@hotmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	http://e-cyber.catholic.ac.kr		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	지식융합역량, 글로벌시민역량, 문제인식역량			

## 1. 교과목 개요

정보사회에서는 정보를 올바르게 생산, 분배, 유통, 이용할 수 있는 인간의 윤리의식이 절대적으로 요구되는 사회이다.  
 그러므로 정보사회의 구성원들은 인터넷 윤리에 입각해서 사고하고 행동할 필요가 있다.  
 인터넷 윤리란 정보사회에서 야기되고 있는 윤리적 문제들을 해결하기 위한 규범체계이며,  
 이 규범체계 안에서 IT 기술을 다룸에 있어 옳고 그름, 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행동하는 것을 다룬다.  
 또한, 지능정보사회의 태동을 알리는 AI 기술과 서비스가 파급됨에 따른 사회문제를 고려하여, 윤리적 문제 인식과 예상되는 새로운 문제와 이슈를 다룬다.

\* 수 3, 4교시는 온라인강의이고, 5교시는 오프라인 강의이며, 상황에 따라서 5교시도 온라인 강의로 진행될 수 있습니다.

## 2. 강의목표

인터넷이 만드는 사회적 문제점 및 이의 해결방안과 기존의 윤리 문제의 정보사회에서의 새로운 해석 등에 대해 연구 발표하며, 바람직한 사이버스페이스의 비전을 제시함을 목표로 한다.  
 또한 인터넷에서 많이 접하는 ICT(정보통신기술)용어에 대한 이해를 한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사: 30%  
 기말고사: 40%  
 과제 및 프로젝트: 20%  
 출석 및 Quiz: 5%  
 출석 및 평소점수: 5%(결석은 학교의 공결확인서로만 처리되며, 병원진료서 제출은 해당되지 않음),  
 지각 3번은 결석1번으로 전환되며, 수업10분 경과 후의 입실은 결석입니다.  
 평소점수(포인트)는 수업 중 질문에 대한 답을 했을 경우를 포함하여, 동료들의 발표시에 질문등 수업에 적극적인 참여행위를 점수화(1점씩)해서 출석점수에 포함한다. 참고로 지각1번이면, 출석점수 만점에서 1점이 감소됩니다.

## 5. 과제물

\* 프로젝트: 발표 1주일전에 제출하는 중간 ppt 발표자료(khseo@catholic.ac.kr로 보내세요), 조별 발표 및 최종

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	사용자경험디자인			
	영 문	User Experience Design			
과목번호-분반	06505-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화7~9(N301)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	기수아		010-2556-4400	keysooah@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	창의적사고역량, 문제인식역량			

## 1.교과목 개요

사람은 상황에 따라 제품과 서비스를 이용하며, 저마다 다른 기준과 관점으로 경험을 합니다. 이때 대상과 사용자 간의 의식/무의식의 상호작용이 발생합니다. 잘 설계된 경험은 사용자에게 자연스러운 경험을 제공하지만, 잘못 설계된 경험은 사용자가 이해할 수 없는 경험을 제공합니다. 따라서 사용자 경험(UX)은 자연스러운 경험 제공을 위해 서비스에 대한 사용 맥락, 의도에 맞는 정보 전달, 사용성, 인터랙션 등을 총체적으로 고려해야 합니다.

또한 경험디자인의 대상은 과거 스마트폰, 자동차 등과 같은 제품 중심에서 AI, 음성인식 스피커, AR/VR 등 디지털 콘텐츠를 넘어 무형의 서비스까지 분야가 넓고 다양해지고 있습니다. 디자인의 대상이 다양해진 만큼 경험에 대한 이해가 동반되어야 합니다. 사람이 보편적으로 지닌 경험의 원리를 이해하는 것은 물론 서비스를 사용한 사용자의 이용 동기, 행동 등을 통한 경험까지 분석해 새로운 경험을 제공하기 위한 전략적인 접근이 필요합니다.

## 2. 강의목표

경험에 대한 중요성이 대두되면서 IT 제품의 사용자를 중점 대상으로 하고 있던 사용자경험의 개념이 확장되어야 할 필요가 생겼습니다. 단순히 IT 제품만이 아니라 자동차나 시계와 같은 복합적인 제품, 그리고 병원이나 커피점과 같은 서비스에서도 경험이라는 것이 중요하다고 여겨지고 있기 때문입니다. 따라서 이제는 사용자경험(User Experience)이라는 경계를 넘어서 좀 더 일반적인 사람의 경험(Human Experience)을 고민해 보아야 하는 시점이 되었다고 생각합니다. 이러한 전환의 일환으로 이 수업에서는 '경험 디자인(Design for Experience)'이라는 확장된 시각을 제공하고자 합니다. 이 수업의 목표는 경험디자인 측면에서 새로운 제품이나 서비스를 만들어 내는 것 또는 기존 제품이나 서비스에 적용하는 것입니다.

이 수업에서는 사람에 대한 따뜻한 배려와 풍부한 감수성, 새로운 기술에 대한 호기심, 그리고 다른 사람들과 협동 작업을 할 수 있는 능력이 요구됩니다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석(20%), 중간(40%), 기말(40%)

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	물질중독과인간행동			
	영 문	Substance Addiction and Human Behavior			
과목번호-분반	06301-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(N212)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김지연		010-7101-4068	cloudia68@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

최근 복잡한 사회현상을 반영하듯 현대인이라면 누구나 중독적인 경향성을 가지고 있으며, 중독의 위험 환경에 노출되어 있다. 일반적으로 중독의 문제를 개인의 문제로 보는 경향이 있으나 중독이 인간의 행동 및 인간의 본성에 까지 영향을 주고있다. 본 과목에서는 다양화된 중독문제를 인간의 행동적 관점으로 이해하며, 중독의 개념에 대해서 정의하고자 한다. 또한 중독물질과 인간 행동 간에 긴밀하게 이뤄지는 상호작용과 그로 인한 현상 등이 긍정적, 부정적으로 발생하고 있다. 따라서 현 사회에 만연되고 있는 물질중독의 종류와 각각의 특성, 문제점, 치료유무, 재활 등에 대해 구체적을 이해하며, 물질중독이 인간의 신체 및 뇌에 미치는 영향에 대해서 알아보고, 궁극적으로는 중독물질이 인간에게 미치는 부정 시스템에 대해서도 알게될 것이다. 이를 통해 최근 우리사회에 일반화되고 만연되어 있는 다양한 중독물질 뿐만 아니라 중독적 요인들에 대해 정확한 정보를 습득하고, 인간행동의 위험요인 등에 대해서 알아봄으로써 사회적 존재인 인간의 삶과 인간행동을 중독으로부터 보호함으로써 최종적으로는 인간의 삶의 질을 향상시킬 수 있을 것이다.

## 2. 강의목표

첫째, 인간행동에 대해 학습한다.  
 둘째, 물질중독의 개념을 학습한다.  
 둘째, 물질중독의 종류와 특성, 원인에 대해 알아본다.  
 셋째, 물질중독으로 인한 인간일탈에 대해 알아본다.  
 넷째, 물질중독의 폐해에서 자신을 예방하기 위해 예방법 및 치료법 등을 학습한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (활동참여 등)

## 4. 평가방법

출석 20%  
 중간고사(과제물대체)-30%  
 기말고사(객관식, 주관식, 기타 혼합) -40%  
 수업참여도 및 기타 10%

## 5. 과제물

과제물 1개  
 \*추후 공지

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	데이터분석의기초			
	영 문	Fundamentals of Data Analytics			
과목번호-분반	06296-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월6~8(N103)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김수진		010-9524-0876	loveksj282@naver.com, loveksj282@skku.edu	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량	지식융합역량, 창의적사고역량, 전문가실천역량			

## 1. 교과목 개요

클라우드 컴퓨팅, 소셜 네트워킹 등의 정보기술의 발전으로 인해 새로운 소비자의 출현과 더불어 새로운 사업 모형이 등장하고 있다. 이를 위한 정부정책이 중요한 관심 이슈들이 되고 있는데, 이에 따른 데이터 분석이 전방위적으로 다양한 산업 분야에서 활용되기 시작하면서 그 중요성도 대두되고 있다.

본 강의는 정보기술의 급격한 발전에 따른 역동적인 시장환경 변화에 대응하여 글로벌 경영 리더들이 갖추어야 데이터 분석 지식을 제공하고자 설계된 과목이다. 따라서 데이터 분석 관련 사회과학 및 정보기술에 걸친 이론 및 국내외 사례들을 중점적으로 토의하고자 한다.

## 2. 강의목표

본 강의는 정보기술 사회에서 데이터 분석의 개념을 이해하고, 데이터 분석의 응용을 경영학에 적용하는 과정을 다룬다.

데이터 분석에 대한 기초 개념과 원리를 학습하여 실무에서 데이터 분석을 할 수 있는 능력을 배양한다.

기업의 스마트 기술 활용이 주된 테마가 되고, 구체적으로 사용자들의 데이터 분석의 활용 및 소비행태의 변화, 데이터 활용 등에 대하여 중점적으로 다루고자 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 30%  
 기말고사 30%  
 과제 및 퀴즈 20%  
 출석 및 태도 20%

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2022학년도 제1학기

교과목명	국 문	데이터분석을위한R프로그래밍입문			
	영 문	Introduction to R programming for data analysis			
과목번호-분반	06783-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금5~7(M307)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박진환			krapynot@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

R은 통계, 데이터 분석 분야에서 널리 사용되는 오픈소스 소프트웨어입니다. R은 다양한 기능을 수행하는 패키지들이 지속적으로 추가되고 데이터 마이닝, 기계학습 분야를 위한 최신 이론들도 패키지로 제공되고 있어 그 활용도가 매우 높은 소프트웨어라고 할 수 있습니다. R은 비전공자도 쉽게 배우고 활용할 수 있어 실제 학생들이 가장 범용적으로 사용하는 통계 언어입니다.

본 강의는 R의 기본 문법 및 프로그래밍 방법을 배우고, 이를 기반으로 기초적인 데이터 분석을 학습하는 것을 목표로 합니다. 한 학기 동안 배우는 과정을 요약하자면, R에서 데이터를 읽어들이 분석이 필요한 부분을 추출하고 데이터를 본인이 원하는 대로 변형 및 가공한 뒤 시각화한 후 해당 변수들 간의 함축된 정보를 찾아내어 분석하고 분석 결과를 해석할 수 있는 능력을 갖추는 것을 목표로 합니다.

## 2. 강의목표

1. R의 기본 문법을 이해하고 활용할 수 있다.
2. R에서 제공하는 다양한 함수, 패키지를 활용하여 분석할 수 있다.
3. 데이터를 시각화 할 수 있다.
4. 데이터 마이닝의 기본 개념을 이해하고 활용 할 수 있다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 40%  
 기말고사 40%  
 과제 10%  
 출석 10%

## 5. 과제물

수업에서 배운 것을 기반으로, 제공된 데이터를 변형 및 분석하는 코드를 작성하는 과제

## 6. 실험, 실습계획

R의 기본 문법과 코드 작성 기초를 다지고 해당 지식을 기반으로 직접 데이터를 만지고 분석해보는 경험을 쌓습니다.

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	기업가정신과기술창업			
	영 문	Entrepreneurship and Technology Startups			
과목번호-분반	06313-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(온라인), 목 5~6(NP110)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	채지희	SH407	02-2164-6570	mevoyage@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량	창의적사고역량, 진로개발역량, 전문가실천역량			

## 1. 교과목 개요

과거와는 현저하게 달라진 사회 패러다임으로 인해 누구나 인생행로에서 한번쯤은 창업을 고민하거나 시도하게 됩니다. 창업을 위해서는 문제 정의와 솔루션 도출을 통해 혁신적인 아이디어를 창조하는 기업가정신과 아이디어를 단계별로 구현하는 실행력이 요구됩니다. 본 과정에서는 창업을 처음 접하는 학생들에게 기업가정신 및 창업모델의 핵심개념과 구현사례를 소개하여 창업세계의 현실과 창업 성공전략에 대한 이해도를 높이고자 합니다

## 2. 강의목표

창업과 기업가정신, 창업의 기회인식과 비즈니스모델, 창업 자원관리, 창업 분야 및 유형별 전략, 창업 지원제도의 활용 등 창업의 전반적인 프로세스를 이해합니다. 불확실하고 치열한 경쟁환경 속에서 창의적 사고와 혁신을 통해 창업에 성공한 사례를 학습하여 기술 및 기회에 기반한 창업방식과 사업모델을 습득합니다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☒ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 및 수업참여 20%  
 중간 발표과제 40%  
 기말고사 40%

## 5. 과제물

강의요약 과제물 - 수업참여 점수반영(10%)  
 중간고사 과제물 대체 - 창업기업 조사와 발표

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등



# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	기계학습과인공지능의이해			
	영 문	Understanding of Machine Learning and Artificial			
과목번호-분반	06295-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금7~8(온라인), 금9(N301)	수강대상	수강 주대상 1학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	최학현			ai.report.21@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량	창의적사고역량, 지식융합역량, 전문가실천역량			

## 1.교과목 개요

본 수업은 4차산업혁명의 핵심기술인 인공지능에 대한 개념과 원리에 대해 학습한다. 인공지능이 다양한 분야와 융합하여 활용되는 사례에 대해 알아본 후, 인공지능 기술을 이루는 머신러닝과 딥러닝의 원리를 이해한다. 인공지능 알고리즘을 기반으로 데이터 분석의 과정을 알아보고 케라스, 텐서플로를 활용한 다양한 프로젝트에 대해 탐구한다. 수업에서 인공지능 기술에 대한 이해를 시작으로 중간고사 전까지는 머신러닝에 대해, 기말고사 전까지는 인공지능의 딥러닝 시스템을 중점적으로 학습할 예정이다.

## 2. 강의목표

- 수업은 인공지능에 대한 기술적 이해를 목표로 한다.
- 머신러닝과 딥러닝의 원리와 프로젝트 사례들에 대해 학습한다.
- 케라스와 텐서플로를 활용하여 데이터 분석을 하고 모델을 도출하는 일련의 과정을 경험한다.
- 그 과정에서 머신러닝과 딥러닝의 차이와 기술적 원리를 이해한다.
- 인공지능 기술을 분야 간 융합하는 통찰력을 기른다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 출석(10%): 출석, 지각, 결석, 시험, 발표, 과제 등 평가기준 안내(1주)  
 중간시험(25%): 머신러닝 관련 프로젝트 사례에 대한 이해를 기반으로 한 평가  
 기말시험(35%): 딥러닝과 인공지능 관련 프로젝트 사례에 대한 이해를 기반으로 한 평가  
 과제(30%): 인공지능, 머신러닝, 딥러닝의 분야 활용 사례들에 대한 레포트 평가

## 5. 과제물

추후 수업때 공지

## 6. 실험, 실습계획

중간, 기말 주차에 학습한 내용 활용 실기 시연

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	과몰입과스마트디지털사회			
	영 문	Overindulgence and Smart Digital Society			
과목번호-분반	06307-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(NP110)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김지연		010-7101-4068	cloudia68@naver.com	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량	지식융합역량			

## 1.교과목 개요

최근 현대화의 특징 중 하나는 4차산업혁명의 영향으로 물리학의기술, 생물학의기술, 스마트, 디지털사회기술로 급속하게 변화하는 것이라 할수있다. 따라서 현대인은 누구나 디지털기기를 스마트폰의 앱을 얼마나 잘사용하며 일상생활에 활용하는지가 곧 성공 또는 유능함의 지표로 활용되고 있다. 이처럼 우리를 둘러싼 사회환경이 4차산업의 영향으로 스마트디지털화 되어가고 우리는 이러한 사회구조에 잘 적응하고자 노력하는 과정에서 과몰입하게 된다.

본과정에서는 긍정적 개념인 몰입과 부정적 개념인 과몰입, 그리고 병리적측면의 개념인 중독의 상관관계에 대해 포괄적으로 학습하고자 한다. 또한 몰입, 과몰입, 중독의 원인 및 특징에 대해서도 알아보며, 중독 또는 과몰입이 되지 않기위해 할수있는 예방방안, 대처법 등에 대해서도 학습해보고자 한다. 이러한 학습과정을 통해 전 세계적 매가트랜드인 4차산업혁명이 인간의 공동운명체의식을 바탕으로 새로운 공동의 윤리의식의 세계로 인류의 수준을 높이는데 도움이 되고자 한다.

## 2. 강의목표

현대인은 학문탐구 및 이성적사고 등을 통해 행복추구를 할 수도 있지만, 좀더 쉽고 편리한 방법으로 쾌락과 유희를 경험하고자 한다. 4차산업이 확산되고, 디지털정체성이란 용어가 등장하고, 인터넷, 디지털, 스마트폰 보급이 일반화되면서 우리사회구조는 사이버문화 시스템이 되었다. 즉, 매스콤을 통해 알려진 유명 연예인의 원정도박, 스포츠 및 여가활동중 사이버게임도박, 패스트푸드식음식과남용, 쇼핑, 성, 일, SNS웹툰, 유튜브, 등이 있다. 본 과정에서는 이러한 사이버문화 시스템내에서 사회문제로 확산되고있는 요인에 대해 구체적으로 탐구하는데 그 목표를 두고자한다. 이를 위해서는

첫째, 몰입, 과몰입, 중독과의 상관관계를 확인한다. 둘째, 현대사회의 최대관심사인 4차산업과 스마트사회 구조에대해 알아본다. 셋째, 현대사회의 새로운 패러다임인 뇌과학, 뇌심리, 뇌현상 등에 대해서 학습한다. 넷째, 몰입, 과몰입, 중독의 치료방안 및 예방법에 대해알아본다. 다섯째, 스마트 디지털사회에 과몰입한 인간의 이상행동 및정서, 정신건강의 전반적측면을 진단, 평가하고 치료방안 등을 사례를 통해 알아본다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

-출석및수업태도  
 -중간고사  
 -기말고사  
 -과제  
 -구체적평가방법,교재,과제,체험등구체적인내용은OT시간에공지예정

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	개인정보와정보인권			
	영 문	Human Rights to Personal Information			
과목번호-분반	06240-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월8~9(온라인), 수 8(N311)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이민영	T609	4029	myoegi@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	사이버캠퍼스(http://e-		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

개인정보와정보인권에서는 개인정보자기결정권 보장 차원에서 개인정보 처리에 관한 권리의무관계의 재편을 고려하여 합헌적·민주적·법치적 원리에 의거한 대응책을 가능해봅니다. 그리하여 주어진 문제상황의 해소방안을 건전한 상식에 근거하여 합리적으로 고찰할 것입니다. 특히 지능정보사회에서의 규제와 수혜가 균형과 조화로 조성되도록 개인정보에 관한 권리를 보장하기 위한 이익형량을 모색합니다.

물론 사람 중심의 창의성과 유연성을 핵심가치로 여기는 지능정보사회로의 전환이 이행되고 있지만, 극복되어야 할 한계에 직면하고 있음도 사실입니다. 인간지성을 대체할 초연결의 지능정보화에서 정보통신기술(ICT)의 자율성 범주, 즉 판단 범위와 책임 소재에 관한 사회적 합의를 도출하고 권익침해를 통제할 규율을 마련하는 데는 아직 미흡한 실정이기 때문입니다.

개인정보와정보인권은 이와 같은 측면에서 개인정보를 둘러싼 정보환경의 변천을 전제로 상호충돌되는 권리갈등을 전제로 합니다. 그리고 상충되는 상호관계에서 정보주체인 '나'는 무엇을 어떻게 주장할 수 있는지 정보인권 차원에서 살펴봅니다. 개인정보 논의가 다양한 학문적 접근으로 전개될 수 있지만, 그 논점의 접점에서 기초교양적 탐구로 조화롭고 균형잡힌 관점을 정립하는 것은 시대적 과제인 까닭에 그러합니다.

이러한 문제인식으로 본 교과는 정보활용의 관점에 대한 적절한 제한과 규제를 정보인권의 시각에서 정제하고 포섭해야 함을 포괄합니다.

## 2. 강의목표

개인정보와정보인권은 교양지식의 함양은 물론 지식정보사회에서의 법적 소양을 기르고 사회적 가치에 대한 객관적 주관성의 확립에 주목합니다. 이로써 '나'라는 자아에 대한 규범적·현실적 성찰의 도모에 기여하는 데 그 목표가 있습니다.

이러한 목표를 달성함에 있어서 기술적 변천에 따른 미래 규범의 좌표를 함께 헤아려봅니다. 이와 같은 목적을 지향하는 까닭에, 정보환경의 변화에 따른 현안과 쟁점의 함의를 천착하면서 교양 차원의 법적 지성을 도출하기 위한 협력적 토의를 형성할 것입니다. 또한 교양적 기초에서 이른바 개인정보법의 전반적 함의를 음미할 수 있는 응용력과 창의력을 발견함을 강의목표로 삼고 있습니다.

염두에 둘 것은 정보주체는 정보통신서비스의 이용자를 포함하여 개인정보에 의하여 식별되는 사람을 말하고 이에 관한 논의는 사회공동체를 전제로 한 인간의 권리에서 시작한다는 점입니다. 때문에, 본 강의는 국민 권익보장에 목적을 두고 함께 이야기나눌 수 있는 현황을 이해하고 이를 수렴하여 서로의 다름을 존중하면서도 각각 보호받아야 할 이익과 가치를 살펴봅니다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출결(13%) + 퀴즈(12%) + 과제물(20%) + 발표토론(25%) + 기말고사(30%)을 원칙으로 함

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	천문학의세계			
	영 문	Understanding Astronomy			
과목번호-분반	06326-02	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금6~8(K262)	수강대상	우주를 좋아하는 누구나	선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	지웅배	연세대학교 은하진 화연구센터	없음	wim0705@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site	https://www.youtube.com/channel/		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	창의적사고역량			

## 1.교과목 개요

우리는 어디에서 와서 어디로 가는가? 그리고 우주에는 우리 뿐일까? 이 두 가지 질문은 아주 먼 옛날 인류가 맨눈으로 밤하늘을 올려다보기 시작한 이후, 최첨단 망원경들이 우주로 올라가 우주를 관측하고 있는 오늘날까지 계속 이어져오고 있는 인류가 품은 가장 위대하고 오래된 질문이다. 바로 이러한 질문에 대해 오늘날의 천문학은 나름 그럴 듯한 답을 내놓고 있다. 동시에 아직도 여전히 속 시원하게 답하지 못하고 있는 한계들도 존재한다. 과연 오늘날의 과학은 우리의 가장 위대한 질문에 어떤 대답을 주고 있으며 또 동시에 우리는 어떤 한계에 부딪히고 있는지를 함께 배워보며, 일상 속에서 그동안 체감하기 어려웠던 우주, 천문학의 아름다움을 함께 느껴본다.

## 2. 강의목표

오늘날 현대 인류는 지구를 벗어나 태양계 외곽까지 탐사선을 보내고 유인 우주 탐사 시대의 새로운 개막을 앞두는 시대를 살아오고 있다. 빅뱅에서 시작된 130억년에 가까운 긴 우주의 진화 과정을 통해서 우리가 존재하게 되었지만, 아쉽게도 우리는 지구에 갇힌 채 살아가는 탓에 우리가 이 광막한 우주에 살고 있으며 우리 스스로가 바로 우주 진화의 유구한 추억을 고스란히 간직하고 있는 살아있는 화석이라는 자명한 사실을 망각하곤 한다. 하지만 현대 물리학과 천문학은 우리가 이 우주에 존재하는 일원이며 우주 진화의 기나긴 과정을 함께 공유하고 있다는 사실을 매년 우리에게 들려주며 우리 인류 스스로의 존재성을 지구를 벗어나 우주적인 스케일로 확장할 수 있는 창구가 된다. 이번 강의를 통해 평소 미처 생각지 못했던 우리 일상 속에 스며든 다양한 물리학/천문학적인 개념을 접하고 우리가 이 우주의 진화 과정과 어떻게 연결되어 있는지 천문학적 연결 고리를 찾아본다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 출석 (20%) - 중간고사 (30%) - 기말고사 (50%) - 기타 참여도
- 토론 발표에 지원한 사람은 중간 고사를 면제함.
- 활발한 학생들의 참여를 권장하고 비대면 강의로 인한 수업권 침해를 방지하기 위해, 발표 3회마다 최종 학점에 가산점을 부여할 예정.
- 또한 강의 중 강의자가 발표를 부탁하기 위해 지목한 학생이 3회 호명에 응하지 않을 경우, 결석처리함.

\*금요일 앞 두시간 오프라인 강의 / 뒤 한 시간 온라인 강의 및 자료 배포로 진행

## 5. 과제물

- 수업 시간에 쪽글을 작성할 예정입니다. 쪽글은 수업 당일 제출 합니다.

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	Flipped 질병과과학			
	영 문	Flipped Disease and Science			
과목번호-분반	06390-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수3(온라인), 금 2~3(NP106)	수강대상	중핵과정 대상	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	나현오	NP416	02-2164-6598	hola@catholic.ac.kr	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Flipped Learning <input checked="" type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	지식융합역량, 창의적사고역량, 문제인식역량			

## 1. 교과목 개요

인체와 건강에 대한 기초지식과 질병에 대한 이해, 약에 대한 이해, 올바른 약의 사용, 건강관리체계 등을 학습하고, 인류가 질병치료를 위해 과학 및 다양한 학문분야들을 통하여 다학제적으로 접근했던 활동들을 이해한다.

## 2. 강의목표

1. 인체와 건강에 대한 기초지식을 습득한다.
2. 건강과 질병에 대하여 이해하고 생활습관과의 연관성을 설명할 수 있도록 한다.
3. 약과 건강에 대하여 이해하고 올바른 약의 사용과 건강관리체계에 대하여 설명할 수 있도록 한다.
3. 자신의 학문분야와 건강 및 질병과의 연관성을 설명할 수 있다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☒ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사25%, 기말고사 25%, 조별 프로젝트 과제물 25%, 출석 10%, 학습참여도 15%

## 5. 과제물

별도로 제시하는 프로젝트 과제물을 제출함

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2017학년도 제2학기

교과목명	국 문	진화생물학의철학			
	영 문	The Philosophy of Evolutionary Biology			
과목번호-분반	05126-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목5~7(K260)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이은주		010-8962-0419	eleeie@chol.com	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태			영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

이 강의에서는 현대에 제기되고 있는 진화생물학의 논의를 철학적 지평에서 숙고하여 성찰한다. 유전자 이종나 선구조와 염색체의 발견으로 새로운 논의를 펼칠 수 있었던 이후에, 모든 생명체의 궁극적 원리가 진화 과정에서 형성된 유전자와 유전정보를 담고 있는 염색체에 있다는 진화생물학의 주장과 그 검증은 우리에게 커다란 충격을 안겨준다. 그러나 이러한 진화생물학의 담론은 우리를 빠져나올 수 없는 함정으로 내몰지도 모른다. 이에 진화생물학의 내용을 비판적으로 검토함으로써, 우리가 독단적인 맹신이나 이념에 빠지지 않으면서 과학과 소통할 수 있는 계기를 마련해 본다.

## 2. 강의목표

과학은 이미 우리의 삶에 깊이 침투해 있으며, 과학적 진리는 마치 객관적이고 따라서 저항할 수 없는 내용을 갖는다고 현대를 살고 있는 우리는 생각한다. 더구나 염색체 지도까지 날날이 밝혀진 지금, 우리는 이러한 과학적 세계관과 진리관에서 쉽사리 벗어날 수 없다. 그러나 인간과 인간이 이루는 삶의 문제는 그렇게 객관적으로 증명되어 고정될 수 있는 차원의 것이 아니다. 이에 과학의 한 분야로써 진화생물학이 담고 있는 내용을 철학적 사유에 기초하여 분석하고 성찰함으로써 인간은 누구이며, 인간의 삶이 어떻게 이루어지는가를 공부한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 10% + 중간시험 30% + 기말시험 50% + 발표 혹은 과제 10% = 100%

## 5. 과제물

강의 시간에 공지합니다.

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	인체해부하기			
	영 문	Human Anatomy			
과목번호-분반	06507-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~4(D301)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	남용석		7441	boffin@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

육안해부학은 정상 인체의 구조와 기능을 연구하는 학문으로서 생명현상을 탐구하는 과정에서 가장 처음 접하는 기본 학문으로서 기초이며, 기본이 되는 과목이다.

## 2. 강의목표

- 우리 몸의 구조물의 형태, 주위기관과의 상호 위치 관계를 배우며 관련과목학습에 활용할 수 있는 기초 지식을 습득하도록 한다.
- 기본적인 해부학적 기초지식을 습득하여 우리 몸의 계통 및 부위별 생체 기전의 제반 원리를 이해한다.
- 심화된 해부학적 지식을 통해 실생활에 직접 적용시킴으로써 삶의 질을 향상에 기여한다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (● 강의 (70%) + 발표 (10%) + 토론 (20%))

## 4. 평가방법

시험(중간, 기말고사 등 80%), 수업참여도(출석, 토론 등 15%), 과제물 (5%)을 원칙으로 하며, 수업 시간에 개인별 질문과 수시로 쪽지 시험을 보아 이를 토대로 성적에 반영한다.

## 5. 과제물

각 단원별로 정리하거나 자신의 분야에 맞는 부위를 선택하여 기술하는 방법

## 6. 실험, 실습계획

해당사항이 없으나 일부 동영상 실습을 청취하는 방법을 모색

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	인류와환경			
	영 문	Humanity and the environment			
과목번호-분반	06290-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화4~5(N212), 목 4(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	문용희		02-2164-4370	yhmoon95@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	자기발견역량, 글로벌시민역량			

## 1. 교과목 개요

환경과 지구위기, 자연과 인간의 상호관계, 환경의 특성에 대한 기본적인 개념을 파악하고, 지구환경을 구성하는 각 매체간의 상호 작용과 각각의 시스템으로서 지구 환경을 이해하여 향후 지표환경 변화를 예측, 지금의 환경 균형을 깨는 인간의 역할을 이해하고 방지할 수 있는 과학적 접근 방법을 탐구 한다

## 2. 강의목표

지구 주요 시스템은 지권, 수권, 대기권, 생물권으로 구성되어 있다. 이들 큰 시스템 각각은 상호작용하는 많은 더욱 작은 시스템으로 나누어진다. 예를 들어 화산은 배수유형과 침식율을 변경시키고, 수문시스템의 부분이 된다. 인간은 주변 환경과 상호작용한다. 인구수가 증가하고 기술이 발전함에 따라 인류는 지구시스템의 변화에 주요한 엔진이 되고 있다. 인간에 의해 파괴되고 있는 자연환경을 복원시키기 위해, 본 강의에서는 모든 크기의 시스템들을 공부할 것이고 그들 사이의 많은 복잡한 상호작용을 이해하는데 초석을 마련하고자 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

※출석(20%), 수업태도(5%), 중간(30%) 및 기말고사(35%), 과제(10%)

## 5. 과제물

※인류와 환경 강의를 듣고 인간으로 인한 권역별 지구환경 오염과 해결방안에 대한 논문, 저널 등 참고문헌을 읽고 정리 요약하여 리포터 제출

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)



# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	인간성장의심리학			
	영 문	Psychology of human growth and development			
과목번호-분반	06255-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월3~4(K267), 월 5(K267)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	심예은			syeyen@naver.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	글로벌시민역량			
	부역량	자기발견역량, 창의적사고역량, 지식융합역량			

## 1. 교과목 개요

성인기의 인지적 변화, 사회적 변화, 사회적 관계, 일과 은퇴, 성격의 변화, 의미에 대한 추구, 스트레스와 적응유연성, 죽음과 사별에 대한 다양한 주제를 살펴봄으로써 성인 발달 과정에 대한 심리적 이해를 통해 수강생의 학문적, 개인 내적 성장에 기여한다.

## 2. 강의목표

1. 성인·노인 심리학의 주요 주제를 개관적으로 이해한다.
2. 토론 과제를 통해 수강생의 비판적 사고 및 다양한 시각을 배양한다.
3. 성인발달 분야에서의 새로운 변화와 관련된 주제에 대해 탐구한다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사(35%) + 기말고사(35%) + 개별과제(20%) + 출석(10%)

## 5. 과제물

매 주차 토론 과제 사이버캠퍼스에 제출  
 '나의 부모님 이야기(자유형식의 부모님 일대기)' or '나의 유연장' 중 택 1(14주차 제출)

- 설문 1회 예정

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

필요에 따라 지원 사항 협의

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	우연의과학:통계학			
	영 문	Science by chance: Statistics			
과목번호-분반	06324-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수6~8(M304)	수강대상	통계학을 처음 배우는 대학생	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	안상선		이메일로 사전에 확인	logix44@hanmail.net	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론 + 실습		영어강의 유형	해당없음	
Web Site	data-ahn.tech (강사 개인페이지)		강의소개동영상	data-ahn.tech (강사 개인페이지)를	
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	전문가실천역량, 문제인식역량, 창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

현대 사회의 의사결정의 기본이 되는 데이터에 대해서 그 특징을 배웁니다. 이를 근거로 데이터 분석에 필요한 모델, 데이터의 특징 등 주요 통계 분석 개념을 이해하고 학습합니다.

1. 데이터의 특성을 이해하고, 이를 올바르게 표현하는 방법을 배웁니다.
2. 데이터 분석에 대해서 배우고, 데이터 형태, 형식에 맞는 분석 방법을 체계적으로 학습합니다.
3. 데이터 분석 결과에 대해서 해석하고 "인사이트"에 대해서 배웁니다.

## 2. 강의목표

1. 데이터의 구조와 특징을 이해한다.
2. 데이터의 특징에 맞는 분석 방법을 찾고 이를 적용할 수 있다.
3. 데이터 분석 결과를 올바르게 해석하고 "인사이트"에 대해서 학습한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

1. 중간고사/기말고사 : 시험(객관식 및 단답식)
2. 실습평가 (R이나 파이썬에 대해서 실습)

중간고사, 기말고사는 시험평가 후 답안지 배부 및 개별 성적 확인

## 5. 과제물

비대면

: 매 시간 강의 후 이에 대한 퀴즈 (성적에는 반영되지 않고 P/F만 판단)

: 실습과제 (실습 안내 및 방법에 대해서는 동영상으로 제공하며, 따라하면 결과 값이 나올정도로 안내 예정)

대면

: 실습과제 (실습 안내 및 방법에 대해서는 동영상으로 제공하며, 따라하면 결과 값이 나올정도로 안내 예정)

## 6. 실험, 실습계획

R이나 파이썬을 이용한 실습

- 1) 기업체 데이터분석 및 데이터 관련 직군 준비를 위한 실습과제 제시 예정  
예) 코로나19, 암호화폐 가격 데이터, 주식데이터 분석 등

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	수학으로바라보는아름다운세상			
	영 문	The beautiful world in the mathematical			
과목번호-분반	05603-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(M405), 목 5~6(온라인)	수강대상	전체 전공, 전 학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	방금성	D516	02-2164-4347	bang@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	문제인식역량, 지식융합역량, 글로벌시민역량			

## 1. 교과목 개요

본 강의에서는 인간의 역사가 이룩해온 지식과 문명의 위대함을 수학의 관점에서 재조명한다.  
수학과 관련하여 인간의 삶(의식주)과 예술, 과학 및 기술에 대한 다양한 사례를 중심으로 관찰한다.

## 2. 강의목표

1. 인간의 삶에 관한 다양한 사례를 통하여 수와 세상이 어떻게 서로 상호 작용해 왔는지에 대하여 이해한다.
2. 인간의 삶을 변화시킨 과학과 기술의 탄생과 발전에 근간이 되었던 수학적 배경에 대해 이해한다.
3. 인간의 문명과 자연에 숨겨진 아름다운 수의 세계를 이해하고 감상한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☒ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

지필시험 50% 내외, 연구 발표 및 보고서(모둠, 개인) 30% 내외, 기여도(모둠 및 수업)와 출석 20% 내외

## 5. 과제물

모둠별 연구 발표 및 보고서

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2022학년도 제2학기

교과목명	국 문	복잡계네트워크로바라본세상			
	영 문	The world as complex networks			
과목번호-분반	06349-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(D702), 목 5~6(D702)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	조항현	D529	02-2164-4668	h2jo@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

우리가 살아가는 세상은 복잡하며 이를 복잡계 네트워크의 관점으로 이해할 수 있다. 특히 통계물리학을 기반으로 지난 20년 넘게 발전해온 복잡계 네트워크 분야는 복잡해지는 현대사회를 학문적으로 이해하는데 중요한 역할을 해왔다. 본 교과목에서는 네트워크의 기본적인 개념, 분석방법, 모형들을 소개하고 이를 다양한 복잡계 현상들에 적용해봄으로써 네트워크 이론의 발전가능성에 대해 논의할 것이다. 구체적인 예로서 네트워크 위의 의견동역학, 전염병 및 정보의 확산 등을 다룬다.

## 2. 강의목표

본 교과목의 수강생들은 복잡계 네트워크의 기본 개념, 분석방법, 모형들을 배움으로써 현실세계에 적용해볼 수 있는 기본소양을 갖추는 것을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 10%, 리포트과제 30%, 중간고사 30%, 기말고사 30%

## 5. 과제물

수업내용에 관한 리포트 과제 2회

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2022학년도 제2학기

교과목명	국 문	발명과특허			
	영 문	Invention and Patent			
과목번호-분반	06302-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수6~8(N209)	수강대상	학부과정	선수과목	N/A
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	노재일	N/A		jaeill.roh@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형	해당없음	
Web Site	N/A		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량	문제인식역량, 창의적사고역량, 진로개발역량			

## 1. 교과목 개요

아이디어에서 발명의 완성까지, 발명을 권리로 보호 받기 위한 특허의 창출 과정을 배우고, 향후 특허권자 또는 특허 기술의 실시자가 갖는 특허에 대한 관점 차이로부터 발명을 보호하고, 창출된 권리인 특허의 활용 활동을 학습한다.

## 2. 강의목표

특허는 기업이나 개인이 연구 결과를 법의 테두리 내에서 보호 받을 수 있는 수단이며, 모든 지식재산권법들 중 그 핵심과 기본적 원칙이 집적되어 있는 제도이다. 특허는 산업군내 자신의 사업 영역을 확보하는 울타리로서, 한편으로는 산업군내 빈틈을 찌르는 날카로운 무기로써, 경쟁이 치열한 산업 생태계에서 기업을 지켜주는 훌륭한 자산이다. 스타트업과 벤처 분야는 제2의 벤처붐이라 일컬을 만큼 큰 성장세를 보이고 있는 현대에 다양한 연구 분야에 진출할 공학도에게 아이디어를 발명으로 완성시키는 과정과, 발명을 권리로 창출하기 위한 특허법의 기본적인 법률 지식 및 실무적 지식 소양을 함양하는 것을 목표로 한다.

4차 산업혁명의 중심에서 특허 분쟁은 지속적으로 증가하고 있으며, 지식재산 제도를 충분히 이해하고, 분쟁 및 수익화의 관점에서 경영 전략을 수립하고, 실천할 수 있는 기술 경영 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☒ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사: 30%  
 기말고사: 40%  
 과제: 20%  
 출석: 10%  
 합계: 100%

## 5. 과제물

9주차: 선행기술조사 실습  
 13주차: 국내외 특허 분쟁 사례 조사

## 6. 실험, 실습계획

9주차: 특허청 지식재산검색사이트([www.kipris.or.kr](http://www.kipris.or.kr)) 활용 방법 숙지 및 전공 관련분야 특허 검색결과 제출  
 13주차: 1900년대 이후 국내외 특허 분쟁 사례 조사 및 대응 전략 분석  
 (평가방법과비율은강의일정과과제등의내용에따라조정될수있음)

## 7. 관련강의

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	바이러스전쟁			
	영 문	Virus War			
과목번호-분반	06504-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(NP106)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	박미숙			soposaram@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	글로벌시민역량, 창의적사고역량, 진로개발역량			

## 1. 교과목 개요

코로나바이러스 팬데믹으로 많은 사람들의 삶이 망가지고 있는 상황에서 인간과 바이러스의 관계를 짚어본다.

## 2. 강의목표

강의목표: 수강자에게 바이러스에 대한 기초상식을 갖춰 바이러스병에대한 뉴스매체의 논의를 주체적 비판적으로 이해하게하고, 나아가 더 깊은 탐구를 위한 생각의 소재를 제공한다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

본 강사는 시험점수보다 학생들이 지식에 노출되는것이 중요하다고 생각하므로 시험보다는 출석과 토론참여에 많은 점수를 배정할 예정.

출석평가 30% (교육의 장소에 참가한다는 것만으로도 배움이 있다고 생각함)

토론참여 30% (강사의 질문에대한 학생의 의미있는 반응으로 수업을 이끌예정)

중간고사 20%

기말고사 20%

## 5. 과제물

강의 진행에따라 부과할 예정

과제물의 평가는 적합과 부적합으로 판정하며, 1회 과제물 적합 판정은 토론참여 5회로 간주한다.

## 6. 실험, 실습계획

해당없음

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	물리학자와함께보는SF			
	영 문	Science Fiction with a Physicist			
과목번호-분반	06322-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화8~10(N310)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	위해성		010-5555-1432	hswee@kaist.ac.kr	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상	https://cms.catholic.ac.kr/em/6021	
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

SF를 물리학자의 시선으로 봄으로써 그 안에 숨어있는 기초 물리를 체험하여 과학에 대한 교양 수준을 높임.

## 2. 강의목표

1. 과학에 관한 교양 지식을 습득함.
2. SF를 통하여 과학에 흥미를 느끼고 탐구하는 동기를 부여함.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 20%  
 중간고사 30%  
 기말고사 30%  
 보고서 20%

## 5. 과제물

e-cyber.catholic.ac.kr 과제 탭 활용  
 보고서 20%에 해당

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	동물들의드라마			
	영 문	Drama of animals			
과목번호-분반	06321-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화5~7(M302)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이은향			eunhanglee2@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	문제인식역량			

## 1. 교과목 개요

본 과목에서는 동물의 본능이나 습성, 동물 행동의 특성이나 의미, 진화 등의 의미를 고려하여 동물의 기본개념을 심화하고 습득한다. 이러한 이해를 바탕으로 현대 사회를 살아가는 시민으로서 과학적 소양을 기르고, 미래 인재의 역량을 함양하는 것을 목적으로 한다.

## 2. 강의목표

- (1) 동물의 본능이나 습성, 동물 행동의 특성을 이해한다.
- (2) 동물의 기본개념 이해를 바탕으로 진화 등의 의미를 이해한다.
- (3) 현대 사회를 살아가는 시민으로서 과학적 소양을 기른다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- (1) 출석 및 참여도 (10%)  
 결석 1회당 1점 감점 (결석하는 경우 미리 이메일 혹은 문자로 알림)  
 지각 및 조퇴 1회당 0.5점 감점  
 병결의 경우 진료확인서 제출  
 공결의 경우 사유서 및 기관장 확인서 제출  
 전체 수업의 1/3 이상 결석 시 결석 사유와 관계없이 Fail
- (2) 과제물 (20%)
- (3) 프로젝트 (10%)
- (4) 중간고사 (30%)
- (5) 기말고사 (30%)

## 5. 과제물

과제물(20%), 프로젝트 과제물(10%), 기말고사(30%)

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항



# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	뇌와인지			
	영 문	Brain and Cognition			
과목번호-분반	06389-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목7(N110), 목 8~9(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	남종호, 신경순	T408	02-2164-4279	texton@catholic.ac.kr, kyungsoon.shin@gmail.com	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	문제인식역량, 진로개발역량, 자기발견역량			

## 1.교과목 개요

본 강의에서는 뇌의 기본 단위인 신경 세포에서 시작하여 우리의 인지체계를 다루며 인간의 마음을 이해하고 심리장애와 정신질환을 살펴봄으로써 인간에 대한 이해를 넓히고자 한다. 인간의 다양한 인지기능, 즉 지각, 주의, 기억, 학습, 사고, 언어, 정서의 이론과 이러한 기능들이 뇌에서 어떻게 작동하는지를 살펴봄으로써 뇌에 대한 이해를 한다. 또한 해당 인지기능에 이상이 발생하면 어떠한 마음의 병이 생기게 되는지에 대해서도 탐구하며 뇌의 문제가 어떻게 인간의 삶에 영향을 주는지 살펴본다. 뇌 과학, 심리학, 신경과학, 정신과학의 융합적 접근을 통해 인간에 대한 더 깊은 이해가 가능해 질 것이다.

## 2. 강의목표

본 강의의 목표는 지식을 습득하고 활용하는 인간의 인지 과정에 대한 심리학적 접근을 다양한 이론과 연구들을 통해 섭렵하고 해당 인지 처리에 관여하는 뇌 과학적 연구를 살펴봄으로써, 나아가 뇌의 문제로 야기되는 이상행동들을 살펴봄으로써 마음의 작용에 대한 이해를 넓히고자 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

시험(중간고사:40%, 기말고사:40%), 수업참여도(출석:20%)

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

심리학 개론

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	긍정의과학			
	영 문	Science of Positivity			
과목번호-분반	06348-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수2~3(N212), 수 4(N212)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	남태현			nasamang@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	자기발견역량, 아웃리치역량, 지식융합역량			

## 1. 교과목 개요

긍정의 과학은 긍정심리학의 패러다임 아래 인간의 긍정 심리 특성을 과학적으로 연구하고, 인간의 행복과 성장에 관한 주요 주제들을 다룬다.

## 2. 강의목표

1. 인간의 최적의 기능과 행복에 관한 주요 연구 결과들을 학습한다.
2. 인간의 행복과 긍정적 변화에 대한 기초지식과 개입 방법 등을 탐구하고 이를 삶을 개선하는데 적용하는 것을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 출석 10 %  
 중간고사 35 %  
 기말고사 35 %  
 수업참여 10%  
 과제물 10%

## 5. 과제물

추후 공지

## 6. 실험, 실습계획

긍정심리 개입 실습

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	과학기술시대의삶			
	영 문	Life in the age of science and technology			
과목번호-분반	06328-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	금2~4(D212)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김강배		010-6426-6670	kimgangbae@hanmail.net	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	자기발견역량, 문제인식역량, 글로벌시민역량			

## 1. 교과목 개요

현대를 과학기술의 시대라 할 수 있다. 모든 사람들은 핸드폰을 이용하여 자신의 위치를 알아내고, 지구 반대편의 사람들과 소통을 한다. 또한 엄청난 속력의 이동 수단을 활용하여 하늘을 나르고 바다를 건너 지구 어디든 갈 수 있다. 그러나 이런 과학시대에 사는 사람들은 오히려 과학을 잘 모른다. 핸드폰이 어떻게 작동되는지 그리고 어떻게 만들어지는지 잘 모른다. 또한 생활 속의 어떠한 도구도 스스로 100% 만들지 못한다. 결국 과학이 발달할수록 사람은 과학으로부터 소외된다. 더군다나 이러한 소외 속에서도 과학은 발달한다. 결국 과학을 이해하고자 하는 끊임없는 노력이 없다면 세상의 변화를 이해할 수 없게 되고 사회변화에 속수무책으로 패배자가 될 수밖에 없다. 따라서 본 과목은 현대과학이 어떻게 발달했고 어디까지 와 있으며 현대과학의 문제점들을 알아볼 것이다.

## 2. 강의목표

과학의 발전은 생각의 전환 그리고 혁신의 결과다. 이러한 생각의 전환은 교과서에 답이 없다. 다른 분야와의 교류를 통해서 이루어진다. 과학의 발전은 역설적으로 과학으로부터 인간의 소외이다. 과학은 복잡하고 수학을 사 용함으로써 일반 사람들로 부터 멀어지고 말았다. 또한 과학 발전의 불편한 진실인 환경문제와 전쟁의 위협이 존재한다. 따라서 '과학'과 '기술'의 진정한 의미와 사회적 가치를 이해를 목적으로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간 30% + 기말 30% + 출석 20% + 과제 20% = 100% [상대적 비중은 학교 교칙에 의함]

## 5. 과제물

과제는 중간 및 기말 전후 각가 공지함

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	캐릭터유니버스			
	영 문	Character Universe			
과목번호-분반	06249-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(M301), 목 3(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	윤혜영	D629	0221645563	hyyun@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	창의적사고역량, 아웃리치역량, 지식융합역량			

## 1. 교과목 개요

인간은 이야기를 통해 우리가 사는 세상에 어떤 종류의 사건들이 왜 일어나는가를 이해하고, 이야기를 수용하면서 자기를 쇄신한다. 이런 관점에서 현대는 종교 문화 시대, 철학 문화 시대를 지나서 '문학 문화의 시대'라고 할 수 있다. 이야기 안에서도 캐릭터는 현대를 살아가는 인간의 욕망과 문화, 철학이 역동적으로 교류하는 흥미진진한 형상물이다. 본 교과목은 문학과 대중문화를 막론하고 이야기 속에 등장하는 캐릭터들에 대한 탐구를 통해 '문학 문화의 시대'에 필수적인 스토리텔링의 소양을 함양할 수 있도록 한다.

## 2. 강의목표

- 다양한 미디어와 장르의 이야기 속에 등장하는 캐릭터들을 유형화하고 각 유형을 탐구한다.
- 이야기 속 캐릭터를 선정하여 분석과 비평 활동을 한다.
- 수강생은 집단 창작의 방식으로 캐릭터를 만들어본다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사(30%), 기말고사(30%), 캐릭터 창작과제(20%), 출석(10%), 참여도(10%)

## 5. 과제물

- 캐릭터 프로파일 기획서(팀 과제)  
 - 캐릭터 창작 과제는 팀 과제로 진행되며, 학기말에 팀 활동에 대한 팀원 평가 진행함

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	한국힙합의랩탐구			
	영 문	Exploring Rap in Korean Hip Hop			
과목번호-분반	06462-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수5~6(K106), 금 5(K106)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이진석	K222	4880	jinsok.lee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

본 강의는 1980년대 후반에서 1990년대 초반부터 한국 대중음악계에 도입되어 꾸준히 발전해 온 한국힙합음악에서 랩의 역사와 변화 양상을 다룬다. 이에 더불어 한국의 힙합음악의 랩에서 한국어를 비롯한 여러 언어의 사용 및 발음, 발성방식, 한국식 각운 및 리듬의 활용법 변화 등 언어적 자원이 어떻게 활용되어 한국랩이라는 음악적 형식 및 장르의 예술성 및 창의성이 재정의 되었는지와 이에 따른 아티스트의 정체성에 대한 다각도적인 접근을 통해 대중음악에서 사용되는 표현방식에 대한 기초적인 이해를 도모한다.

## 2. 강의목표

본 강의를 수강한 학생은 한국힙합의 랩의 역사 및 발전양상을 구체적이고 다각도적으로 이해하고 이 외의 대중문화에 대한 분석적 시야를 갖추게 된다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석: 10%  
 참여도: 10%  
 과제: 20%  
 중간고사: 25%  
 기말고사: 25%  
 발표: 10%

## 5. 과제물

추후공지

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2020학년도 제1학기

교과목명	국 문	우리시대의셰익스피어			
	영 문	Shakespeare as Our Contemporary			
과목번호-분반	05766-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월4~5(N213), 금 4(N213)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	장은주			eunjoo_chang@hotmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량				

## 1. 교과목 개요

이 수업은 셰익스피어의 주요 작품들을 통해 그 작품의 의미를 현대적으로 재해석해 보고 현 시대를 아우르는 주제를 분석해 봄으로써 영문학 드라마 장르의 작품을 비판 분석할 수 있는 기본적인 소양을 키우도록 한다.  
In this course, students will explore the meanings of Shakespeare's plays as contemporary works. They will watch the movies and performances which reflect the contemporary meanings of his works such as Hamlet, A Midsummer Night's Dream, The Merchant of Venice. This course also will lead students to recognize the universal themes of his plays regardless of the period and understand the features of drama genre through his plays.

## 2. 강의목표

영미문학의 고전 셰익스피어의 희곡작품들을 읽고 현대적으로 재해석하고 분석하는 능력을 키운다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

\*출석/참여-20%  
 \*그룹발표-20%  
 \*1 리뷰 페이퍼 -20%  
 \*중간고사-20%  
 \*기말고사-20%

## 5. 과제물

페이퍼, 발표

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2020학년도 제2학기

교과목명	국 문	신화적상상력과게임미디어			
	영 문	Myth and Game Media			
과목번호-분반	06288-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화1(N301), 목 1~2(N301)	수강대상	1,2,3,4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이동은	다솔관 329	02-2164-4911	delee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	지식융합역량, 문제인식역량, 전문가실천역량			

## 1. 교과목 개요

본 교과목은 2020년 새롭게 개설하는 중핵교과목으로 대중문화로 자리잡은 게임이라는 뉴미디어의 탄생과 역사, 그리고 산업화되는 과정 중에 품게 된 다양한 질문들을 인문학, 신화학이라는 잣대로 분석하고 이를 통해 게임이 단순한 유희적 활동, 즉 놀이가 아니라 인류의 무의식을 담아내는 예술 문화 활동임을 증명하는 이론 중심의 수업입니다.

## 2. 강의목표

1. 게임이라는 뉴미디어를 이해한다.
2. 게임과 신화의 동질성을 이해한다.
3. 게임이 예술임을 이해할 수 있다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

- 출석 10%  
 과제 20%  
 중간고사 35%  
 기말고사 35%

## 5. 과제물

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	시네마외전			
	영 문	Cinema a supplementary story			
과목번호-분반	06506-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(M411), 목 3(M411)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이상민	V309	02-2164-4940	milee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	지식융합역량			

## 1.교과목 개요

영화를 보고, 또 보고, 많이 보는 수업이다.  
 영화를 보고 난 후, 분석을 할 줄 아는 능력과 안목을 기른다.  
 감동 포인트, 해석 지점을 잡아낼 수 있고,  
 이를 설득력있게 다른 사람에게 전할 수 있는 능력을 기른다.  
 영화를 영화로 만들어주는 영상, 시나리오, 배우, 감독, OST, 연출 등에 대해 자유롭게 이야기하여,  
 영화에 대한 자신의 세계를 형성해 간다.

[화요일: 온오프병행수업 / 목요일:온라인수업]

## 2. 강의목표

1. 영화 감상 안목을 기른다
2. 영화 해석 능력을 기른다
3. 영화에 대한 각자의 세계관을 형성한다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석 30%, 기말고사 30%, 영화평 30%, 참여도 10%

[발표는 원하는 학생에 한하여 진행될 예정이며, 수강인원에 따라 조정될 예정입니다.]

## 5. 과제물

영화평론 1편 제출  
 신청자에 한해 발표 기회 제공

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원



# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	북디자인과치유			
	영 문	Book Design and Healing			
과목번호-분반	06350-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수6~7(M414), 월 7(M414)	수강대상	1~4학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	정은기	N223	02-2164-4559	eunkijeong@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론+실습		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	자기발견역량, 창의적사고역량, 지식융합역량			

## 1. 교과목 개요

### 1) 성찰의 글쓰기와 치유

이 교과목은 기술적 환경변화에 따른 매체별 특성을 이해하고, 자신의 이야기를 직접 쓰고 공유하는 과정을 통해 각자 자기만의 책을 출판하는 것을 목적으로 한다. 과거 정보를 독점한 전문가에 의해 지식과 정보가 생산·유통되던 시대와 달리, 오늘날 우리는 누구나 저자가 될 수 있는 시대에 살고 있다. 본 교과목에서는 주어진 정보를 있는 그대로 수용하는 수동적 감상자에 머무르지 않고, 주어진 정보를 가공하여 새로운 지식과 정보를 생산하는 저자의 가능성을 탐색해보고자 한다. 특히 자신의 이야기를 직접 쓰고 공유하는 성찰의 시간을 통해 자기 치유의 서사를 구축해 볼 수 있을 것이다.

### 2) 시와 치유의 글쓰기

특히 본 수업에서는 시읽기와 시쓰기를 통해 자기 성찰하는 시간을 갖는다. 문학작품을 읽고 창작하는 과정에서 정화와 동화를 통한 치유의 과정을 경험할 수 있을 것이다. 시는 언어예술이다. 일상에서의 '읽기', '쓰기'와 달리 시를 읽고 쓰는 내내 시를 쓰는 '나'가 '지금 여기'에 있구나 하는 생각을 끊임없이 하게 만드는 글쓰기이다. 내가 경험한 세계를, 나의 주관을 통과한 세계를 지면에 옮겨놓는 작업이기 때문이다. 그러한 의미에서 시를 읽고 쓰는 행위는 '나는 누구인가?'라는 물음에 답을 구하는 행위라고 할 수 있다. 한 편의 시를 읽고 쓰는 행위는 내가 바라보는 눈앞의 대상과 '인격적 관계'를 맺으면서 세계를 '나'를 중심으로 재구성하는 작업이라고 요약할 수 있는 것이다.

+) 본 수업에서는 직접 시를 쓰고, 자신이 창작한 작품을 합평회를 통해 친구들과 공유할 예정이다. 또한 한 학기동안 창작한 시편들을 다양한 매체를 활용하여 한 권의 시집으로 구성하는 것을 목표로 할 것이다.

## 2. 강의목표

1. 문학작품을 읽고 해석하는 과정에서 예술작품을 감상하는 심미적 안목을 기를 수 있다.
2. 예술작품을 창작하고 향유하는 과정에서 자신을 표현하고 타인에게 공감하는 의사소통 능력을 함양한다.
3. 시에 대한 기본적 이해를 토대로 시를 읽고 창작하는 전반적인 과정을 익힌다.
4. 다양한 매체의 특성을 이해하고, 각 매체에 맞는 메시지를 생산, 소통할 수 있다.
5. '나는 누구인가'라는 자기 성찰적 질문에 대한 종합적 이해를 기를 수 있다.

## 3. 강의방법

- ☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☒ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제2학기

교과목명	국 문	현대한국사회의문화읽기			
	영 문	Cultural understanding of modern Korean society			
과목번호-분반	06766-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월2~4(V111)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	김성윤		02-2164-4260 (사회학과 사무실)	cydemo@naver.com	
강의유형	<input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	문제인식역량			
	부역량	창의적사고역량, 지식융합역량, 자기발견역량			

## 1.교과목 개요

문화란 사회구성원들의 삶의 총체적 방식으로 세계관 같은 인지체계, 라이프스타일 같은 습속체계, 재현 같은 상징체계 등 다양한 얼굴을 하고 있다. 현대 사회에 대한 이해와 분석 역시 문화에 대한 올바른 이해를 전제로 한다. 현대 한국사회 변동의 동역학은 문화적으로 전근대-근대-탈근대가 함께 섞여 있는 “비동시성의 동시성”을 특징으로 하는 아이러니를 기본적 동력으로 하고 있다. 본 강의는 현대 한국사회의 계급, 젠더, 세대, 가족, 대중 문화, 소비, 소통, 다문화 등 다양한 주제들을 문화사회학적 시각에서 이해하고 비평해본다.

## 2. 강의목표

본 교과목은 동시대의 사회 변동 과정을 문화사회학의 시각에서 살펴보는 것을 목표로 한다. 문화사회학은 한 사회에서 문화가 인간의 행위를 규제하는 사회제도나 구조와 어떻게 상호 작용을 하는지 연구하는 사회학의 한 분야이다. 사회학적인 문화 읽기를 통해 수강생들은 현대 한국사회의 성격과 작동원리를 보다 더 잘 이해할 수 있으며, 한국사회에 대한 문화적 성찰능력과 문해력을 크게 함양시킬 수 있을 것이다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 30%  
 기말고사 30%  
 과제 30%  
 출석 10%

## 5. 과제물

추후 고지

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	한국전통사회의역사와문화			
	영 문	History and cluture of Korean traditional society			
과목번호-분반	03840-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월4~5(N308), 금 4(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이승민			clara8728@gmail.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	문제인식역량, 창의적사고역량			

## 1.교과목 개요

인간은 죽음으로 개인의 삶을 마칠 뿐이지만, 죽음에 대한 애도와 추모의 의례를 통해 산 자는 죽은 자와 사회적 유대를 유지한다. 죽음과 삶의 상징과 표현은 사회에서 하나의 생활양식으로 형성되어, 그 사회의 정신적·문화적 가치를 구현하며, 질서와 규범으로 반영한다. 역사의 흐름에 따라 가치와 상징은 변화하고, 서로 다른 가치라 하더라도 상호 교차적인 작용을 통해 사회의 문화를 만들어낸다. 이에 본 강의에서는 4가지로 소주제를 나누어 죽음과 관련한 역사의 흐름과 문화를 살펴본다.

1. 사생관(死生觀) 2. 삶의 연장을 위한 노력 3. 죽음 이후의 의례 4. 죽음과 정치·문화

## 2. 강의목표

첫째, 한국 전통사회의 죽음과 삶의 관념을 다양한 사상을 통해 살펴보고, 현대 사회에서 이해하는 '전통' 사생관의 의미를 확인한다.

둘째, 한국 전통사회의 질병 관념, 치병 행위, 의학의 흐름을 살펴보고 그 역사성을 이해한다.

셋째, 죽음 이후의 의식이 가진 정치적 성격, 외교적 측면, 사회적 의미 등을 살펴보고, 현대 사회에서의 역사적 의의를 확인한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석과 수업태도 20%, 중간고사 30%, 기말고사 30%, 과제 20%

## 5. 과제물

개인별 과제를 제출한다. 현재 본인 혹은 가족의 사생관의 내용과 사상·종교적 배경을 서술하고, 이를 전통사회와 비교하도록 한다. 이를 통해 전통사회의 문화를 이해하고, 현재의 문화가 가진 역사성을 탐구하도록 한다.

## 6. 실험, 실습계획

실험과 실습은 시행하지 않음.

## 7. 관련강의

한국근현대사회의 역사와 문화, 한국 고대사, 한국중세사, 한국근세사, 한국근대사, 한국현대사

## 8. 장애학생 지원 사항

가능한 제반의 사항을 지원한다.

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	한국문학과대중문화			
	영 문	Korean Literature and Popular Culture			
과목번호-분반	03845-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(K267), 목 5~6(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	송성욱	T715	02) 2164-4201	송성욱: cukssu@catholic.ac.kr, 강미선: theclaico@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning</div> <div><input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	창의적사고역량, 문제인식역량, 글로벌시민역량			

## 1. 교과목 개요

본 강의는 한국문학과 대중문화의 특성 및 연관성에 대해 이해, 분석, 비판하는 데 중점을 둔다. 대중문화는 최근 갑자기 등장한 것이 아니라 훨씬 오래전부터 우리의 삶 속에서 존재해왔던 것이다. 그리고 한국문학은 이러한 대중문화와 밀접한 관련을 맺고 있다. 따라서 한국문학을 통해 우리나라의 대중문화의 역사를 살펴보고 나아가 현재 대중문화와 한국문학의 관계, 미래에 대한 전망까지 살펴보도록 한다.

## 2. 강의목표

1. 대중문화의 개념 및 특성을 이해한다.
2. 한국문학과 대중문화의 상관관계를 비판적으로 이해한다.
3. 현재 대중문화를 다양한 시각으로 바라보고 분석, 비판한다.
4. 한국문학에서 대중문화의 요소를 발견한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 30% + 기말고사 30% + 출석 15% + 과제 및 수업 참여도 25%  
 단, 코로나19의 유행 상황에 따른 수업 방식이 변경될 수 있으며, 이에 따라 과제물의 성격도 바뀔 수 있음.(변동 시 즉시 공지함.)

## 5. 과제물

- 수업 시간에 학습한 현대 대중문화 작품에 대한 감상문 제출
- 과제는 3~4번 정도 부과될 수 있음.
- 코로나19의 유행 상황에 따라 수업 방식이 변경될 수 있으며, 이에 따라 강의 방법 및 과제물의 성격이 바뀔 수 있음.(변동 시 즉시 공지함.)

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

설화와 애니메이션

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제1학기

교과목명	국 문	음악으로듣는문화와사회			
	영 문	Culture and Society Listening to Music			
과목번호-분반	06289-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월6~8(M403)	수강대상	서양예술음악을 사회문화적 배경하에	선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	권오연		010-2254-1280	oyeonkk@gmail.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

세계의 모든 문화유산들이 그러하듯이 서양음악은 서양 사람들이 자신의 사회와 문화를 바탕으로 만들어낸 유산으로 그들의 음악을 이해하기 위해서는 서양역사 속의 각 시대의 사회와 문화에 대한 이해가 필요하다. 즉 역사 속 각 각의 시대에는 각기 다른 가치관을 갖고 있었던 사람들이 살고 있었고, 그로 인해서 각기 다른 사회-문화적 산물이 만들어진 것이다. 음악도 마찬가지 일 것이다. 각 시대 별로 사람들은 그들의 감정과 생각을 표현하기 위해서 다양한 소리의 속성을 이용한 재료를 체계적으로 규합하여 고유하고 독자적인 “음악양식”과 이를 바탕으로 한 음악작품을 만들었다. 이런 이유에서 서양음악에 대한 이해는 단지 음악적 재료에 대한 이해 뿐 아니라 그 음악을 만든 사람들의 이해, 즉 그들이 살고 있었던 사회-문화적 조건에 대한 이해가 전제되어야 하고, 또 한 음악을 만든 사람의 이해는 음악양식 또는 음악작품에 대한 이해를 도와주게 된다.

이런 이유에서 본 교과목은 서양음악을 이해하기 위해서 서양음악의 창작과 소비에 비교적 큰 영향을 미친 사회-문화적 조건 중 “종교”, “문학”, “극장”, “연극”, “정치” 뿐 아니라 음악미학의 핵심쟁점 중 하나인 “형식” 등을 핵심 주제로 하여 서양의 역사 속에서 이 핵심 주제들이 음악작품의 생산과 소비 뿐 아니라 음악의 내용과 형식에 어떠한 영향을 주었는지를 살펴보고자 한다.

본 수업은 기본적으로 강의로 이루어지나, 서양음악에 대한 강의를 토대로 음악을 감상하는 시간을 갖는다. 또한 실제로 음악회에 참석하여 감상문을 써 봄으로써 공연예술로서의 음악을 이해하는 기회를 갖기도 한다.

## 2. 강의목표

본 교과목은 서양음악을 그 음악이 만들어진 사회-문화적 배경 하에서 이해하여 서양 음악의 예술적 이해 뿐 아니라 더 나아가서 음악작품을 통해서 그 작품을 만든 다양한 문화의 사람들을 이해하는 것을 목표로 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

평가기준:  
 중간시험 (35%), 기말시험 (35%), 과제 1개 (과제 1: 음악회 감상문 쓰기 15% ),  
 출결 (15%: 1회 결석 시 총 15점 중 1점 감점, 1회 지각은 0.5점 감점)

## 5. 과제물

### 1. 음악회 감상문

서양 클래식 음악에 해당되는 음악회를 참석하고 감상문을 티켓과 팸플릿을 포함하여 제출함. (음악회 참석 후 2주안에 제출하여야 하며, 티켓과 팸플릿은 스캔하거나 사진으로 찍어서 첨부하세요) 감상문은 2-3쪽 정도로 구성한다. 음악회감상문 제출 마감은 5월 24일 5시까지임 (사이버 캠퍼스 과제함에 제출하면 됩니다.).

음악회장에서의 음악회 참석이 어려울 경우 동영상으로 제공되는 실황 음악회를 감상하여 감상문을 쓰는 것

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	애니메이션속상상과현실			
	영 문	Reality and fantasy in Animation			
과목번호-분반	06248-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화2~3(M414), 목 3(온라인)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	윤혜영	D629	0221645563	hyyun@catholic.ac.kr	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량				

## 1.교과목 개요

애니메이션은 인간의 상상력에 숨을 불어넣는 문화콘텐츠 장르이다.

본 교과목은 애니메이션의 감상과 강의, 토의로 진행되며, 애니메이션에 담긴 상상력과 그것이 보여주는 현실에 대한 관점을 탐구함으로써 문화와 삶에 대한 이해의 지평을 넓히는 것을 목표로 한다.

1. 하나의 주제와 애니메이션을 2주씩 다루며, 한 학기 동안 총 6개의 주제와 애니메이션을 다루게 됩니다.

ex) 주제1 = 첫 번째 주: 애니메이션 감상(화요일 수업)과 토의(목요일 수업) +  
두 번째 주 : 강의(화요일 수업) 조별 발표(목요일 수업)

\* 강의계획안의 애니메이션은 변경될 수 있습니다(변경할 경우 강의계획안 업데이트 및 공지합니다).

\* 온라인으로 애니메이션 감상 시 저작권 문제로 비용이 소액 발생할 수 있습니다.

\* 화요일 수업 온오프병행, 목요일 수업 온라인(zoom)으로 진행

## 2. 강의목표

애니메이션의 감상과 비평

## 3. 강의방법

☐ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 30% : 객관식, 단답형 주관식 및 짧은 서술형 혼합

기말고사 30% : 객관식, 단답형 주관식 및 짧은 서술형 혼합

조별 발표 20% : 수업의 6가지 주제 중 한 가지를 선택하여 발표하며, 발표 주제는 교수와 미리 면담하여 정함.  
4-5인으로 조 구성 예정(학기말 조원 평가 有)

출석 10% : 결석 1회 1점 감점, 지각 및 조퇴 3회 1점 감점(공결은 학사규정에 명시된 사유만 허용하며 명시된 서류를 제출하여야 인정)

참여도 10% : 팀 별 토의요약서는 제출 여부만 확인하며 미제출 시 감점

## 5. 과제물

- 조별 토의 요약서 : 매주 제출하는 조별 요약서는 제출 여부만 확인
- 조별 발표 : PPT 발표

## 6. 실험, 실습계획

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	시각예술여행			
	영 문	A Journey to the Visual Arts			
과목번호-분반	06303-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수5~6(M411), 수 7(온라인)	수강대상	전체 학년	선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	손차혜	-	010-2956-0218	sonchahye@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site	가톨릭대학교 사이버캠퍼스		강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	글로벌시민역량, 창의적사고역량, 자기발견역량			

## 1. 교과목 개요

인문학적 차원에서 미술의 역사를 고찰하며, 시대적으로 정치, 사회, 경제, 문화 등의 변화과정에 대한 이해를 바탕으로 미술사의 변화와 그 중심에서 주요 사조를 만들어낸 작가들의 작품세계를 탐구할 수 있는 역량을 세우고자 한다.

특히 고대그리스 이후 중세, 르네상스, 인상주의, 근대, 동시대현대미술에 이르기까지 미술이 그 시대를 반영하며, 동시에 시대의 변화를 이끌어낸 과정에 대한 집중적이고 깊이 있는 강의와 함께 국내외 주요 뮤지엄, 전시, 페스티벌 등 다양한 전시 유형 분석과 세대와 지역을 아우른 작가 연구를 통해 당시의 미적 배경과 작가 및 작품의 미술사적 의의를 비평적 안목으로 분석하여 이론과 실재를 이해하도록 한다.

## 2. 강의목표

미술사를 독립된 미술개별의 역사가 아닌 인문사회학적 관점으로 접근함으로써 수강학생들의 '인문학적 소양'을 함양하는데 초점을 둔다.

또한 학생들이 작품의 이미지를 글로 번역하여 읽고 쓸 수 있는 '이미지 리터러시'를 함양하고자 한다.

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☒ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출결 10%  
 수업태도 및 참여도 10%  
 개인 과제 30%  
 중간고사 20% (약술형 : 온라인수업 진행 시 대체 레포트로 진행)  
 기말고사 30% (약술형, 서술형 혼합: 온라인수업 진행 시 사이버캠퍼스를 통한 시험 진행)

## 5. 과제물

개인과제 : 작가 2인의 작품 각 1점을 선정하여, 작품에 반영된 정치, 경제, 사회, 문화적 요소를 비교 분석하여 레포트 제출

레포트 작성 기준

- 1) 작고 or 생존 작가 모두 가능 (작가 활동 시대 고대 ~ 현대 / 동시대 모두 가능)
- 2) 개인 활동 작가 or 작가 그룹 모두 가능
- 3) 작품 장르 : 회화, 공예, 디자인, 사진, 벽화, 미디어영상, 퍼포먼스,... 등 미술의 전 장르 가능
- 4) 분석 범위 : 정치, 경제, 사회, 문화, 기술 등 전 영역에서 가능하나 반드시 3개 이상의 분석 범위 설정  
 예 1) 000와 000의 작품을 통해 드러난 당시의 시대사 분석 - 정치, 경제, 문화적 비교를 중심으로  
 예 2) 20세기 이후 작품을 통한 정치, 경제, 사회, 기술 분석 - 000작가와 000작가를 중심으로 등

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	설화와애니메이션			
	영 문	Folktale and Animation			
과목번호-분반	06245-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	월7(온라인), 수 6~7(N411)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	강미선		02)2164-4201	theclaico@naver.com	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	지식융합역량			
	부역량	글로벌시민역량			

## 1.교과목 개요

본 강의는 설화와 애니메이션의 관련성을 탐구하는 과목이다. 설화는 세계 전역에 걸쳐 분포하는 유명한 설화를 모두 포함하며, 이를 바탕으로 제작된 디즈니 애니메이션, 일본 지브리 애니메이션, 한국의 극장용, 방송용 애니메이션을 모두 포함한다. 이러한 설화와 애니메이션을 대상으로 설화가 가지는 기본 의미를 탐색하며, 이 이야기와 의미가 애니메이션을 통해 어떻게 표현되고 변화되는지를 살펴본다. 이를 통해 이야기의 원형을 탐색하고, 그 원형의 현대적 의미가 무엇인지를 사고하는 능력을 배양한다.

## 2. 강의목표

- 세계 각국의 애니메이션에서 공통적으로 다루는 설화가 무엇이 있는지를 탐색한다.
- 왜 모든 나라에서 그러한 설화를 애니메이션의 소재나 주제로 사용하고 있는지를 학습한다.
- 기본이 되는 설화의 의미를 분석하고, 이 설화가 애니메이션에서 어떻게 표현되고 변화하는지를 학습한다.
- 설화의 다양한 화소를 분석하고, 이것이 애니메이션 속에서 어떤 방식으로 재탄생되는지를 탐구한다.
- 유럽, 아시아, 한국, 중국, 일본 등의 국가별 설화와 이를 기반으로 한 애니메이션의 특징에 대해 학습한다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

중간고사 30% + 기말고사 30% + 수업 참여도 및 보고서 25% + 출석 15%

단, 코로나19의 유행 상황에 따른 수업 방식 변경 등에 의해 강의방식과 평가방법이 변동될 수 있음(변동 시 즉시 공지함.)

## 5. 과제물

관심 있는 설화를 선택하여 분석하고 이것이 애니메이션으로 제작된 사례를 상호 비교한다.

단, 코로나19의 유행 상황에 따른 수업 방식이 변경될 수 있으며, 이에 따라 과제물의 성격도 바뀔 수 있음.(변동 시 즉시 공지함.)

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

구비문학의 이해  
한국문학과 대중문화

## 8. 장애학생 지원 사항



# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	서양건축이야기			
	영 문	History of Western Architecture			
과목번호-분반	06316-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	목2~4(V112)	수강대상	소비자주거학 전공 수강 신청자, 또는	선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	임해원			woni7883@gmail.com	
강의유형	<input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습 <input type="checkbox"/> 사회봉사 <input type="checkbox"/> 집중이수				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	자기발견역량			
	부역량	진로개발역량, 창의적사고역량			

## 1. 교과목 개요

서양 건축의 흐름 및 경향을 파악하고, 지역적 환경과 인문학적 역사와 건축적 특징의 관계를 이해한다. 특히, 각 시대의 양식별 건축과 주택, 실내디자인, 가구 및 세부장식 등 특성을 파악하여 역사적 관점으로 주거공간 디자인에 접근한다.

## 2. 강의목표

- 서양 건축의 역사와 문화의 다양성을 살펴보고 역사적 건축물이 존재하는 배경을 이해한다.
- 각 시대의 양식별 건축과 주택, 실내디자인, 가구 및 세부장식 특성을 이해함으로써 전문성을 기른다.
- 주택 설계 및 실내디자인에 역사적 디자인 컨셉을 적용할 수 있는 응용성을 기른다.

## 3. 강의방법

- ☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출결 및 참여도 : 20%  
 중간고사 : 30%  
 기말고사 : 30%  
 과제 : 20%

## 5. 과제물

중간고사 - 시험 또는 대체보고서 (고대에서 근세 건축양식의 특성 조사)  
 기말고사 - 근대에서 현대의 건축 및 실내디자인 양식 중 대표 건축가 1인을 정하고, 그 건축가의 작품사례 2가지를 선정하여 보고서 작성  
 과제 - 중세 건축물 다큐멘터리 시청 보고서 제출

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원

# 강 의 계 획 서

2021학년도 제2학기

교과목명	국 문	사진과소셜미디어			
	영 문	Photograph and Social Media			
과목번호-분반	06411-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(온라인), 목 5~6(N312)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	이상국	T611	02-2164-4909	sg.lee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	창의적사고역량			
	부역량	문제인식역량, 지식융합역량, 자기발견역량			

## 1.교과목 개요

사진은 기계, 광학 및 전자 메커니즘을 이용하여 3차원 현실을 사용자의 철학, 사회 및 감성 관점으로 2차원 평면에 표현한 것이다. 수많은 사진이 현장성과 태생의 감정에 충실한 SNS(Social Network Service)에서 소비되고, 사진과 카메라(또는 미디어)에 대한 무거운 전문 지식보다 공유하는 사람들의 느낌(감성)에 더 큰 부가가치가 형성된다. '사진에 내포되어있는 텍스트를 읽어 내고 해독하는 역량'은 이 시대를 지혜롭게 살아가기 위한 '지식인'의 기본 교양이며 '창의적 사고를 키우고 표현하는 핵심역량'이다.

사용자 간의 자유로운 의사소통과 정보 공유 및 인맥 확대 등을 통해 사회적 관계를 생성하고 강화해주는 소셜 미디어 산업의 위상은 나날이 높아지고 있다. 이러한 소셜미디어 산업사회에서 사진과 영상을 매개로 관계망을 생성, 유지, 강화하고 확장하려는 요구 또한 점점 더 커지고 있다. 이미 많은 SNS 업체와 기업에서 맞춤형 마케팅, 광고 및 소셜게임 등에 사진이 줄 수 있는 감성 효과를 극대화하면서 직관적인 수익 모델을 구축하고 있다. 이들은 또한 새로운 부가가치 창출을 위해 사진의 의미가 가중되는 소셜미디어 시장과 산업의 성장을 바라고 있다.

특정한 형식을 통하여 정보전달 기능을 수행하는 사진은 인간의 소통 수단(언어)으로 작용한다. 한 장의 사진은 현실의 복제이며 과거의 기록이 되고 존재와 부재를 가르는 의미도 가진다. 오래된 사진만으로도 과거의 공간과 컨텍스트를 공유하는 메시지로 작동되는 경우를 일상에서 많이 발견할 수 있다. 인간 (또는 인류 문화) 중심의 관점에서 사진의 본질적 의미를 고찰해 보는 것은 본교에서 추진하는 8개 CUK 핵심역량 중에서 '자기발견'으로 규정되는 '인성역량' 개발 목표와 연계된다.

사진 언어는 대상물을 직접 보여주기 때문에 일반 언어(문자 또는 음성 언어)보다 더 정확하고 빠르게 의미 전달을 할 수 있다. 또한 대상물과 함께 주변 상황도 함께 전달되기 때문에 일반 언어보다 구체적이며 현장감을 느낄 수 있어 이해의 폭도 넓다. 문자(또는 음성)언어는 기호의 형식이 서로 다른 사람과는 소통을 할 수 없지만, 사진은 만국공통 언어로 누가 보아도 보편적으로 이해할 수 있다. 이와 같이 사진 언어의 특성을 해독하는 것은 본교에서 추진하는 8개 CUK 핵심역량 중에서 '창의적 사고'로 규정되는 '창의적 사고 역량' 개발 목표와 연계된다.

## 2. 강의목표

이 교과목에서는 소셜미디어가 활성화된 시대에 '자기표현', '소통', '기록 및 예술 활동' 맥락에서 사진이 갖는 의미와 가치를 이해하고, 사진을 통한 인간, 문화, 사회 인식 역량을 강화한다. 또한 미디어 기술 발전에 따른 정보 생태계의 변화, 허위 정보와 여론의 관계, 선거판을 흔들었던 정치 프로파간다의 힘을 로마시대부터 소셜미디어까지 조망한다.

본 강의에서는 사진에 대한 '기초 이해', '역사', '미학', '감상 및 비평', '윤리', '다큐멘터리 및 전시회' 등을 다루며, 학생이 직접 기획한 콘텐츠를 중심으로 출사와 발표를 통해 개인 별 미디어 소통 역량을 키운다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☒ 토의/토론식                      ☐ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☒ 기타방법 (Flipped Learning)

# 강 의 계 획 서

2023학년도 제2학기

교과목명	국 문	미디어와패션아이콘			
	영 문	Media & Icons of Fashion			
과목번호-분반	06242-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	화6(D301), 목 5~6(D301)	수강대상		선수과목	없음
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	조정미	D428	02-2164-4326	jungmee@catholic.ac.kr	
강의유형	<div><div><input type="checkbox"/> 일반강의 <input type="checkbox"/> E-Learning</div><div><input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습</div><div><input type="checkbox"/> Flipped Learning <input type="checkbox"/> 사회봉사</div><div><input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> 집중이수</div></div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형		
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량	지식융합역량, 창의적사고역량, 글로벌시민역량			

## 1.교과목 개요

본 강의는 하이브리드 대형강의 모델 개발및 운영사업에 의해 개설 되는 강의로서 온라인 과 오프라인 수업을 조화 롭게 결합한 하이브리드 수업으로 운영된다.( 참여수업과 실시간 줌 수업이 동시에 운영됨-향후구체적인 계획이 공지될 예정임)

20세기 이후 현대까지 미디어가 주목한 패션 트렌드와 그 구체적 산물을 통해 특정한 시공간 안에서의 문화 담론을 파악한다. 특히, 시대적 아이콘으로서의 패션 트렌드가 정치적, 사회적, 역사적 상황에 어떻게 적응하고 대응해왔는지를 고찰함으로써 앞으로의 새로운 패션 아이콘이 담아내야 예술철학을 탐구하는 기회를 제공한다.

최소 1주이상은 미리공지한 전시회관람 필드스터디로 대체될것입니다.

공지된 수업 계획은 강의진행 여건 ... 에 따라 수정될수 있습니다. 항상 카대톡을 주의해서 보아주시기를 바랍니다.

## 2. 강의목표

20세기에서 21세기 현대까지 예술사조와 철학의 흐름/패션/하이테크놀로지/미디어 등의 구체적 산물들 간의 유기적 연관성을 통합적으로 탐구하고 이를 미래지향적으로 해석하여 4차산업혁명 시대에 적합한 문화/패션산업 발전의 기초소양을 기른다.

## 3. 강의방법

☐ 강의식                      ☐ 토의/토론식                      ☒ 강의/토론식                      ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

시험/토론(꼭지방식)/ 필드스터디 수행

## 5. 과제물

리포트(방식변경될 수있음\_) 필드스터디 수행

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

감성커뮤니케이션시대의 색채과학

## 8. 장애학생 지원 사항

# 강 의 계 획 서

2022학년도 제1학기

교과목명	국 문	멋대로맛대로음식비평			
	영 문	The Food Essay for Style and Taste			
과목번호-분반	06300-01	이수구분	중핵교양필수	시간/학점	3/3
요일 및 시간 (강의실)	수2~4(N103)	수강대상		선수과목	
담당교수	성 명	연구실	전화번호	E-MAIL	
	임은영			lserinkim@hanmail.net	
강의유형	<div><input checked="" type="checkbox"/> 일반강의    <input type="checkbox"/> Design    <input type="checkbox"/> Flipped Learning    <input type="checkbox"/> Blended Learning <input type="checkbox"/> E-Learning    <input type="checkbox"/> 인턴/현장실습    <input type="checkbox"/> 사회봉사    <input type="checkbox"/> 집중이수</div>				
수업운영형태	이론		영어강의 유형	해당없음	
Web Site			강의소개동영상		
취업융합교과목	N				
핵심역량	주역량	전문가실천역량			
	부역량	글로벌시민역량, 지식융합역량, 진로개발역량			

## 1. 교과목 개요

대한민국과 동북아인 일본 중국 그리고 동남아시아의 여러 나라 음식들에 대해 알아본다. 또한 종교가 다른 인도, 중동 지역의 음식과 식사예절등을 알아 다른 사람들을 이해하고 서양 음식의 기본이 되는 유럽여러 나라의 음식과 와인에 대해 공부하고자 한다. 그리고 현대 식생활의 대표인 미국 캐나다의 음식과 열정의 중남미 음식에 대해 배워 다른 나라 사람들을 이해하고 소통하는데 도움을 주고자 한다

## 2. 강의목표

요즘과 같은 글로벌 시대에는 사람과의 소통이 매우 중요하고 그 소통의 기본에 음식이 자리하고 있다. 이 교과목은 생명유지와 소통의 역할을 담당하는 여러 지역의 음식들을 소개하고 그 음식에 얹힌 그 지역의 지리적 역사적 사회적 기반들에 대해 알아봄으로서 다른 사람, 다른 나라를 이해하고 교류하는데 도움을 주고자 하는 교과목이다

## 3. 강의방법

☒ 강의식    ☐ 토의/토론식    ☐ 강의/토론식    ☐ 실험/실습  
☐ Project Based Learning    ☐ Problem Based Learning    ☐ 기타방법

## 4. 평가방법

출석15% 발표10% 중간고사 35% 기말고사40%

## 5. 과제물

본인이 경험하거나 특별히 관심이 있는 나라의 음식이나 문화에 대해 발표(교과서나 강의 중 언급이 되지 않은)

## 6. 실험, 실습계획

## 7. 관련강의

## 8. 장애학생 지원 사항

- 청각장애: 수화통역사, 속기사 지원
- 지체장애: 강의실 변경, 이동 지원
- 시각장애: 점역사, 교내생활 도우미 지원
- 공통사항: 평가지원, 학습보조기기 및 도우미 지원 등
- \* 신청: 장애학생지원센터(02-2164-4699)