

4th Industrial REVOLUTION

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.
Maecenas varius odio a malesuada dapibus.

혁신교육플랫폼대학

COLLEGE OF CONVERGENCE EDUCATION PLATFORM

글로벌MICE융합전공
소셜비즈니스융합전공
컬처테크융합전공
글로벌IT융합전공

혁신교육플랫폼대학 글로벌MICE융합
전공 인재상 및 교육목표

혁신교육플랫폼 대학 인재상 및 교육목표	<ul style="list-style-type: none"> - 공감적 혁신사고역량을 갖춘 혁신인재 육성 - 융합적 전문지식역량을 갖춘 융합적 전문인 양성 - 창의혁신적 문제해결역량을 갖춘 창의인재 양성 - 디지털 실무역량을 갖춘 미래인재 양성 - 실천적 섬김역량을 갖춘 인격적 창의융합인재 육성
--------------------------------	---



글로벌IT융합 전공	<ul style="list-style-type: none"> - “융합지식을 기반으로 지역사회의 다양한 콘텐츠를 활용할 수 있는 지역밀착형 인재, 외국어, 국제문화 이해력을 바탕으로 세계와 교류하는 전문가” - 전문능력과 실무역량을 갖춘 창의적 전문인을 양성한다. - 관광학을 기반으로 인문학, IT, CT 등 학제간 융합교육을 통한 글로벌MICE 인재 양성 - 산업 트렌드와 4차 산업혁명을 선도하는 미래사회 맞춤형 MICE인재 양성 - 지역에 혁신을 일으킬 수 있는 현장실무능력을 갖춘 로컬크리에이팅 전문가 양성
---------------	--

Ⅲ/ 교육과정

2026학년도 전공교육과정 총괄표

트랙구분	번호	교 과 목 명	이수 난이도				학점	시수		
			기초	핵심	심화	응용		이론	실험	실습
전공탐색트랙	1	영상편집 및 제작		•			3	1	2	3
	2	프로젝트 기획		•			3	1	2	3
	소 계		2과목		6	2	4	6		
전공탐색트랙합계			2과목		6	2	4	6		
전공코어트랙	MICE 콘텐츠 기획과정	1	☑로컬자원탐방 및 체험		•		3	1	2	3
		2	☑지역특화콘텐츠발굴		•		3	1	2	3
		3	☑글로벌MICE커뮤니케이션		•		3	1	2	3
		소 계		3과목		9	3	6	9	
	MICE 실무운영과정	1	☑MICE산업론		•		3	3	0	3
		2	☑글로벌컨벤션실무			•	3	1	2	3
		3	☑비즈니스영어 I			•	3	0	3	3
소 계		6과목		9	4	5	9			
전공코어트랙합계			6과목		18	7	11	18		
전공실무트랙	지역연계 혁신과정	1	☑지역재생 및 활성화프로젝트			•	3	1	2	3
		2	☑크리에이터스타트업실무			•	3	1	2	3
		3	☑리빙랩프로젝트			•	3	0	3	3
		소 계		3과목		9	2	7	9	
	통합실무과정	1	☑지역유니크베뉴발굴 및 활용			•	3	1	2	3
		2	☑특화관광(SIT)실무			•	3	1	2	3
		3	☑로컬테마전시이벤트기획			•	3	1	2	3
소 계		3과목		9	3	6	9			
전공실무트랙합계			6과목		18	5	13	18		
교육과정편성총계			14과목		42	14	28	42		

☑ 관광경영학전공 개설과목 / ☑ : 글로벌마이스융합전공 개설과목 / ☑ : 영어학전공개설과목
 ※지역연계혁신과정은 혁신교과목임

트랙별 전공교과목 세부내역

전공코어트랙

구분	트랙명	트랙 설명 및 정의	편성 학점
전공코어트랙 1	MICE콘텐츠기획과정	MICE콘텐츠기획과정은 MICE관광 기획·운영을 위한 기초 이론을 습득하고 지역의 자원을 활용한 콘텐츠 발굴과 활용을 위한 지역자원 탐방과 분석을 수행함.	9학점
전공코어트랙 2	MICE실무운영과정	MICE실무운영과정은 컨벤션 산업의 기획, 설계, 운영을 해보는 전 과정을 경험하며, 창의적 사고로 현장의 수요에 적합한 인력을 양성하는 종합실무능력을 배양하는 과정임	9학점

전공실무트랙

번호	교 과 목 명	학점	시수		외부현장실습	
			이론	실험 실습	대상기관	실습내용
1	지역특화콘텐츠발굴	3	1	2	충청남도 (천안문화재단, 논산문화관광재단, 기타 이벤트기획업체)	(신규)
2	지역재생 및 활성화프로젝트	3	1	2	충청남도 (천안문화재단, 논산문화관광재단, 기타 이벤트기획업체)	(신규)
3	크리에이터스타트 업실무	3	1	2	충청남도 (천안문화재단, 논산문화관광재단, 기타 이벤트기획업체)	<ul style="list-style-type: none"> • 지자체, 지역기관 등의 MICE관광 분야 창업 아이디어 공모전 참여 및 연계 활동을 수행함 • 지역특화콘텐츠를 MICE 분야의 프로그램으로 제시하는 활동을 수행
4	리빙랩프로젝트	3	0	3	충청남도 (천안문화재단, 논산문화관광재단, 기타 이벤트기획업체)	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 기관과 업체와의 연계·협업을 통해서 지역특화콘텐츠를 MICE 분야의 프로그램으로 제시하는 활동을 수행

※ 절대평가가 실시(교무규정 제30조제3항4호)하고 시수는 규정에 의함

■ 전공플러스트랙 (마이크로디그리) 교과목 일람표

마이크로디그리 과정명	로컬크리에이터 양성자과정
-------------	---------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0학점	6학점	9학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	전공코어 (트랙1)	지역특화콘텐츠발 굴	2학년 2학기	혁신교육플랫폼대 학 글로벌MICE융합	3	1	2	3
2	전공코어 (트랙1)	로컬자원탐방 및 체험	3학년 1학기	혁신교육플랫폼대 학 글로벌MICE융합	3	1	2	3
3	전공실무(지역 연계혁신과정)	지역재생 및 활성화프로젝트	3학년 2학기	관광학부 관광경영	3	1	2	3
4	전공실무(지역 연계혁신과정)	크리에이터스타트 업실무	4학년 1학기	관광학부 관광경영	3	1	2	3
5	전공실무(지역 연계혁신과정)	리빙랩프로젝트	4학년 2학기	혁신교육플랫폼대 학 글로벌MICE융합	3	0	3	3
소		계		5과목	15	4	11	15

마이크로디그리 과정명	문화이벤트 양성자과정
-------------	-------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	3학점	3학점	9학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	탐색	프로젝트기획	3학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학	3	1	2	3
2	전공코어 (트랙1)	지역특화콘텐츠발굴(구, MICE관광콘텐츠기획)	2학년 2학기	혁신교육플랫폼대 학 글로벌MICE융합	3	1	2	3
3	전공코어 (트랙2)	글로벌컨벤션실무 (구, MICE융합실무)	3학년 2학기	혁신교육플랫폼대 학 글로벌MICE융합	3	1	2	3
4	전공실무(지역 연계혁신과정)	축제이벤트플래닝	4학년 1-2학기	관광학부 관광경영	3	1	2	3
5	전공실무(통합 실무과정)	융복합무대디자인	4학년 1-2학기	혁신교육플랫폼대 학 걸쳐테크전공	3	1	2	3
소		계		5과목	15	4	11	15



혁신교육플랫폼대학 소셜비즈니스융합전공
인재상 및 교육목표

<p>혁신교육플랫폼 대학 인재상 및 교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 공감적 혁신사고역량을 갖춘 혁신인재 육성 - 융합적 전문지식역량을 갖춘 융합적 전문인 양성 - 창의혁신적 문제해결역량을 갖춘 창의인재 양성 - 디지털 실무역량을 갖춘 미래인재 양성 - 실천적 섬김역량을 갖춘 인격적 창의융합인재 육성
--	---



<p>소셜비즈니스 융합전공</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 사회적 가치와 경제적 지속가능성을 융합하여 혁신적 해결책을 제시하고 실행하는 소셜 비즈니스 전문가 - 소셜 비즈니스와 비영리 조직의 기획, 실행, 평가 전 과정을 효과적으로 수행할 수 있는 소셜벤처 기업가 양성 - 사회적 가치와 경제적 지속가능성의 균형을 추구하는 사회적 경제 실천가 양성 - 사회경제적 문제를 분석하고 창의적 문제해결 능력으로 혁신적 해결책을 도출하는 NGO·비영리조직 활동가 양성 - 다양한 이해관계자와의 협력적 관계 구축 및 효과적 소통을 위한 소셜 비즈니스 리더양성 - 최신 디지털 기술 활용 및 글로벌 시민의식을 바탕으로 소셜벤처, NGO, 사회적경제 조직의 효율성과 사회적 영향력을 증대시킬 수 있는 사회 혁신가 양성
------------------------	---

2026학년도 전공교육과정 총괄표

트랙구분	번호	교 과 목 명	이수 난이도				학점	시수			
			기초	핵심	심화	응용		이론	실험 실습	계	
전공탐색트랙	1	영상편집 및 제작	•				3	1	2	3	
	2	프로젝트 기획		•			3	1	2	3	
	소 계			2과목				6	2	4	6
전공 코어 트랙	소셜벤처 과정	1	사회적기업가정신과 소셜벤처		•			3	1	2	3
		2	소셜벤처 마케팅 전략			•		3	1	2	3
		3	클라우드소싱과 공익마케팅			•		3	1	2	3
		소 계			3과목				9	3	6
	NGO 및 지역자원개발 과정	1	NGO와 국제개발협력		•			3	1	2	3
		2	사회복지 프로그램 개발과 평가			•		3	1	2	3
		3	사회적경제와 마을공동체			•		3	1	2	3
		4	마을라디오 프로젝트			•		3	1	2	3
	소 계			4과목				12	4	8	12
	전공 코어 트랙	지역연계 혁신과정	1	모금캠페인 프로젝트				•	3	1	2
2			리빙랩 프로젝트				•	3	1	2	3
소 계			2과목				6	2	4	6	
통합실무 과정		1	비즈니스 행정실무				•	3	1	2	3
		2	소셜벤처 창업 프로젝트				•	3	1	2	3
		소 계			2과목				39	13	26
교 육 과 정 편 성 총 계			13과목				39	13	26	39	

※지역연계혁신과정은 혁신교과목임

Ⅲ/ 교육과정

전공교육과정 이수로드맵

복수전공

전공탐색트랙(3과목 9학점)				
1학년 과정	[1학기]	• 영상편집 및 제작	[2학기]	• 프로젝트 기획

전공코어트랙	전공코어트랙(7과목 21학점)			
	소셜벤처 과정(3과목 9학점)		NGO 및 지역자원개발 과정(4과목 12학점)	
1학년과정	[1학기]	[2학기]		
2학년과정	[1학기]	[2학기]	[1학기]	[2학기]
	• 사회적기업가 정신과 소셜벤처		• NGO와 국제개발 협력	• 프로그램 개발과 평가
3학년과정	[1학기]	[2학기]	[1학기]	[2학기]
	• 소셜벤처 마케팅전략	• 클라우드소싱과 공익마케팅	• 사회적경제와 마을공동체	• 마을라디오 프로젝트
4학년과정	[1학기]	[2학기]	[1학기]	[2학기]

전공실무트랙 (4과목 12학점)		
현장실습과정	[3학년 1학기]	[3학년 2학기]
지역연계 혁신과정	[3학년 1학기]	[3학년 2학기]
	[4학년 1학기]	[4학년 2학기]
	• 모금캠페인 프로젝트	• 리빙랩 프로젝트
통합실무과정	[2학년 1학기]	[2학년 2학기]
	[3학년 1학기]	[3학년 2학기]
	[4학년 1학기]	[4학년 2학기]
	• 비즈니스 행정실무	• 소셜벤처 창업 프로젝트
전문자격과정	[4학년 1학기]	[4학년 2학기]

전공 인재상	사회적 가치와 경제적 지속가능성을 융합하여 혁신적 해결책을 제시하고 실행하는 소셜 비즈니스 전문가
--------	---

트랙별 전공교과목 세부내역

전공코어트랙

구분	트랙명	트랙 설명 및 정의	편성 학점
전공코어트랙 1	소셜벤처 과정	사회문제를 해결하면서도 경제적으로 지속 가능한 비즈니스 모델을 만들고 운영하는 방법을 배웁니다. 혁신적인 아이디어로 사회에 긍정적인 변화를 만들어 내는 동시에, 수익을 창출하여 지속적으로 성장할 수 있는 기업을 만드는 데 필요한 지식과 기술을 익힙니다.	9학점
전공코어트랙 2	NGO 및 지역자원개발 과정	NGO의 운영과 지역사회의 자원을 효과적으로 활용하여 사회문제를 해결하는 방법을 학습합니다. 국제개발협력 부터 지역 커뮤니티 활성화까지, 다양한 규모의 사회 문제에 접근하는 방법을 배웁니다. NGO 운영에 필요한 실무 지식과 함께, 지역의 인적·물적 자원을 발굴하고 활용하는 능력을 키웁니다.	12학점

전공실무트랙

가. 현장 연계 혁신과정 교과목 일람표

번호	교과목명	학점	시수		외부현장실습	
			이론	실험 실습	대상기관	실습내용
1	모금캠페인 프로젝트	3	1	2	국내외 NGO	글로벌 이슈 및 사회문제 해결을 위한 모금캠페인 활동 후 NGO 단체에 기부
2	리빙랩 프로젝트	3	1	2	지역사회 사회적경제조직	지역사회 문제를 해결하기 위해, 다양한 지역사회조직들과 협업하여 로컬 크리에이터로 활동

※ 절대평가 실시(교무규정 제30조제3항4호)하고 시수는 규정에 의함

Ⅲ/ 교육과정

■ 전공플러스트랙 (마이크로디그리) 교과목 일람표

마이크로디그리 과정명	소셜벤처 과정
-------------	---------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0학점	9학점	6학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어2 (소셜벤처 과정)	사회적기업가정신 과 소셜벤처	2학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
2	코어2 (소셜벤처 과정)	소셜벤처 마케팅전략	2학년 2학기	사회복지학부 사회복지학전공	3	2	1	3
3	코어2 (소셜벤처 과정)	클라우드소싱과 공익마케팅	3학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
4	전공실무	비즈니스 행정실무	3학년 2학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
5	전공실무	소셜벤처 창업 프로젝트	4학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
소			계	5과목	15	10	5	10

마이크로디그리 과정명	NGO · 지역자원개발전공 과정
-------------	-------------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0학점	12학점	3학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	NGO와 국제개발협력	2학년 1학기	혁신교육플랫폼대 학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
2	코어2(NGO 및 지역자원개발 과정)	프로그램 개발과 평가	2학년 2학기	사회복지학부 사회복지학전공	3	2	1	3
3	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	사회적경제와 마을공동체	3학년 1학기	혁신교육플랫폼대 학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
4	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	마을라디오 프로젝트	3학년 2학기	혁신교육플랫폼대 학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
5	전공실무	모금캠페인 프로젝트	4학년 1학기	혁신교육플랫폼대 학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
소			계	5과목	15	10	5	10

III
역사과정

Ⅲ/ 교육과정

마이크로디그리 과정명	NGO·지역자원개발전공 과정
-------------	-----------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0학점	12학점	3학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	NGO와 국제개발협력	2학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
2	코어2(NGO 및 지역자원개발 과정)	프로그램 개발과 평가	2학년 2학기	사회복지학부 사회복지학전공	3	2	1	3
3	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	사회적경제와 마을공동체	3학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
4	코어2 (NGO 및 지역자원개발 과정)	마을라디오 프로젝트	3학년 2학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
5	전공실무	모금캠페인 프로젝트	4학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 소셜비즈니스융합 전공	3	2	1	3
소			계	5과목	15	10	5	10

혁신교육플랫폼대학 걸쳐테크융합전공 인재상 및 교육목표

<p>혁신교육플랫폼 대학 인재상 및 교육목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 공감적 혁신사고역량을 갖춘 혁신인재 육성 - 융합적 전문지식역량을 갖춘 융합적 전문인 양성 - 창의혁신적 문제해결역량을 갖춘 창의인재 양성 - 디지털 실무역량을 갖춘 미래인재 양성 - 실천적 섬김역량을 갖춘 인격적 창의융합인재 육성
--	---



<p>걸쳐테크융합 전공</p>	<p>“뉴 콘텐츠 시대 융복합 역량을 갖춘 문화예술콘텐츠 인재”</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생의 역량 및 비전에 따른 체계적인 걸쳐테크 분야 로드맵 관리 • 문화예술분야 매니지먼트와 마케팅을 포함한 취창업 역량 교육 • ICT기반 기술 교육 강화를 통한 융합역량 배양 • PBL 기반 프로젝트 수업을 통한 기획력 및 현장업무 수행능력 향상
----------------------	---

III
교
육
과
정

Ⅲ/ 교육과정

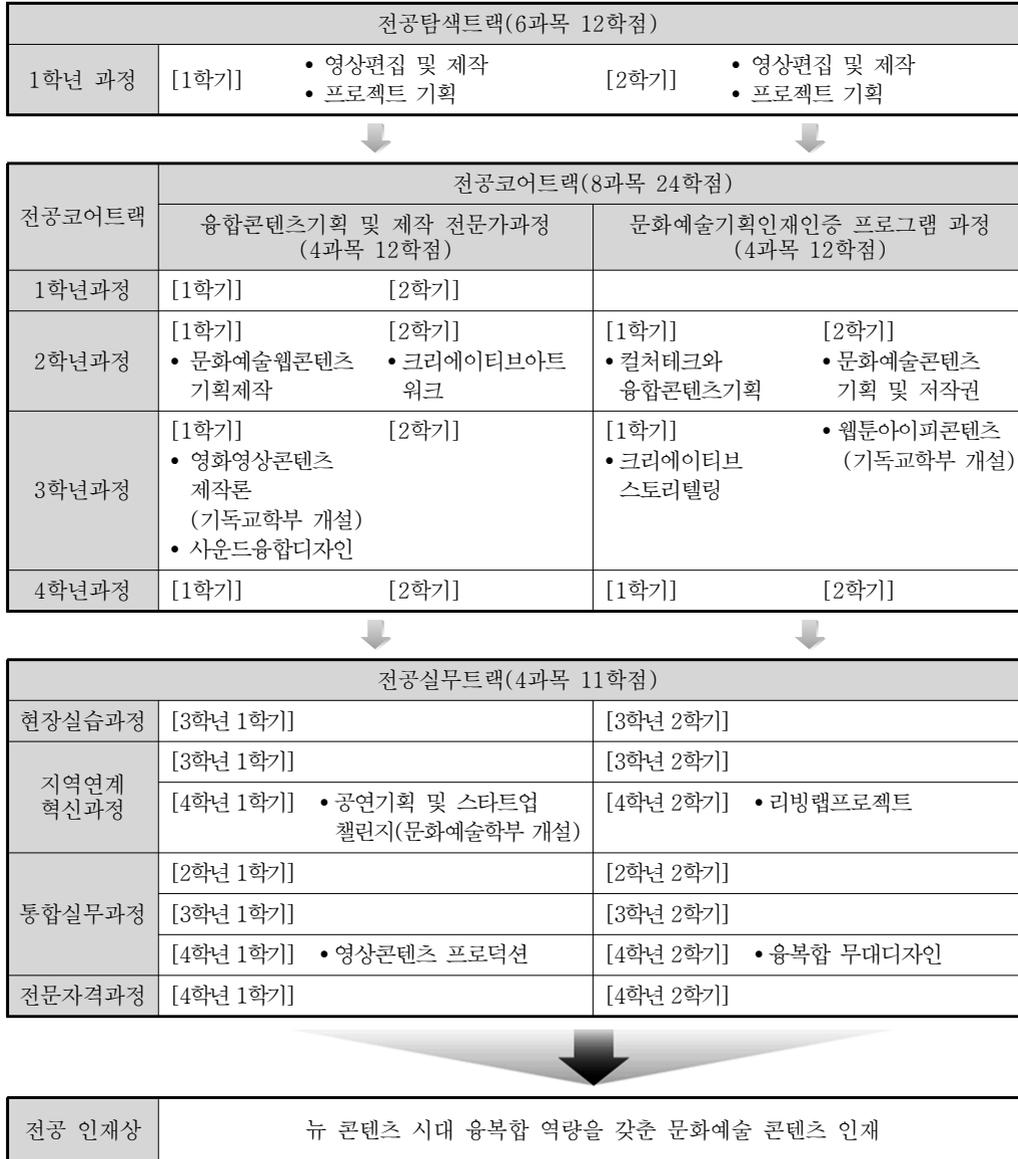
2026학년도 전공교육과정 총괄표

트랙구분	번호	교 과 목 명	이수 난이도				학점	시수			
			기초	핵심	심화	응용		이론	실험 실습	계	
전공탐색트랙	1	영상편집 및 제작	•				3	1	2	3	
	2	프로젝트기획	•				3	1	2	3	
	소 계			2과목				6	2	4	6
전공 코어 트랙	융합콘텐츠기 획및제작 전문가 과정	1	크리에이티브아트워크	•				3	1	2	3
		2	문화예술웹콘텐츠기획제작		•			3	1	2	3
		3	사운드융합디자인			•		3	1	2	3
		4	(기독교학부) 영화영상콘텐츠 제작론		•			3	3	0	3
		소 계			4과목				12	6	6
	문화예술기획 인재인증프로 그램 과정	1	컬처테크와 융합콘텐츠기획	•				3	1	2	3
		2	크리에이티브스토리텔링		•			3	1	2	3
		3	문화예술콘텐츠기획및저작권			•		3	1	2	3
		4	(기독교학부) 웹툰아이피 콘텐츠			•		3	3	0	3
		소 계			4과목				12	6	6
전공 실무 트랙	지역연계 혁신과정	1	리빙랩프로젝트				•	3	0	3	3
		2	(문화예술학부)공연기획 및 스타트업챌린지				•	2	1	1	2
		소 계			2과목				5	1	4
	통합실무 과정	1	영상콘텐츠프로덕션				•	3	1	2	3
		2	융복합무대디자인				•	3	1	2	3
		소 계			2과목				6	2	4
교 육 과 정 편 성 총 계			16과목				41	17	24	41	

※지역연계혁신과정은 혁신교과목임

전공교육과정 이수로드맵

복수전공



트랙별 전공교과목 세부내역

전공코어트랙

구분	트랙명	트랙 설명 및 정의	편성 학점
전공코어트랙 1	융합콘텐츠기획 및 제작 전문가과정	ICT 기술과 문화예술 감각을 융합하여 문화콘텐츠 플랫폼 또는 웹 페이지를 기획하고 제작하는 역량을 심화하고, 디자인, 영상콘텐츠 제작에 활용되는 멀티 미디어 소프트웨어를 활용하는 실무능력을 배양하는 과정	12학점
전공코어트랙 2	문화예술기획인재 인증 프로그램 과정	문화콘텐츠 기획 및 창의적 사고 역량을 갖춘 문화예술 기획 전문가를 양성하는 것을 목표로 창의적 스토리텔링, 문화콘텐츠 기획, 저작권 관리 등 문화예술 산업 전반에서 요구되는 핵심 역량을 학습하는 과정	12학점

전공실무트랙

가. 현장 연계 혁신과정 교과목 일람표

번호	교 과 목 명	학점	시수		외부현장실습	
			이론	실험 실습	대상기관	실습내용
1	리빙랩프로젝트	3	0	3		-
2	(문화예술학부)공 연기획 및 스타트업챌린지	2	1	1		

※ 절대평가 실시(교무규정 제30조제3항4호)하고 시수는 규정에 의함

■ 전공플러스트랙 (마이크로디그리) 교과목 일람표

마이크로디그리 과정명	융합콘텐츠기획 및 제작 전문가과정
-------------	--------------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	3학점	9학점	3학점	15학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	탐색	영상편집 및 제작	2학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학	3	1	2	3
2	코어1	문화예술웹콘텐츠 기획제작	2학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
3	코어1	영화영상콘텐츠 제작론	3학년 1학기	기독교학부 기독교문화콘텐츠 전공	3	3	0	3
4	코어1	사운드융합디자인	3학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
5	실무	영상콘텐츠 프로덕션	4학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
소		계		5과목	15	7	8	15

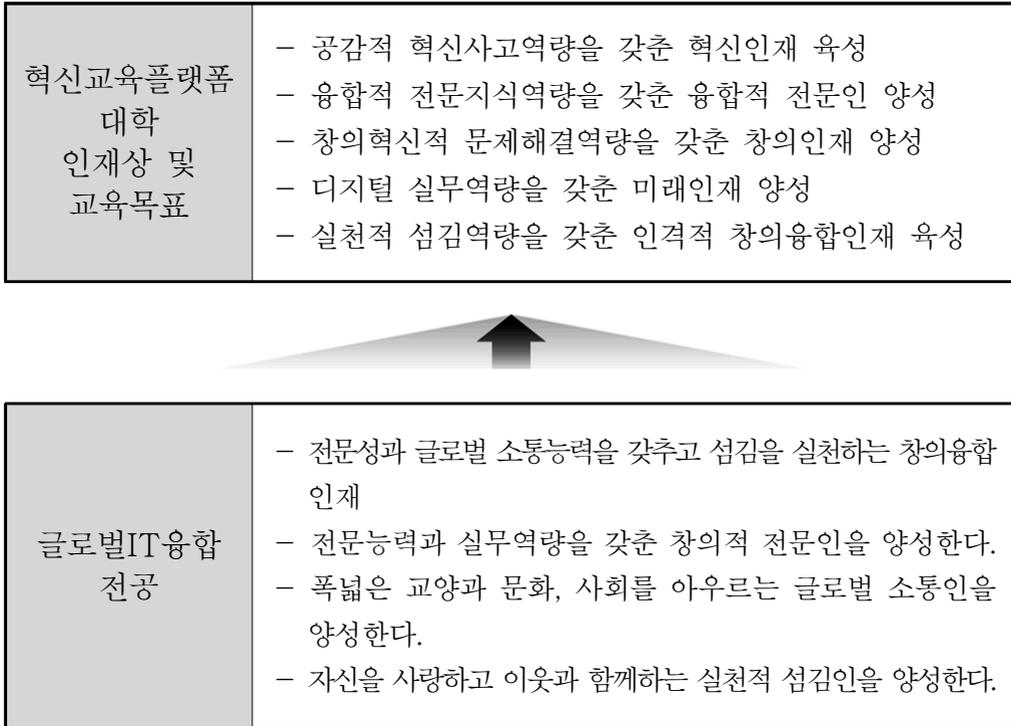
Ⅲ/ 교육과정

마이크로디그리 과정명	문화예술기획인재 인증프로그램 과정
-------------	--------------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0학점	9학점	5학점	14학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어1	컬처테크와 융합콘텐츠기획	2학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
2	코어1	크리에이티브스토 리텔링	3학년 1학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
3	코어1	문화예술콘텐츠기 획 및 저작권	3학년 2학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
4	지역연계	공연기획 및 스타트업챗린지	4학년 1학기	문화예술학부 실용음악전공	2	1	1	2
5	통합실무	융복합무대디자인	4학년 2학기	혁신교육플랫폼 대학 컬처테크융합전공	3	1	2	3
소			계	5과목	14	5	9	14

혁신교육플랫폼대학 글로벌IT융합전공 인재상 및 교육목표



Ⅲ/ 교육과정

2026학년도 전공교육과정 총괄표

트랙구분	번호	교 과 목 명	이수 난이도				학점	시수			
			기초	핵심	심화	응용		이론	실험실습	계	
전공탐색트랙	1	프로젝트 기획	•				3	1	2	3	
	2	영상 편집 및 제작	•				3	1	2	3	
	소	계	2과목				6	2	4	6	
전 공 탐 색 트 랙 합 계			2과목				6	2	4	6	
전공 코어 트랙	글로벌 비즈니스 일본어과정	1	글로벌회화기초(일본어)		•			3	3	0	3
		2	글로벌회화중급(일본어)			•		3	3	0	3
		3	글로벌회화고급(일본어)				•	3	3	0	3
		4	일본 콘텐츠 청해			•		3	3	0	3
		소	계	4과목				12	12	0	12
	글로벌 IT 엔지니어과정	1	JAVA프로그래밍	•				3	2	2	4
		2	C# 프로그래밍		•			3	2	2	4
		3	웹응용프로그래밍			•		3	2	2	4
		4	데이터베이스이론 및 실습			•		3	2	2	4
소		계	4과목				12	8	8	16	
전 공 코 어 트 랙 합 계			3과목				24	20	8	28	
전공 실무 트랙	통합실무 과정	1	클라우드응용시스템				•	3	2	2	4
		2	백엔드 프로그래밍				•	3	2	2	4
		3	글로벌IT캡스톤디자인				•	4	4	0	4
		소	계	3과목				10	8	4	12
전 공 실 무 트 랙 합 계			3과목				10	8	4	12	
교 육 과 정 편 성 총 계			13과목				30	2	12	34	

타전공인정교과목: 일본어커뮤니케이션, 인턴십일본어, 2D게임프로그래밍, 3D게임프로그래밍

트랙	과정	번호	교 과 목 명	교과군				학점	시수		
				기초	핵심	심화	응용		이론	실습	계
플러스 트랙	현장실습 학기제과정	1	현장실습학기제(단기)				•	3	0	3	3
		2	현장실습학기제(중기)				•	6	0	6	6
		3	현장실습학기제(장기)				•	15	0	10	10

트랙	과정	프로그램명	학점
플러스 트랙	마이크로 디그리과정	글로벌IT엔지니어과정	13
		게임서버 엔지니어 과정	15
		글로벌 일본어 비즈니스 과정	15

트랙	과정	프로그램명	학점
플러스 트랙	마이크로 디그리과정	소셜벤처 과정	15
		글로벌 관광해설 전문가 과정	15
		문화이벤트기획자 양성과정	15
		CN MICE 코디네이터과정	15
		로컬크리에이터 양성자 과정	15

트랙별 전공교과목 세부내역

전공코어트랙

구분	트랙명	트랙 설명 및 정의	편성 학점
전공코어트랙 1	글로벌비즈니스일본어 과정	일본어 기초부터 일본 IT기업에서 요구하는 소통능력을 향상시키는 과정이다.	12학점
전공코어트랙 2	글로벌 IT엔지니어과정	일본 IT 실무에서 사용되는 객체지향 프로그래밍부터 스프링까지를 학습하는 과정이다	12학점

전공실무트랙

가. 나노디그리과정

과정명	교 과 목 명	학점	시수		
			이론	실험 실습	계
글로벌IT엔지니어	C#프로그래밍	3	2	2	4
	Java프로그래밍	3	2	2	4
	데이터베이스이론및 실습	3	2	2	4
합	계	9	6	6	12

자격증 취득 교과목 일람표

- 자격증명 : 정보처리기사
- 발급기관 : 한국산업인력관리공단
- 자격증 설명 : 일본 IT회사 취업시 우대 조건으로 필기와 실기로 구성되며 정보시스템 등의 개발 요구 사항을 이해하여 각 업무에 맞는 소프트웨어의 기능에 관한 설계, 구현 및 테스트 능력 검증
- 취득 교과목 일람표

트랙구분		교 과 목 명	학점	시수		
				이론	실험 실습	계
전공 코어 트랙	글로벌 IT엔지니어	자바프로그래밍, 데이터베이스이론및 실습 등의 컴퓨터 공학부 교과목 수강이 필요함	6	4	4	8
합		계	6	4	4	8

- 취득 방법 : 한국산업인력공단에서 1년에 2회 실시되는 정보처리기사 국가시험을 통해 면허증을 취득하게 됨. 이론시험과 실기시험으로 나누어 시행됨
- 취득 후 진로 : IT기업 및 연구소

- 자격증명 : JLPT, JPT, BJT
- 발급기관 : JLPT 서울실시위원회
- 자격증 설명 : 일본어 능력시험으로 일본 회사 취업시 유대조건임
- 취득 교과목 일람표

트랙구분		교 과 목 명	학점	시수		
				이론	실험 실습	계
전공 코어 트랙	글로벌 비즈니스 일본어	글로벌회화기초(일본어), 글로벌회화중급(일본어), 글로벌회화고급(일본어), 일본콘텐츠청해	12	12	0	12
합		계	12	12	0	12

- 취득 방법 : 해당기관에서 1년에 수시로 실시되는 일본어 어학 능력 시험을 통해 면허증을 취득하게 됨.
- 취득 후 진로 : IT기업 및 연구소

■ 전공플러스트랙(마이크로디그리) 교과목 일람표

마이크로디그리 과정명	글로벌 IT엔지니어 과정
-------------	---------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0 학점	9학점	4학점	13학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어2 (글로벌IT엔지니어과정)	JAVA프로그래밍	2학년 2학기	컴퓨터공학부 소프트웨어전공포 함모든 전공	3	2	2	4
2	코어2 (글로벌IT엔지니어과정)	웹응용프로그래밍	3학년1학기	컴퓨터공학부 소프트웨어전공	3	2	2	4
3	코어2 (글로벌IT엔지니어과정)	데이터베이스이론 및 실습	3학년2학기	컴퓨터공학부 소프트웨어전공포 함모든 전공	3	2	2	4
4	코어2 (글로벌IT엔지니어과정)	글로벌IT캡스톤디 자인	4학년1학기	혁신교육플랫폼 대학 글로벌IT융합전공	4	4	0	4
소		계	4과목		13	10	6	16

Ⅲ/ 교육과정

■ 전공플러스트랙 (마이크로디그리) 교과목 일람표

마이크로디그리 과정명	글로벌 비즈니스 일본어 과정
-------------	-----------------

구분	전공탐색트랙	전공코어트랙	전공실무트랙	총 이수학점
이수학점	0 학점	9학점	4학점	13학점

번호	트랙 구분 (과정명)	교 과 목 명	권장 이수시기	편성 학부(전공)	학점	시수		
						이론	실험 실습	계
1	코어1 (글로벌IT 엔지니어과정)	글로벌회화기초 (일본어)	2학년 2학기	혁신	3	2	2	4
2	코어1 (글로벌IT 엔지니어과정)	글로벌회화중급 (일본어)	3학년1 학기	혁신교육플랫폼 대학 글로벌IT융합전공	3	2	2	4
3	코어1 (글로벌IT 엔지니어과정)	글로벌회화고급 (일본어)	3학년2학기	혁신교육플랫폼 대학 글로벌IT융합전공	3	2	2	4
4	코어1 (글로벌IT 엔지니어과정)	글로벌IT캡스톤 디자인	4학년1 학기	혁신교육플랫폼 대학 글로벌IT융합전공	4	4	0	4
소		계		4과목	13	10	6	16