

글로벌커뮤니케이션학부 영미어문전공 교육과정

1. 교육목적

글로벌커뮤니케이션학부 영미어문전공은 완벽한 영어구사능력과 영미문학, 영어학, 영어교육 분야에 대한 전문적인 지식을 갖추고 국제 사회에서 글로벌 리더의 역할을 할 수 있는 인재를 양성하는데 그 목적을 둔다.

2. 교육목표

영미어문 전공의 첫 번째 교육목표는 먼저 국제어로서의 영어를 자유롭게 구사할 수 있는 능력을 기르고, 영미사회의 역사, 문학, 문화 현상에 대한 광범위한 이해와 분석을 통해 글로벌 시대를 선도할 전문인력을 양성하는 것이다. 이를 위해 영어학, 영문학과 관련된 다양한 교과목들을 통해 전문적 지식과 세계적 안목을 갖추도록 하고, 보다 넓은 시각으로 한국문화를 창조할 수 있는 능력을 길러 준다. 아울러, 미국과 영국만이 아니라 영어를 사용하는 영어권 국가 전반으로 시각을 확장하여 글로벌문화에 대한 심도 깊은 이해를 증진시킬 수 있는 교육을 실시한다. 두 번째 교육목표는 외국어로서의 영어교육(TESOL)이 제공하는 테크닉과 지식을 습득케 하여 영어교육 분야의 유능한 전문가를 양성하는 것이다.

3. 전공별 교육과정 기본구조

학부명	전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
			전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점	부전공과정		
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 필수	전공 선택	계
글로벌커뮤니케이션학부	영미어문전공	120	9	15	45	69	9	9	15	24	48	9	15	6	21

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학부명	전공명	편성 교과목								전공필수+전공선택 (B+C)	
		전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)		전공선택(교직) (D)		전공필수+전공선택 (B+C)	
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수		
글로벌커뮤니케이션학부	영미어문전공	4	12	6	15	30	90	3	9	36	105

5. 졸업능력인증제

졸업능력인증제도의 PASS는 필수 사항이며, 외국어대학 및 학과에서 규정한 졸업능력인증제도를 따른다.

6. 졸업논문

학과가 규정한 졸업논문 심사에 합격하여야 한다.

7. 제2외국어 의무이수제

제2외국어 의무이수제 PASS는 필수사항이며, 외국어대학 제2외국어 의무이수제를 따른다.

영미어문전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 글로벌커뮤니케이션학부 영미어문전공은 완벽한 영어구사능력과 영미문학, 영어학, 영어교육 분야에 대한 전문적인 지식을 갖추고 국제 사회에서 글로벌 리더의 역할을 할 수 있는 인재를 양성하는데 그 목적을 둔다.

제2조(일반원칙) ① 영미어문전공을 단일전공, 다전공, 부전공으로 이수하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정기본구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 영미어문전공에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 영미어문전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표2]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계는 참고사항이다.

③ 교직이수자의 경우 영미어문전공을 단일전공 또는 다전공으로 이수하여야 한다.

④ 글로벌커뮤니케이션 학부에서 개설한 영어강의 전용트랙 과정을 이수하고자 하는 경우에도 단일, 다전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 한다.(별표3 참조)

⑤ 영미어문전공의 전공이수 학점체계는 다음과 같다.

이수구분		과목명	과목수
전공기초		영국역사와문화(3), 미국역사와문화(3), 실용영문법(3), 비즈니스커뮤니케이션 1(3)	4
전공필수		Speech and Discussion 2(3), 영어학입문(3), 영문학입문(3), 문화연구입문(3) Critical Reading and Writing 2(3), 졸업논문(영어학전공) (0)	6
전공 선택	실용영어	Speech and Discussion 1(3), Critical Reading and Writing 1(3), 한영통번역연습 1(3), 한영통번역연습 2(3), 비즈니스커뮤니케이션 2(3), 글로벌시사영어(3)	6
	영문학	영미드라마(3), 시와수사(3), 미국소설(3), 영미아동청소년문학(3), 영미고전문화와르네상스(3), 영국소설(3), SF와판타지(3), 영미문학특강(3), 세계신화읽기(3)	9
	영어학	영어발음의이해(3), 영어와이문화의사소통(3), 언어와사회(3), 현대영문법(3), 영어의미의이해(3), 영한비교분석(3), 영어학특강(3), 영어학에세이(3), 영어의역사(3), 담화분석(3)	10
	영어교육	영어교육과정과평가(3), 영어교수법(3), 테크놀로지와디지털콘텐츠(3), 과업중심영어(3)	4
	종합	어문프로젝트(캡스톤디자인)(3)	1

제5조(타전공과목 이수) 영미어문 단일전공자가 영미문화 전공 개설과목을 수강할 경우 9학점 이내에서 전공선택 학점으로 인정한다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택 학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제7조(교직과정의 이수) ① 교직이수신청자가 교원자격 무시험검정기준을 통과하기 위해서는 교과교육론, 교과논리 및 논술, 교과교재연구 및 지도법을 반드시 이수하여야 한다.

② 교직이수대상자가 아닌 경우(중도포기 포함) 상기와목 수강 시 자유선택과목으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제8조(졸업이수학점) 글로벌커뮤니케이션학부 영미어문전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제9조(전공이수학점) ① 단일전공과정 : 영미어문전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 9학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 영미어문전공 학생으로서 타 전공 (영미문화전공 포함)을 다전공과정으로 이수하거나, 타 학과 학생으로서 영미어문전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 전공기초 9학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 48학점 이상 이수하여야 한다. 단, 영미문화 전공자로서 영미어문을 다전공하거나, 영미어문전공으로서 영미문화를 다전공하는 경우, 전공기초 9학점과 전공필수 15학점만 중복인정 받을 수 있다.

③ 부전공과정 : 영미어문전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 15학점, 실용영어분야를 제외한 전공선택 과목 6학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.

제10조(편입생 전공이수학점) 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 제 9조(전공 이수학점)에 의거하여 단일전공 또는 다전공 과정에 따라 추가로 이수하여야 한다.

제11조(영어강좌 이수학점) [영어강좌 의무이수제] 영미어문 전공에서 지정하여 개설한 영어강좌를 5과목 이상, 편입생의 경우에는 3과목 이상 이수하여야 한다 (교양 및 실용영어 강좌 제외). 영어강좌의 전용트랙은 별도의 트랙 신청 기간을 통해 신청해야 하며, 트랙 이수 조건 충족시 졸업증명서에 부기된다.

제12조(졸업능력인증제) 영미어문전공을 이수하고자 하는 자는 아래의 영어능력 인증을 충족해야 한다.

① IBT TOEFL 88점(CBT 230점) 이상 또는 TOEIC 850점 이상 취득 : 모든 학생은 졸업 전까지 TOEFL 또는 TOEIC 점수를 4년 동안 최소 1차례 제출한다.

② TOEFL 점수를 1차에 걸쳐 제출하였음에도 학부에서 정한 기준을 넘지 못한 학생들에 한해 경희대학교 국제 캠퍼스 글로벌 평생교육원 또는 타기관에서 시행하는 기관 TOEFL 시험에 응시하여 570점 이상의 점수를 제출하여야만 졸업자격을 주어진다.

제13조(졸업논문) 졸업 시까지 졸업논문은 의무적으로 제출하여야 한다. 어문프로젝트(캡스톤디자인) 과목에서 성공적으로 수행한 프로젝트의 결과물은 졸업논문으로 인정된다.

제14조(제2외국어 의무이수제) 제2외국어 의무이수제 PASS는 필수사항이며, 외국어대학 제2외국어 의무이수제를 따른다.

제15조(SW 융합 교육) 후마니타스칼리지에 개설되는 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다(편입생, 순수외국인 제외). 구체적인 SW교양 및 SW코딩 교과목 목록은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제 5 장 기 타

제16조(전공의 결정) ① 학생은 학부 내 설치되어 있는 전공 중 하나를 선택하여 해당 교육과정을 이수해야 한다.

② 3학년 1학기 이전에 자신의 전공을 결정하여 학부 사무실에 통보해야 한다.

③ 졸업당해학기에 학생이 전산으로 입력한 전공을 기준으로 전공이 최종적으로 결정된다.

제17조(교환학생 학점인정) 교환학생의 학점인정은 “외국대학교교환학생교류에관한규정”에 기준함을 원칙으로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 영미어학부로 입학한 학생 중 영미어문전공을 이수한 학생은 영미어학부 영미어문전공으로 졸업하고, 졸업할 때까지 글로벌커뮤니케이션학부 교육과정을 따른다.

② 영미어학부 2006학번 입학생의 전공졸업학점은 입학 당시 전공 시행세칙에 의거하여 36학점(전공필수 12학점 + 전공선택 24학점)이며, 졸업논문을 제출한다.

③ 영미어학부 2007학번 입학생의 전공졸업학점은 36학점(전공필수 12학점 + 전공선택 24학점)이며 본 시행세칙 제8조 ③항에서 규정한 졸업조건을 충족시켜야 한다.

④ (계열교양 이수 경과조치) 2008-2011학년도에 개설된 계열교양의 학점 취득은 개편된 교육과정에 따라 전공기초과목 취득으로 대체한다.

⑤ (교육과정 이수 경과조치) 2008-2011학번 입학생의 경우, 2012학년도 신규 교육과정을 선택하여 이수할 수 있다.

⑥ 캡스톤디자인 과목의 수강을 통한 졸업논문 제출 요건은 2016학년도 입학생부터 적용된다.

⑦ 2008-2011학번 입학생이 당시의 교과과정표에 의거 재수강을 해야 할 경우 신 교과과정표의 과목들을 다음의 표(대체과목 인정표)에서와 같이 구 교과과정의 대체과목으로 인정한다.

① 구교육과정의 <영미역사와 문화>와 <의미화용론>은 각각 신교육과정(2016)의 <미국역사와 문화>, <영어의미의 이해>로 인정된다.

② 2015학년도 이전의 교육과정은 아래와 같이 대체과목으로 인정된다.

대체과목 인정표

순번	교육과정(2020)	교육과정(2014-19)	교육과정(2013)	구교육과정(2008-2012)
1			비즈니스커뮤니케이션 1	영어듣기연습
2			글로벌시사영어	고급시사영어
3			영어학입문	영어학개론 1, 2
4			영문학입문	영문학개론
5			한영통번역연습 1	한영통번역연습 1
6			한영통번역연습 2	한영통번역연습 2
7			시와수사	영시의이해
8			비즈니스커뮤니케이션 2	비즈니스영어
9			영미고전문화와르네상스	세익스피어와르네상스
10			영한비교분석	영한대조오류분석

순번	교육과정(2020)	교육과정(2014-19)	교육과정(2013)	구교육과정(2008-2012)
11			담화분석	언어와인지
12		영어교수법	Teaching English as a Global Language	English Teaching Methodologies
13	테크놀로지와 디지털콘텐츠	멀티미디어활용영어교육	Information and Communication Technology in ELT	Multimedia-Assisted Language & Teaching
14		과업중심영어	Communicative Approaches in ELT	Communicative & Task-based Language Teaching
15			영국소설	영문학사
16			미국소설	영미소설

[별표1] 교육과정 편성표

[별표2] 교육과정 이수체계도

[별표3] 트랙과정 이수체계도

[별표4] 전공 교과목 해설

[별표1]

영미어문전공 교육과정 편성표

구분	순번	아수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				아수 학년	개설학기		교과구분				비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 아수	PF 평가	
학부 과정	1	전공기초	영국역사와문화	ELC105	3	3				1	○	○					
	2	전공기초	미국역사와문화	ELC106	3	3				1	○	○			○		
	3	전공기초	실용영문법	ELC101	3	3				1	○	○	○				
	4	전공기초	비즈니스커뮤니케이션 1	ELC381	3	3				3	○	○					
	5	전공필수	Speech and Discussion 2	ELC203	3	3				2	○	○			○		
	6	전공필수	영어학입문	ELC205	3	3				2	○	○	○				
	7	전공필수	영문학입문	ELC201	3	3				2	○	○			○		
	8	전공필수	문화연구입문	ELC202	3	3				2	○	○					
	9	전공필수	Critical Reading and Writing 2	ELC204	3	3				2	○	○			○		
	10	전공선택	Speech and Discussion 1	ELC104	3	3				1	○	○					
	11	전공선택	Critical Reading and Writing 1	ELC103	3	3				1	○	○					
	12	전공선택	글로벌시사영어	ELC380	3	3				3		○					
	13	전공선택	영어발음의이해	ELC206	3	3				2		○			○		
	14	전공선택	영어와이문화의사소통	ELC212	3	3				2		○					
	15	전공선택	영미드라마	ELC344	3	3				3	○						
	16	전공선택	한영통번역연습 1	ELC382	3	3				3	○	○					
	17	전공선택	언어와사회	ELC311	3	3				3		○					
	18	전공선택	현대영문법	ELC301	3	3				3	○		○		○		
	19	전공선택	시와수사	ELC233	3	3				2	○						
	20	전공선택	미국소설	ELC238	3	3				2	○		○				
	21	전공선택	영국소설	ELC445	3	3				4		○	○				
	22	전공선택	한영통번역연습 2	ELC383	3	3				3		○					
	23	전공선택	비즈니스커뮤니케이션 2	ELC481	3	3				4	○						
	24	전공선택	영어의미의이해	ELC304	3	3				3		○					
	25	전공선택	영미아동청소년문학	ELC246	3	3				2		○					
	26	전공선택	세계신화읽기	ELC482	3	3				4	○						
	27	전공선택	영미고전문화와르네상스	ELC448	3	3				4		○					

구분	순번	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
학부 과정	28	전공선택	영한비교분석	ELC402	3	3				4	○						
	29	전공선택	영어학특강	ELC403	3	3				4		○					
	30	전공선택	영어학에세이	ELC302	3	3				3	○						
	31	전공선택	SF와판타지	ELC337	3	3				3	○		○				
	32	전공선택	영어의역사	ELC210	3	3				2	○						
	33	전공선택	영미문학특강	ELC351	3	3				3		○					
	34	전공선택	담화분석	ELC404	3	3				4		○					
	35	전공선택	영어교육과정과평가	ELC374	3	3				3	○						
	36	전공선택	영어교수법	ELC375	3	3				3		○	○				
	37	전공선택	테크놀로지와디지털콘텐츠	ELC471	3	3				4	○				○		
	38	전공선택	과업중심영어	ELC472	3	3				4		○					
	39	교직	교과교육론(영어)	EDU3121	3	3				3	○				○		
	40	교직	교과교재연구 및 지도법(영어)	EDU3122	3	3				3		○			○		
	41	교직	교과논리 및 논술(외국어)	EDU3192	3	3				3		○			○		
	42	전공선택	어문프로젝트(캡스톤디자인)	ELC410	3				3	4	○	○				○	
	43	전공필수	졸업논문	ELC400	0	0				4	○	○					

[별표2]

영미어문전공 교육과정 이수체계도

1. 단일전공 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	영국역사와문화, Speech and Discussion 1
	2학기	실용영문법, 미국역사와문화
2학년	1학기	영문학입문, 문화연구입문, Critical Reading and Writing 2, 미국소설
	2학기	영어학입문, 영어발음의이해, Speech and Discussion 2, 영미아동청소년문학
3학년	1학기	한영통번역연습 1, 비즈니스커뮤니케이션 1
	2학기	글로벌시사영어, 언어와사회, 한영통번역연습 2
4학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 2, 영한비교분석, 어문프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	영국소설, 영미고전문화와르네상스, 영어교수법

2) 심화형(대학원진학형)

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	실용영문법, Speech and Discussion 1, 영국역사와문화
	2학기	미국역사와문화, Critical Reading and Writing 1
2학년	1학기	영문학입문, 문화연구입문, Critical Reading and Writing 2, 시와수사, 영어의역사, 미국소설, 영어와이문화의사소통
	2학기	영어학입문, 영어발음의이해, 영미아동청소년문학, Speech and Discussion 2
3학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 1, 현대영문법, 영어학에세이, 영미드라마, 영어교육과정과평가
	2학기	글로벌시사영어, 언어와사회, 영어교수법, 영어의미의이해, 영미문학특강
4학년	1학기	영한비교분석, 테크놀로지과디지털콘텐츠, 어문프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	영국소설, 영어학특강, 영미고전문화와르네상스, 담화분석, 과업중심영어

3) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도

1학년	1학기	실용영문법, Speech and Discussion 1
	2학기	미국역사와문화, Critical Reading and Writing 1
2학년	1학기	영문학입문, 문화연구입문, Critical reading and Writing 2, 영어의역사, 미국소설
	2학기	영어학입문, Speech and Discussion 2, 영어발음의이해
3학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 1, 영미드라마, 현대영문법
	2학기	글로벌시사영어, 언어와사회, 영어교수법, 영미문학특강
4학년	1학기	영한비교분석, 비즈니스커뮤니케이션 2, 어문프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	영국소설, 영어학특강

[별표3]

영미어문전공 트랙과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	실용영문법
	2학기	
2학년	1학기	미국소설
	2학기	영어학입문, 애니메이션과현대문화
3학년	1학기	현대영문법, 비극화극캐릭터
	2학기	영어교수법
4학년	1학기	SF와판타지, 문화특강
	2학기	영국소설

영어문헌전공 교과목 해설

• 영국역사와문화 (British History and Culture)

본 강좌는 영국역사와 문화에 대한 개괄적 이해를 목표로 한다. 영국 역사를 통틀어 영국인들의 삶에 중대한 영향을 미쳤던 핵심 정치적 쟁점들을 다루고 있다. 주요 논제는 영국성공회 역사를 중심으로 한 영국 종교사, 산업혁명과 중산층, 다윈의 진화론과 창조론, 영국 제국주의와 식민주의의 역사, 영국-아일랜드 관계의 어제와 오늘, 여성과 가족, 그리고 영국 대중문화이다.

This course sets its goal for getting a broad picture of British cultural history. It deals with pivotal political issues to which British life has seriously reacted. In this course, a primary focus is on Anglican Church, Industrial Revolution, Darwinism, English imperialism and colonialism, Anglo-Irish relationship, women, and pop culture.

• 미국역사와문화 (American History and Culture)

미국은 현재 글로벌 정치문화 세계의 패권국인 바, 전 지구적 세계의 정치 문화 역사에 대한 이해는 미국의 역사와 문화를 필요로 한다. 기존의 미국 역사와 문화는 존 윈스롭으로 대표되는 최초의 미국 정착민들의 청교도적 이상을 공부하는 것과 1776년의 미국 독립시대의 토마스 제퍼슨 같은 건국 아버지 등의 이상을 공부하는 것에 주력하였다. 현재 글로벌화 된 세계 속의 미국은 신자유주의의 대표적 국가로서 데이빗 하비의 『신자유주의의 간단한 역사』 등을 공부한 지성인들만이 이해할 수 있는 양상을 보인다. 미국 역사와 문화는 기존의 미국 역사와 문화에 대한 연구는 물론 새로운 글로벌 흐름 속의 미국에 대한 지식을 가르침으로써 세계적인 추세인 Global North와 Global South의 전 지구적 경제 이분화 등을 비롯해 미국을 중심으로 한 문화사회적 연결망을 연구하여 전 지구적 시민과 창조적 사고가로서의 자격을 갖추도록 한다.

An introduction to selected themes in American history and culture with illustration through American film (and literature to a lesser extent). The course charts the evolution of American culture through the experiences of colonization and occupation; mass immigration; social class; race relations; gender and sexuality. The course highlights the following three themes: freedom, the American dream, American identity. Students are encouraged to consider how these themes are related to one another and how they find expression in American culture.

• 실용영문법 (Practical English Grammar)

학생들에게 영어문법 자체가 아닌 영어문법 사용 및 그 용례를 습득하게 하여 의사소통에 이용할 수 있도록 훈련한다.

This course will address basic and fundamental aspects of English grammar which are mostly unconscious knowledge for native speakers of English. While acknowledging the situations of Korean students as non-natives, it will focus on the syntactic structures of English with additional attention to grammar skills. It will serve students as a starting point of academic research on the English language.

• 비즈니스커뮤니케이션 1 (Business Communication 1)

무역서한 및 그 외의 실무에 관련되는 서류를 영어로 작성하는 법을 연습한다.

This course is designed to prepare students to study or work in business, commerce, or administration. The focus is on writing clear and effective business correspondence. Students will also practice writing resumes and personal statements.

• 글로벌시사영어 (Global Current English)

뉴스위크, 타임 등의 시사 잡지를 교재로 활용하여, 시사성 있는 다양한 주제의 기사들을 다룬다. 이를 통해 학생들은 어휘력과 독해 능력, 그리고 글을 쓰는 방법 등을 극대화 시킬 것이다.

This course aims to familiarize students with the vocabulary and styles of the English found in newspaper and news magazine articles. It covers many fields of newspaper articles including politics, economy, society, science, health, and

culture. Upon a successful completion students are expected to have acquired the level of reading comprehension skill comparable to the level of a college freshman as a native speaker of English.

- **Speech and Discussion 2**

This course is a continuation from Speech and Discussion I. It is for students at the advanced level as a comprehensive course in English combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve voice techniques and gain confidence in public speaking and presentations in front of an audience.

- **영어학입문 (Introduction to English Linguistics)**

언어연구에 필요한 여러 가지 기본적인 개념을 소개하고, 이를 토대로 영어의 음운체계, 문장구조체계, 의미체계를 다룬다.

In this course, students learn how to do the (elementary) scientific study of the English language. They will be encouraged to find the answers of the questions such as "What is language?" and "How is it represented in the mind?" They, as baby linguists, will acquire knowledge of describing and explaining language; but they won't be concerned with the prescriptive rules of the language.

- **영문학입문 (Introduction to English Literature)**

영문학 배경을 이루는 신화와 성서를 기초로 하여 영시, 영소설 및 희곡을 소개하고 영미문학의 주요 작가와 작품을 개관한다.

An introductory course in reading and responding to literature in a variety of genres, such as poetry, fiction, drama, and literary non-fiction. It begins with "what is literature?" and will study the characteristics of each genre of English literature. Individual sections may be organized around genres, a series of themes, or a particular theme, and major works, as well as, major writers.

- **문화연구입문 (Introduction to Cultural Studies)**

1960년대 이후 본격화 된 문화연구가 문화에 대한 전통적인 관점, 고전적 마르크스주의적 입장과 어떻게 구별되는지 살펴보고, 21 세기의 새로운 학문적 패러다임으로서의 문화연구의 특징을 다양한 이론과 실천의 양상을 통해 규명해 본다.

The goal of the class is to introduce students to basic questions and concepts the study of culture. We examine different theoretical positions and various forms of popular culture (from film, TV, advertisement to comic books and literature) as examples and case studies to understand what Cultural Studies is all about.

- **Critical Reading and Writing 2**

This course is a continuation from Critical Reading and Writing I. It is for students at the advanced level as a comprehensive course in English combining reading, speaking, and writing, with the emphasis upon writing. The objective of this course is twofold. With reading and writing text as a base, first, students continue practicing multiple paragraph exercises. Second, students practice the creative process of writing an essay selecting topics and organizing their ideas and exercise different types of essay writing description, contrast and comparison, argumentation.

- **Speech and Discussion 1**

This course is for students at the intermediate level as a comprehensive course in English—combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve pronunciation and gain confidence in giving speeches and making presentations. comedy, history, tragedy, and romance.

- **Critical Reading and Writing 1**

This course is for students at the intermediate level as a comprehensive course in English combining reading, speaking, and writing, with the emphasis upon writing. The objective of this course is two-fold. First, students keep a journal and review and practice exercises on grammar and sentence structure. Second, with a reading and writing text as a base, students practice academic essay writing, building from several one-paragraph writing exercises.

- **한영통번역연습 1 (English Translation and Interpretation 1)**

한국어를 영어로 정확하고 성숙한 문체로 번역하는 훈련을 바탕으로 하여 한국어를 영어로 통번역하는 능력을 기른다.

This course is to help and guide students to obtain basic interpreting and translating skills in English and Korean. Through sight translation and consecutive interpretation drills, students will be trained to interpret promptly, accurately and fluently. The course material will be writing on current cultural, social and political issues.

- **한영통번역연습 2 (English Translation and Interpretation 2)**

한영통번역연습 1의 연속으로 한국어를 영어로 정확하고 성숙한 문체로 번역하는 훈련을 바탕으로 하여 한국어를 영어로 통번역하는 능력을 기른다.

This course is a continuation from English Translation and Interpretation 1. This course is to help and guide students to obtain basic interpreting and translating skills in English and Korean. Through sight translation and consecutive interpretation drills, students will be trained to interpret promptly, accurately and fluently. The course material will be writing on current cultural, social and political issues.

- **비즈니스커뮤니케이션 2 (Business Communication 2)**

비즈니스 커뮤니케이션 1의 연속으로 무역서한 및 그 외의 실무에 관련되는 서류를 영어로 작성하는 법을 연습한다.

Today's competitive business environment demands effective communication skills. With the objective of helping students become more fluent and confident in communicating with professionals in various fields, Business Communication 2 is designed for students who have previously taken Business Communication 1. The course focuses on developing essential as well as advanced English communication skills needed to address business problems or situations such as meetings, presentations, negotiations, project development, and cross-cultural interaction.

- **영미드라마 (English Drama)**

고전 셰익스피어로부터 현대의 해롤드 핀터에 이르기까지 불후의 명작인 고전극 및 현대극을 연구하여 영미드라마의 정수를 이해하여 드라마 속에 나타난 서구인들의 사고유형과 말하기 방법, 생활 유형들을 음미한다.

This course is designed to understand the major characteristics of English drama, by studying the dramas ranging from the works of Shakespeare to those of Harold Pinter and appreciate the essence of English drama and the ways of thought, speech styles and modes of life depicted in English drama.

- **시와수사 (Understanding of English Poetry)**

시가 인간의 사고를 창조적이고 상상력이 풍부한 방법으로 형성시키는 방법을 연구하여, 학생들이 인간의 마음이 자기 생각과 사상을 다양한 수사학적 장치로 표출하고 전달하는 법을 배워 자신의 글쓰기와 의사소통의 기술을 개발하는 데 중점을 둔다.

This course is designed to study how poetry helps to form human thoughts in creative and imaginative ways and thus contribute to the way the students can enhance their writing and communicative skills by learning how human mind functions to deliver his/her thoughts and ideas in various rhetorical skills. Therefore, rhetoric is also taught during this course so that students will learn the rhetorical modes.

- **미국소설 (American Fiction)**

미국의 정신세계와 문화의 틀을 이해하여 미국 소설의 핵심적 양상을 파악하기 위해 고전부터 현대에 이르는 미국 소설의 불후의 걸작들을 읽는다. 멜빌의 『백경』, 호오돈의 『주홍글씨』, 토마스 핀천의 『제 49호 품목의 경매』, 모리슨의 『사랑받는 이』, 노만 메일러의 『밤의 군단들』 등을 학생들은 읽을 것이다.

This course is designed to introduce major characteristics of American fiction by reading various master pieces of American literature with the prospect of understanding the American mind and American cultural frameworks. Major works such as Melville's Moby-Dick, Hawthorne's Scarlet Letter, Pynchon's Crying of Lot 49, Morrison's Beloved, Norman Mailer's Armies of the Night, etc. will be read in this course.

- **영미아동청소년문학 (British-American Literature for Children and the Youth)**

영미문학의 초석이 되는 영미아동청소년 문학을 공부하여 영미문학 정신의 뿌리를 연구한다. 루이스 캐롤의 『이상한 나라의 앨리스』, 마크 트웨인의 『톰 소이어의 모험』, C. S. 루이스의 다양한 소설 등을 읽어 영미권 정신의 핵심과 글쓰기 형식 등을 파악하고자 한다. This course is designed to study the roots of British-American mind by studying the British-American literature for children and the youth. Lewis Carroll's Alice in the Wonderland, Mark Twain's Adventures of Tom Sawyer, and the other various novels by C. S. Lewis will be read during the course and the students are advised to study the core of the British-American Mind and the basic writing styles.

- **영미고전문화와르네상스 (Classical Culture and Renaissance)**

학생들이 영미고전문화와 르네상스 시대의 문화적 산물에 노출되어 셰익스피어와 존 밀턴 등의 대작가들의 작품과 글 쓰기에 접함으로써 현대 서구문화의 근간인 생각의 유형과 문화양상을 연구하는 데 중점을 둔다.

This course is designed for the students to be exposed to the cultural products of British-American Classic and Renaissance period, such as the works of the great writers such as Shakespeare, John Milton, etc. The course attempts to enhance the students' understanding of the classic and renaissance cultural writings which will help them to understand the cultural roots of the present day of Western culture.

- **영국소설 (British Fiction)**

이 강좌는 19세기에서 현재에 이르기까지 영국의 각 세기별 사회변혁사와 사상사를 엿볼 수 있는 중요 소설가들의 작품을 읽는데 주안점을 두고 있다. 서사라는 형식을 통해 노정되는 영국식 사고방식이나 삶의 단면들을 살펴보는 것은 영국의 문화를 아주 구체적으로 감지해내고 체험할 수 있는 텍스트적 경험이다.

This course takes its goal as reading the great novelists' works reflecting the history of social changes and literary thoughts in Great Britain. The texts are selected variably according to the period in focus ranging from 19C to the present. Reading British narratives in the novels is a tangible experience of British culture.

- **SF와판타지 (A Study of SF and Fantasy)**

최근 영미 현대 문학에서 가장 큰 대중적 관심을 모으고 있는 SF와 판타지 장르에 관한 인문학적 접근을 시도한다. 구조주의, 기호학, 정신분석학, 문화연구 등의 다양한 분석방법을 통하여 남녀노소를 막론하고 판타지에 열광하는 문화현상을 다각도로 탐구할 것이다.

This course is designed to study the genres of SF and fantasy which are in great popularity in the fields of modern British-American literature. We will study the various cultural phenomena of these genres through the theoretical perspectives of structuralism, semiotics, psychoanalysis and cultural criticism.

- **영미문학특강 (Special Lecture on English Literature)**

영미문학에서 화제가 되고 있는 주제나, 당대 사회와 관련된 특별 주제가 문학에서 나타나는 양상을 다루어 현대 사회와 문학의 불가분적 관계를 연구함으로써 인문학의 효용가치를 입증하는 계기를 가진다.

This course is designed to study various special topics emerging from the changes of the society, such as the impacts of 9.11 attack in the global age as reflected in literature and literary criticism and prove how literature is inseparable from the socio-economic world outside literature.

- **세계신화읽기 (Reading World Myth)**

이 과목은 현대 소설, 영화, 애니메이션, 게임의 원천 콘텐츠를 구성하는 세계 여러 지역의 신화(그리스 로마신화와 북유럽신화)와 그 현대적 변용형태들을 함께 읽어봄으로써 신화의 현대적 의미와 창조적 변형가능성을 탐구해 보고자 한다.

This course is designed to read various myths of the world (Greek-Roman and North European myths) and their modified forms constituting original source of contemporary fiction, film, animation, and game, and investigate their cultural meaning and their transformative possibilities.

- **영어발음의이해 (Understanding of English Pronunciation)**

영어음성을 분류하고 기술하는 방법을 배우며 정확히 식별하고 발음하는 연습을 행한다. 나아가 영어음운체계의 기술방법을 익힌다. Students will learn the methods of classifying, describing and transcribing English sounds. They will practice correctly distinguishing and pronouncing phonemes in order to become familiar with methods of phonological descriptions.

- **영어와이문화의사소통 (English and Cross-Cultural Communication)**

영어와 한국어를 중심으로 두 언어에 담겨진 문화적 차이를 조망하고, 이 문화적 차이에 의한 의사소통 방식이 빚어낼 수 있는 miscommunication의 사례를 살펴보고, 효과적인 이문화 커뮤니케이션을 위한 방법을 모색한다.

This course helps students understand cultural differences that can be found in languages, focusing on English and Korean, and then encourages them to investigate various kinds of miscommunication caused by different communicative styles based on the cultural differences and to explore keys to effective cross-cultural communication.

- **언어와사회 (Language and Society)**

본 강의는 사회생활을 위한 필수적 요소인 언어가 사회와 어떤 관계를 형성하고 있는지 살펴본다. 구체적으로, 영어를 중심으로, 인종, 사회계층, 지역, 나이, 성, 교육정도 등과 같은 사회적 요인들이 어떻게 언어에 영향을 미치고 있는지 살핀다.

This course deals with the connections between language and society, and the way we use it in different social situations. For this purpose we look specifically at how social factors such as ethnicity, social class, age, gender, region, and educational level and so on are related to language, in particular English,

- **현대영문법 (Modern English Grammar)**

실용영문법의 계속으로서 변형생성문법이론을 중심으로 하여 현대 구문론을 여러 가지 측면에서 검토 분석한다.

As an extension of Practical English Grammar, the course focuses on Transformational Generative Grammar theories to examine current syntactic theories in their various aspects.

- **영어의미의이해 (English Semantics and Pragmatics)**

본 강의는 영어의 의미현상 전반에 관한 검토를 통하여 이수자에게 언어의미에 관한 기본적인 이해를 제공하는 것을 목적으로 한다. 동의어, 반의어, 상위어, 하위어 등 개별어휘의 의미관계에서 시작하여, 함의, 함축, 전제 등 문장단위의 의미관계를 고찰한다. 또한 화행, 대화의 격률 등을 비롯한 사용맥락에 따른 문장의 다양한 의미추론과 쓰임에 대해서도 논의한다.

This course provides students with a basic understanding of semantic and pragmatic concepts. The semantic parts discuss various meaning relations holding between words and sentences, including synonymy, antonymy, entailment, implicature, and presupposition. The pragmatic parts include discussions about speech acts, cooperative principles and maxims of conversation, and felicity conditions.

- **영한비교분석 (Contrastive Analysis of English and Korean)**

본 강의는 영어와 한국어의 대조현상을 분석한다. 음운, 통사, 의미, 화용적 단위별로 나타나는 대조성에 기인하여 발생하는 문법적 오류를 분석하여, 영어와 한국어의 차이에서 발생하는 영어오류의 속성을 파악한다. 이 강의는 영어학개론, 영어발음의 이해, 현대 영문법 과목을 수강한 것을 전제로 진행된다.

In this course we contrast English with Korean. Various contrasts between the languages will be examined on the phonological, syntactic, semantic, and pragmatic levels. Explanations and analyses will be sought after for common errors found in Korean learners of English. This course is designed for students who have taken Introduction to English Linguistics, Understanding of English Pronunciations, and Contemporary English Grammar.

- **영어학특강 (Special Lecture on English Linguistics)**

독창적으로 영어학 연구에 참여하도록 유도하는 과목으로 영어에 있어서의 언어적 현상을 설명하려는 이론들을 연구하고 개발할 수 있는 능력을 기른다.

This course requires students to have some knowledge of linguistics, at least, after taking Introduction to English Linguistics, Contemporary English Grammar, and Understanding of English Pronunciation. Students will be introduced to as many English-linguistic topics as possible, and they are required to develop their own theories to explain linguistic phenomena.

- **영어학에세이 (Essays on English Linguistics)**

영어와 관련된 다양한 글들을 읽고 토론하면서 영어학에 대한 이해를 넓히고, 스스로 영어현상을 분석할 수 있는 능력을 기른다.

In this course, students will read as many as technical and non-technical articles dealing with English phenomena and then have a discussion about them with each other. By doing this, they will be able to enlarge their understanding of English Linguistics and to have a keen eye on analyzing English phenomena.

- **영어의역사 (History of English Language)**

영어와 같은 언어집단에 속하는 언어들과의 생태적인 관계와 현대영어의 성립과정, 고대영어 및 중세영어의 변화과정을 다룸으로서 현대영어에 대한 이해를 깊게 한다.

This course is designed to deepen the understanding of modern English language by dealing with the history of the formation of the modern English language along with the studies of the historical changes of ancient and middle English languages.

- **담화분석 (Discourse Analysis)**

실제 사용된 담화를 체계적으로 분석, 해석할 수 있는 이론과 방법을 소개하고, 이를 바탕으로 학생들이 직접 자신들이 채록한 담화를 분석해볼 수 있도록 한다.

The purpose of this course is to introduce students to major theories and methodology to analyze and interpret discourse used in real life, and then lead them to transcribe and analyze for themselves any discourse from their life.

- **영어교육과정과평가 (English Curriculum and Evaluation)**

이 과목은 영어교육에 근간이 되는 국가 교육과정의 형성과정 및 내용에 대해 자세히 배우고 이를 바탕으로 한 평가의 방향, 평가유형 및 그 방법에 대해 전반적인 이해를 할 수 있도록 구성되어 있는 과정이다. 또한, 평가가 커리큘럼과 학습내용 및 방법 등에 대해 미치는 영향을 분석, 이해한다.

This course helps students understand the national curriculum, including the history of the curriculum, its development, and contents. Based on that, students will further explore the direction of evaluation, types of evaluation, and various methodologies of evaluation. In addition, students will analyze and understand the influence of evaluation on the curriculum, the classroom methods, and learning contents.

- **영어교수법 (English Teaching Methods)**

이 과목은 학습자들이 의사소통 중심, 주제중심, 과업중심, 내용중심, 그리고 프로젝트 또는 탐구학습 중심 영어학습방법들과 같은 최신의 교수법들을 배울 것이다. 이 수업은 활동중심으로 이루어지고, 교과과정 개발, 교재분석, 시험 및 평가, 교수요목 설계, 현장 관찰, 모의 수업등과 관련된 실제적인 내용을 포함한다. 이 수업을 통해 학습자들은 자신들의 교수행동에 대한 이유를 항상 생각해 보고 학습자의 필요와 흥미에 맞고 다양한 교수-학습상황에 맞는 보다 효과적이고 의미 있는 교수방법을 개발할 수 있을 것이다. In this course, students will learn a number of state-of-the-art ELT teaching methodologies including CLT, task-based, content-based, project-based, and inquiry-based approaches. The course emphasizes active engagements in more practical activities related to curricular model development, instructional materials analysis, testing and evaluation, lesson planning, classroom observations, and micro-teaching. Through these activities, students will constantly engage in reflective practices of teaching by asking why they are doing what they are doing and can also develop more effective and meaningful teaching methods according to learners' needs and interests and diverse contexts of teaching and learning.

- **테크놀로지와디지털콘텐츠 (Technology and Digital Contents)**

이 과목은 21세기의 핵심역량인 언어 활용능력과 테크놀로지 활용능력을 동시에 고취시키는데 목적을 두고 있다. 이 과목에서는 가상 현실, 증강현실, 기계번역, 모바일 앱, 게임기반 학습, 미디어 제작 등 다양한 테크놀로지를 활용하여 영어학습을 경험하고 교육에서 테크놀로지가 어떻게 활용되는지에 대하여 배운다.

This course is designed to help students experience technology-supported language learning and learn how technology can be effectively integrated into education. The course includes diverse technologies, such as virtual reality, augmented reality, game-based learning, machine translation, mobile apps and creation of media contents.

- **과업중심영어 (Task-Based English Learning)**

학습자 중심의 영어교육 과정으로, 다양한 과업을 수행하는 과정에서 영어를 사용함으로써 영어능력과 주제에 대한 이해를 높임. This course is a learner-centered, task-based English learning course. Students will increase English ability by engaging in diverse tasks.

- **교과교육론(영어) (Theoretical Foundation of Teaching English as a Subject Matter)**

이 과목은 영어교육의 기본과정으로 언어습득과 관련된 제반이론 및 실제적인 적용을 전반적이면서도 심도 깊게 다루고 있다. 이 과정을 통해 학습자는 주요 전공 지식과 교수적 요인, 자신의 학습경험, 그리고 다른 관련된 교수 문제들을 맥락화하고, 또한 교사로 서의 자신의 역할에 대해 다양한 관점을 갖는 것이 필요하다. 더욱 중요한 것은 단편적이고 비맥락적인 지식의 습득 및 제한된 교수 이론이나 기법에 지나친 의존을 하기 보다는 학습자들은 교실에서 일어나는 실제 교수문제나 상황에 효과적으로 대처할 수 있는 능력을 증진시키니 실제적이고 전문적인 교사로서의 지식 및 의사결정 전략 등을 배울 것이다. 그리고 실제적인 면에서, 이 과목은 교사 임용시험 준비이자 영어교육 전공지식 및 기능을 좀 더 개발하려는 대학원 진학 예정학생을 위한 과정이다.

This is a foundational course for English teaching and covers many different issues in SLA theories and their practical applications in real contexts of teaching by broadly surveying and also focusing intensively on different spectrums of those theories in the field of ELT. That is, students need to contextualize key disciplinary knowledge and pedagogical factors, their own learning experiences, and other relevant teaching issues and also to broaden their perspectives on their roles as a teacher. More importantly, instead of fragmented and decontextualized acquisition of knowledge and over-reliance on a limited number of teaching theories and techniques, students can develop their own practical and professional teacher knowledge and decision-making strategies in order to enhance their abilities to respond to actual teaching issues and events in class effectively. Lastly, on a more practical side, this course will be helpful for those who are preparing for the national teacher examination or graduate programs to further their subject matter knowledge and skills in ELT.

- **교과교재연구 및 지도법(영어) (Studies of English Curriculum and Materials Development)**

이 과정은 수업 및 제반 교수상황에서 교과 교재 개발 및 실제적인 활용과 관련된 주요 개념 및 문제를 다루고 적용하는 다양한 방법을 제시한다. 이를 통해 학습자들이 학습교재 개발, 활용, 분석 및 평가하는 이론적 그리고 실제적인 방법을 배우며 이를 활용해 실제 현장에서 학습자와 자신에 맞게 교재를 채택 및 보완하기 위한 효과적인 결정을 할 수 있도록 할 것이다. 이 과정의 수업을 위해서 집중적인 읽기 및 쓰기가 필요하며 교재 평가 및 개발 프로젝트 등 실제적인 활동을 통해 배운 내용을 다양한 교수 상황에서 교과교재를 좀 더 효과적으로 활용 및 수정하는 과정에 적용할 수 있도록 할 것이다.

This course offers various ways of applying key concepts and issues in developing curricular materials as well as practical ways of utilizing them in class or other teaching contexts. Accordingly, students will be exposed to both theoretical and practical ways of designing, developing, utilizing, and analyzing and evaluating teaching materials so that they can make informed decisions in real contexts of teaching in order to adopt or adapt them in more meaningful and relevant ways for students as well as themselves. This course requires both reading and writing intensive work and some hands-on activities such as material evaluation and development projects will be done so that students can apply what is learned to more effective use or modification process of curricular materials in various teaching contexts.

- **교과논리 및 논술(외국어) (Logical Thinking and Essay Writing in ELT)**

이 과목은 영어교사 임용 준비학생을 위한 필수과정으로 전공 내용에 대한 이해를 나타내기 위하여 전공학문 글쓰기능력을 개발하고자 하는 학생을 위한 과정이다. 이 과정에서 학습자들은 영어교육과 관련된 글을 읽고 많은 글쓰기 과업을 수행할 것이며 이를 통해 영어능력 뿐만 아니라 영어교육에 중요한 이론 및 개념과 그 시사점을 실제적인 교수 행동 및 학습활동에 적용해 봄으로써 학문적, 인지적 능력을 개발할 수 있을 것이다.

This is a required course for the teacher-certification track students and specifically designed to prepare them to develop their academic writing skills in order to present their understandings of disciplinary subject matter content. That is, through both intensive and extensive readings of relevant academic papers in ELT and a number of writing-focused tasks, the students will be able to develop both English language skills and academic and cognitive skills by linking key theories and concepts in ELT and their pedagogical ramifications to concrete teaching behaviors and classroom activities.

- **어문프로젝트(캡스톤디자인) (Project in Language and Literature(Capstone Design))**

본 강의를 통해 수강자는 그 동안 영미어문 전공에서 습득한 전공지식을 바탕으로 담당 교수의 지도하에 하나의 완성된 작품을 창조해 낸다. 가능한 구체적 작품의 성격으로는 학술논문, 단편소설, 대본, 도시안내서 등으로 수강 학생들이 공동 혹은 개인적으로 프로젝트를 수행하게 된다.

This Capstone Design course provides students with the opportunity to work on a final project by utilizing the skills and knowledge acquired in the department. Each student will be mentored by a faculty member. Examples of a final project include: academic thesis, creative writing(short story or play), drama script, and a practical guidebook. Students can decide to work on this final project individually or in groups.

글로벌커뮤니케이션학부 영미문화전공 교육과정

1. 교육목적

글로벌커뮤니케이션 학부 영미문화전공은 문화의 세기인 21세기를 선도할 국제문화전문가 양성을 위해 설립되었다. 국제어로서 영어를 완벽하게 구사하고 영국과 미국을 중심으로 한 영어권 문화를 폭넓게 연구함으로써 국제사회의 문화연구, 문화기획, 문화교류의 흐름을 선도할 뿐만 아니라 우리 문화를 비판적으로 계승 발전시킬 수 있는 전문 인력을 양성하는 것을 주된 목표로 삼는다.

2. 교육목표

영미문화전공의 교육목표는 국제어로서 영어를 자유롭게 구사할 수 있는 능력을 기르고 미국과 영국의 문화에 대한 폭넓은 이해를 증진시킴으로써 국제화 시대를 선도할 전문 인력을 양성하는 것이다. 문화와 관련된 다양한 교과목을 통해 영미문화에 대한 전문적 지식과 세계적 안목을 갖추도록 하고, 보다 넓은 시각으로 한국문화와 세계문화의 교류와 소통을 주도할 수 있는 창조적 능력을 배양한다.

3. 전공별 교육과정 기본구조

학부명	전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
			전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
			전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계				
글로벌커뮤니케이션학부	영미문화전공	120	9	15	45	69	9	9	15	24	48	9	15	6	21

4. 전공별 교육과정 편성 교과목수

학부명	전공명	편성 교과목								전공필수+전공선택 (B+C)	
		전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)		전공선택(교직) (D)			
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
글로벌커뮤니케이션학부	영미문화전공	4	12	6	15	30	90	3	9	36	105

5. 졸업능력인증제

졸업능력인증제도의 PASS는 필수 사항이며, 외국어대학 및 학과에서 규정한 졸업능력인증제도를 따른다.

6. 졸업논문

학과가 규정한 졸업논문 심사에 합격하여야 한다.

7. 제2외국어 의무이수제

제2외국어 의무이수제 PASS는 필수사항이며, 외국어대학 제2외국어 의무이수제를 따른다.

영미문화전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 글로벌커뮤니케이션 학부 영미문화전공은 문화의 세기인 21세기를 선도할 국제문화전문가 양성을 위해 설립되었다. 국제어로서 영어를 완벽하게 구사하고 영국과 미국을 중심으로 한 영어권 문화를 폭넓게 연구함으로써 국제사회의 문화연구, 문화 기획, 문화교류의 흐름을 선도할 뿐만 아니라 우리 문화를 비판적으로 계승 발전시킬 수 있는 전문 인력을 양성하는 것을 주된 목표로 삼는다.

제2조(일반원칙) ① 영미문화전공을 단일전공, 다전공, 부전공하고자 하는 학생은 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

③ 모든 교과목은 [별표1] 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양과목 이수) 교양과목은 본 대학교 교양과정 기본 구조표에서 정한 소정의 학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(전공 및 트랙과목 이수) ① 영미문화전공에서 개설하는 전공과목(전공기초, 전공필수, 전공선택)은 [별표1] 교육과정 편성표와 같다.

② 영미문화전공을 단일전공, 다전공, 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공이수학점을 이수하여야 하며 [별표3]에서 제시된 학년별 교육과정 이수체계는 참고사항이다.

③ 교직이수자의 경우 영미어문전공을 다전공으로 이수하여야 한다.

④ 글로벌커뮤니케이션학부에서 개설한 영어강의 전용트랙 과정을 이수하고자 하는 경우에도 단일다전공 이수를 위한 전공기초, 전공필수, 전공선택 등 학과 지정 기본이수요건을 반드시 충족하여야 한다.

⑤ 영미문화전공의 전공이수 학점체계는 다음과 같다.

이수구분		과목명	과목수
전공기초		영국역사와문화(3), 미국역사와문화(3), 실용영문법(3), 비즈니스커뮤니케이션 1(3)	4
전공필수		Speech and Discussion 2(3), Critical Reading and Writing 2(3), 문화연구입문(3), 영문학입문(3), 영어학입문(3), 졸업논문(영어학전공) (0)	6
전공 선택	실용영어	Speech and Discussion 1(3), Critical Reading and Writing 1(3), 비즈니스커뮤니케이션 2(3), 한영통번역연습 1(3), 한영통번역연습 2(3), 글로벌시사영어(3)	6
	시각문화	이미지의세계(3), 애니메이션과현대문화(3), 영화와미국문화(3), 영국영화연구(3), 영상문화와기술(3), 미디어연구(3), 문화와과학(3), 논픽션내러티브(3)	8
	스토리텔링	스토리텔링입문(3), 로맨스스토리텔링(3), 미스터리스토리텔링(3), 사이버공간과문화(3), 캐릭터의이해(3), 아동문화캐릭터(3), 비극/희극캐릭터(3), 포스트휴먼문화서사(3)	8
	공연예술	공연예술입문(3), 영미뮤지컬(3), 문화예술경영(3)	3
	문화커뮤니케이션	세계화와다문화주의(3), 아시아와영미문화(3), 문화소통과문화번역(3)	3
	주제연구	문화특강(3)	1
	종합	문화프로젝트(캡스톤디자인)(3)	1

제5조(타 전공과목 이수) ① 영미문화 단일전공자가 영미어문 전공 개설과목을 수강할 경우 9학점 이내에서 전공선택 학점으로 인정한다.

② 영미문화전공의 타전공인정과목은 [별표2] 타전공인정과목표와 같다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년 1학기까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 전공지도교수의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 12학점까지 이수할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택 학점으로 인정한다. 다만 경희대학교 대학원 진학 시 졸업이수학점 초과학점 범위 내에서 대학원 학점으로 인정가능하다.

제7조(교직과정의 이수) ① 교직이수신청자가 교원자격 무시험검정기준을 통과하기 위해서는 교과교육론, 교과논리 및 논술, 교과교재연구 및 지도법을 반드시 이수하여야 한다.

② 교직이수대상자가 아닌 경우(중도포기 포함) 상기와목 수강 시 자유선택으로 인정한다.

제 4 장 졸업이수요건

제8조(졸업이수학점) 글로벌커뮤니케이션학부 영미문화전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제9조(전공이수학점) ① 단일전공 과정 : 영미문화전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 9학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.

② 다전공과정 : 영미문화전공 학생으로서 타 전공(영미어문전공 포함)을 다전공과정으로 이수하거나, 타 학과 학생으로서 영미문화전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 9학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 48학점 이상 이수하여야 한다. 단, 영미문화 전공자로서 영미어문을 다전공하거나, 영미어문전공으로서 영미문화를 다전공하는 경우, 전공기초 9학점과 전공필수 15학점만 중복인정 받을 수 있다.

③ 부전공과정 : 영미문화전공을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 15학점, 실용영어분야를 제외한 전공선택 과목 6학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.(전공기초는 면제한다.)

제10조(편입생 전공이수학점) 일반편입생은 전적대학에서 이수한 학점 중 본교 학점인정심사에서 인정받은 학점을 제외한 나머지 학점을 제 9조(전공 이수학점)에 의거하여 단일전공 또는 다전공 과정에 따라 추가로 이수하여야 한다.

제11조(영어강좌 이수학점) [영어강좌 의무이수제] 영미문화 전공에서 지정하여 개설한 영어강좌를 5과목 이상, 편입생의 경우에는 3과목 이상 이수하여야 한다 (교양 및 원어민 강좌 제외). 영어강좌의 전용트랙은 별도의 트랙 신청 기간을 통해 신청해야 하며, 트랙 이수조건 충족시 졸업증명서에 부기된다.

제12조(졸업능력인증제) 외국어대학의 졸업능력인증제 PASS는 졸업의 필수이며, 영미문화전공을 이수하고자 하는 자는 졸업능력 인증에 추가적으로 아래의 토플인증을 만족시켜야 한다.

① IBT TOEFL 88점(CBT 230점) 이상 또는 TOEIC 850점 이상 취득: 모든 학생은 졸업 전까지 TOEFL 또는 TOEIC 점수를 4년 동안 최소 1차례 제출한다.

② TOEFL 점수를 1차에 걸쳐 제출하였음에도 학부에서 정한 기준을 넘지 못한 학생들에 한해 경희대학교 국제캠퍼스 언어교육원 또는 타기관에서 시행하는 기관 TOEFL 시험에 응시하여 570점 이상의 점수를 제출하여야만 졸업자격이 주어진다.

제13조(졸업논문) 졸업 시까지 졸업논문은 의무제출하여야 한다. 문화프로젝트(캡스톤디자인)과목에서 성공적으로 수행한 프로젝트의 결과물은 졸업논문을 대체한다.

제14조(제2외국어 의무이수제) 제2외국어 의무이수제 PASS는 필수사항이며, 외국어대학 제2외국어 의무이수제를 따른다.

제15조(SW 융합 교육) 후마니타스칼리지에 개설되는 SW교양 또는 SW코딩 교과목에서 총 6학점을 이수하여야 한다(편입생, 순수외국인 제외). 구체적인 SW교양 및 SW코딩 교과목 목록은 소프트웨어 교육교과운영시행세칙을 따른다.

제 5 장 기 타

제16조(전공의 결정)

- ① 학생은 학부 내 설치되어 있는 전공을 선택하여 해당 교육과정을 이수해야 한다.
- ② 3학년 1학기 이전에 자신의 전공을 결정하여 학부 사무실에 통보해야 한다.
- ③ 졸업당해학기에 학생이 전산으로 입력한 전공을 기준으로 전공이 최종적으로 결정된다.

제17조(교환학생 학점인정) 교환학생의 학점인정은 “외국대학교교환학생교류에관한규정”에 기준함을 원칙으로 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

제2조(경과조치) ① 영미어학부로 입학한 학생 중 영미문화전공을 이수한 학생은 영미어학부 영미문화전공으로 졸업하고, 졸업할 때까지 글로벌커뮤니케이션 학부 교육과정을 따른다.

- ② 영미어학부 2006학번 입학생의 전공졸업학점은 입학 당시 전공 시행세칙에 의거하여 36학점(전공필수 12학점 + 전공선택 24학점)이며, 졸업논문을 제출한다.
- ③ 영미어학부 2007학번 입학생의 전공졸업학점은 36학점(전공필수 12학점 + 전공선택 24학점)이며 본 시행세칙 제8조 ③항에서 규정한 졸업조건을 충족시켜야 한다.
- ④ (계열교양 이수 경과조치) 2008-2011학년도에 개설된 계열교양의 학점 취득은 개편된 교육과정에 따라 전공기초과목 취득으로 대체한다.
- ⑤ (교육과정 이수 경과조치) 2008-2011학번 입학생의 경우, 2012학년도 신규 교육과정을 선택하여 이수할 수 있다.
- ⑥ 2008-2011학번 입학생이 당시의 교과과정표에 의거 재수강을 해야 할 경우 신 교과과정표의 과목들을 다음의 표(대체과목 인정표)에서와 같이 구 교과과정의 대체과목으로 인정한다.

대체과목 인정표

순번	교육과정(2016~)	구교육과정(2013~2015)	구교육과정(2008-2011)
1		비즈니스커뮤니케이션 1	영어듣기연습
2		글로벌시사영어	고급시사영어
3		영어학입문	영어학개론 1, 2
4		영문학입문	영문학개론
5		한영통번역연습 1	한영통역번역연습 1
6		한영통번역연습 2	한영통역번역연습 2
7		애니메이션과현대문화	애니메이션
8		비즈니스커뮤니케이션 2	비즈니스영어
9	문화와과학	게임문화	게임캐릭터
10	사이버공간과문화	디지털서사와사이버문화	
11	미디어연구	텔레비전과문화정체성	
12	아시아와영미문화	아시아영어권문화	
13		공연예술입문	공연학입문
14		아동문화캐릭터	아동문화캐릭터
15		문화소통과문화번역	문화교류와문화번역
16		공연예술입문	영미문화와공연예술

[별표1] 교육과정 편성표

[별표2] 타전공인정과목표

[별표3] 교육과정 이수체계도

[별표4] 트랙과정 이수체계도

[별표5] 전공 교과목 해설

[별표1]

영미문화전공 교육과정 편성표

구분	순번	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
학부 과정	1	전공기초	영국역사와문화	ELC105	3	3				1	○	○					
	2	전공기초	미국역사와문화	ELC106	3	3				1	○	○			○		
	3	전공기초	실용영문법	ELC101	3	3				1	○	○	○				
	4	전공기초	비즈니스커뮤니케이션 I	ELC381	3	3				3	○	○					
	5	전공필수	Speech and Discussion 2	ELC203	3	3				2	○	○			○		
	6	전공필수	영어학입문	ELC205	3	3				2	○	○					
	7	전공필수	영문학입문	ELC201	3	3				2	○	○	○		○		
	8	전공필수	문화연구입문	ELC202	3	3				2	○	○					
	9	전공필수	Critical Reading and Writing 2	ELC204	3	3				2	○	○			○		
	10	전공선택	Speech and Discussion 1	ELC104	3	3				1	○	○					
	11	전공선택	Critical Reading and Writing 1	ELC103	3	3				1	○	○					
	12	전공선택	글로벌시사영어	ELC380	3	3				3		○					
	13	전공선택	이미지의세계	ELC207	3	3				2	○						
	14	전공선택	스토리텔링입문	ELC208	3	3				2		○					
	15	전공선택	캐릭터의이해	ELC251	3	3				2	○						
	16	전공선택	공연예술입문	ELC252	3	3				2		○					
	17	전공선택	세계화와다문화주의	ELC253	3	3				2	○						
	18	전공선택	애니메이션과현대문화	ELC254	3	3				2		○	○				
	19	전공선택	영화와미국문화	ELC255	3	3				2		○					
	20	전공선택	아동문화캐릭터	ELC257	3	3				2	○						
	21	전공선택	문화와과학	ELC259	3	3				2		○					
	22	전공선택	한영통번역연습 1	ELC382	3	3				3	○						
	23	전공선택	한영통번역연습 2	ELC383	3	3				3		○					
	24	전공선택	아시아와영미문화	ELC350	3	3				3		○					
	25	전공선택	영국영화연구	ELC354	3	3				3	○						
	26	전공선택	로맨스스토리텔링	ELC355	3	3				3		○					

구분	순번	이수구분	교과목명	학수번호	학점	시간				이수 학년	개설학기		교과구분				비고
						이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	영어 전용 트랙	문제 해결형 교과	교직 기본 이수	PF 평가	
학부 과정	27	전공선택	영미뮤지컬	ELC356	3	3				3	○						
	28	전공선택	비극/희극캐릭터	ELC357	3	3				3	○		○				
	29	전공선택	사이버공간과문화	ELC341	3	3				3		○					
	30	전공선택	미디어연구	ELC342	3	3				3		○					
	31	전공선택	논픽션내러티브	ELC343	3	3				3	○						
	32	전공선택	비즈니스 커뮤니케이션 2	ELC481	3	3				4	○						
	33	전공선택	영상문화와기술	ELC359	3	3				3	○						
	34	전공선택	미스터리스토리텔링	ELC460	3	3				4		○					
	35	전공선택	문화예술경영	ELC461	3	3				4		○					
	36	전공선택	포스트휴먼문화서사	ELC483	3	3				4		○					
	37	전공선택	문화소통과문화번역	ELC462	3	3				4	○						
	38	전공선택	문화특강	ELC464	3	3				4	○		○				
	39	교직	교과교육론(영어)	EDU3121	3	3				3	○				○		
	40	교직	교과교재연구 및 지도법(영어)	EDU3122	3	3				3		○			○		
	41	교직	교과논리 및 논술 (외국어)	EDU3192	3	3				3		○			○		
	42	전공선택	문화프로젝트 (캡스톤디자인)	ELC411	3				3	4	○	○					○
	43	전공필수	졸업논문	ELC400	0	0				4	○	○					

[별표2]

영미문화전공 타전공인정과목표

순번	과목개설 전공명	학수번호	교과목명	학점	인정이수구분	적용 개시연도	비고
1	연극영화전공	FT3035	현대영화이론	3	전공선택	2012	

영미문화전공 교육과정 이수체계도

1. 단일전공 교육과정 이수체계

1) 일반형(취업형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	영국역사와문화, Speech and Discussion 1
	2학기	실용영문법, Speech and Discussion 2, 미국역사와문화
2학년	1학기	영문학입문, Critical Reading and Writing 2, 이미지의세계, 캐릭터의이해
	2학기	영어학입문, 문학연구입문, 스토리텔링입문, 영화와미국문화, 문화와과학, 공연예술입문
3학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 1, 한영통번역연습 1, 영국영화연구, 영미뮤지컬
	2학기	한영통번역연습 2, 글로벌시사영어, 사이버공간과문화, 논픽션내러티브
4학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 2, 문화소통과문화번역, 문화프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	문화예술경영

2) 심화형(대학원진학형)

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	실용영문법, Speech and Discussion 1, 영국역사와문화
	2학기	미국역사와문화, Speech and Discussion 2, Critical Reading and Writing 1
2학년	1학기	영문학입문, Critical Reading and Writing 2, 이미지의세계, 세계화와다문화주의, 캐릭터의이해, 아동문화캐릭터
	2학기	영어학입문, 문학연구입문, 스토리텔링입문, 애니메이션과현대문화, 문화와과학, 영화와미국문화
3학년	1학기	아시아와영미문화, 영국영화연구, 영미뮤지컬, 비극/희극캐릭터
	2학기	비즈니스커뮤니케이션 1, 글로벌시사영어, 미디어연구, 로맨스스토리텔링, 사이버공간과문화, 논픽션내러티브
4학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 2, 영상문화와기술, 문화소통과문화번역, 문화특강, 문화프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	미스터리스토리텔링, 문화예술경영

3) 다전공 교육과정 이수체계도

교육과정 이수체계도		
1학년	1학기	실용영문법, Speech and Discussion 1
	2학기	미국역사와 문화, Speech and Discussion 2, Critical Reading and Writing 1
2학년	1학기	영문학입문, Critical Reading and Writing 2, 이미지의세계, 세계화와다문화주의, 캐릭터의이해
	2학기	영어학입문, 문학연구입문, 스토리텔링입문, 애니메이션과현대문화
3학년	1학기	영국영화연구, 비극/희극 캐릭터
	2학기	비즈니스커뮤니케이션 1, 글로벌시사영어, 미디어연구, 로맨스스토리텔링, 사이버공간과문화, 논픽션내러티브
4학년	1학기	비즈니스커뮤니케이션 2, 문화소통과문화번역, 문화특강, 문화프로젝트(캡스톤디자인)
	2학기	미스터리스토리텔링, 문화예술경영

[별표4]

영미문화전공 트랙과정 이수체제도

교육과정 이수체제도		
1학년	1학기	실용영문법
	2학기	
2학년	1학기	미국소설
	2학기	영어학입문, 애니메이션과현대문화
3학년	1학기	현대영문법, 비극희극캐릭터
	2학기	영어교수법
4학년	1학기	SF와판타지, 문화특강
	2학기	영국소설

영미문화전공 교과목 해설

• 영국역사와문화 (British History and Culture)

본 강좌는 영국역사와 문화에 대한 개괄적 이해를 목표로 한다. 영국 역사를 통틀어 영국인들의 삶에 중대한 영향을 미쳤던 핵심 정치적 쟁점들을 다루고 있다. 주요 논제는 영국성공회 역사를 중심으로 한 영국 종교사, 산업혁명과 중산층, 다윈의 진화론과 창조론, 영국 제국주의와 식민주의의 역사, 영국-아일랜드 관계의 어제와 오늘, 여성과 가족, 그리고 영국 대중문화이다.

This course sets its goal for getting a broad picture of British cultural history. It deals with pivotal political issues to which British life has seriously reacted. In this course, a primary focus is on Anglican Church, Industrial Revolution, Darwinism, English imperialism and colonialism, Anglo-Irish relationship, women, and pop culture.

• 미국역사와문화 (American History and Culture)

미국은 현재 글로벌 정치문화 세계의 패권국인바, 전지구적 세계의 정치 문화 역사에 대한 이해는 미국의 역사와 문화를 필요로 한다. 기존의 미국 역사와 문화는 존 윈스롭으로 대표되는 최초의 미국 정착민들의 퓨리탄적 이상을 공부하는 것과 1776년의 미국 독립시대의 건국 아버지 같은 토마스 제퍼슨 등의 이상을 공부하는 것에 주력하였다. 현재 글로벌화된 세계 속의 미국은 신자유주의의 대표적 국가로서 데이빗 하비의 『신자유주의의 간단한 역사』등을 공부한 지성인들만이 이해할 수 있는 양상을 보인다. 미국 역사와 문화는 기존의 미국 역사와 문화에 대한 연구는 물론 새로운 글로벌 흐름 속의 미국에 대한 지식을 가르침으로써 전 세계적인 추세인 Global North와 Global South의 전지구적 경제 이분화 등을 비롯해 미국을 중심으로 한 문화사회적 연결망을 연구하여 전지구적 시민과 창조적 사고가로서의 자격을 갖추도록 한다.

An introduction to selected themes in American history and culture with illustration through American film (and literature to a lesser extent). The course charts the evolution of American culture through the experiences of colonization and occupation; mass immigration; social class; race relations; gender and sexuality. The course highlights the following three themes: freedom, the American dream, American identity. Students are encouraged to consider how these themes are related to one another and how they find expression in American culture.

• 실용영문법 (Practical English Grammar)

학생들에게 영어문법 자체가 아닌 영어문법 사용 및 그 용례를 습득하게 하여 의사소통에 이용할 수 있도록 훈련한다.

This course will address basic and fundamental aspects of English grammar which are mostly unconscious knowledge for native speakers of English. While acknowledging the situations of Korean students as non-natives, it will focus on the syntactic structures of English with additional attention to grammar skills. It will serve students as a starting point of academic research on the English language.

• 비즈니스커뮤니케이션 1 (Business Communication 1)

무역서한 및 그 외의 실무에 관련되는 서류를 영어로 작성하는 법을 연습한다.

This course is designed to prepare students to study or work in business, commerce, or administration. The focus is on writing clear and effective business correspondence. Students will also practice writing resumes and personal statements.

• Critical Reading and Writing 2 (Prerequisite, Critical Reading and Writing 2)

This course is a continuation from Critical Reading and Writing I. It is for students at the advanced level as a comprehensive course in English combining reading, speaking, and writing, with the emphasis upon writing. The objective of this course is two-fold. With reading and writing text as a base, first, students continue practicing multiple paragraph exercises. Second, students practice the creative process of writing an essay selecting topics and organizing their ideas and exercise different types of essay writing description, contrast and comparison, argumentation.

- **영문학입문 (Introduction to English Literature)**

영문학 배경을 이루는 신화와 성서를 기초로 하여 영시, 영소설 및 희곡을 소개하고 영미문학의 주요 작가와 작품을 개관한다. An introductory course in reading and responding to literature in a variety of genres, such as poetry, fiction, drama, and literary non-fiction. It begins with "what is literature?" and will study the characteristics of each genre of English literature. Individual sections may be organized around genres, a series of themes, or a particular theme, and major works, as well as, major writers.

- **Speech and Discussion 2 (Prerequisite, Speech and Discussion 2)**

This course is a continuation from Speech and Discussion I. It is for students at the advanced level as a comprehensive course in English combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve voice techniques and gain confidence in public speaking and presentations in front of an audience.

- **문화연구입문 (Introduction to Cultural Studies)**

1960년대 이후 본격화 된 문화연구가 문화에 대한 전통적인 관점, 고전적 마르크스주의적 입장과 어떻게 구별되는지 살펴보고, 21 세기의 새로운 학문적 패러다임으로서의 문화연구의 특징을 다양한 이론과 실천의 양상을 통해 규명해 본다.

The goal of the class is to introduce students to basic questions and concepts in the study of culture. We examine different theoretical positions and various forms of popular culture (from film, TV, advertisement to comic books and literature) as examples and case studies to understand what Cultural Studies is all about.

- **영어학입문 (Introduction to English Linguistics)**

언어연구에 필요한 여러 가지 기본적인 개념을 소개하고, 이를 토대로 영어의 음운체계, 문장구조체계, 의미체계를 다룬다.

In this course, students learn how to do the (elementary) scientific study of the English language. They will be encouraged to find the answers of the questions such as "What is language?" and "How is it represented in the mind?" They, as baby linguists, will acquire knowledge of describing and explaining language; but they won't be concerned with the prescriptive rules of the language.

- **Speech and Discussion 1**

This course is for students at the intermediate level as a comprehensive course in English combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve pronunciation and gain confidence in giving speeches and making presentations. comedy, history, tragedy, and romance.

- **비즈니스커뮤니케이션 2 (Business Communication 2)**

비즈니스 커뮤니케이션 1의 연속으로 무역서한 및 그 외의 실무에 관련되는 서류를 영어로 작성하는 법을 연습한다.

Today's competitive business environment demands effective communication skills. With the objective of helping students become more fluent and confident in communicating with professionals in various fields, Business Communication 2 is designed for students who have previously taken Business Communication 1. The course focuses on developing essential as well as advanced English communication skills needed to address business problems or situations such as meetings, presentations, negotiations, project development, and cross-cultural interaction.

- **Critical Reading and Writing 1**

This course is for students at the intermediate level as a comprehensive course in English combining reading, speaking,

and writing, with the emphasis upon writing. The objective of this course is two-fold. First, students keep a journal and review and practice exercises on grammar and sentence structure. Second, with a reading and writing text as a base, students practice academic essay writing, building from several one-paragraph writing exercises.

• **글로벌시사영어 (Global Current English)**

뉴스위크, 타임 등의 시사 잡지를 교재로 활용하여, 시사성 있는 다양한 주제의 기사들을 다룬다. 이를 통해 학생들은 어휘력과 독해 능력, 그리고 글을 쓰는 방법 등을 극대화 시킬 것이다.

This course aims to familiarize students with the vocabulary and styles of the English found in newspaper and news magazine articles. It covers many fields of newspaper articles including politics, economy, society, science, health, and culture. Upon a successful completion students are expected to have acquired the level of reading comprehension skill comparable to the level of a college freshman as a native speaker of English.

• **한영통번역연습 1 (English Translation and Interpretation 1)**

한국어를 영어로 정확하게 성숙한 문체로 번역하는 훈련을 바탕으로 하여 한국어를 영어로 통번역하는 능력을 기른다.

This course is to help and guide students to obtain basic interpreting and translating skills in English and Korean. Through sight translation and consecutive interpretation drills, students will be trained to interpret promptly, accurately and fluently. The course material will be writing on current cultural, social and political issues.

• **한영통번역연습 2 (English Translation and Interpretation 2)**

한국어를 영어로 정확하게 성숙한 문체로 번역하는 훈련을 바탕으로 하여 한국어를 영어로 통번역하는 능력을 기른다.

This course is a continuation from English Translation and Interpretation 1. This course is to help and guide students to obtain basic interpreting and translating skills in English and Korean. Through sight translation and consecutive interpretation drills, students will be trained to interpret promptly, accurately and fluently. The course material will be writing on current cultural, social and political issues.

• **이미지의세계 (The World of Images)**

문화를 이해하기 위한 필수적인 요소로서 이미지의 속성과 그 의미를 파악하고 이를 토대로 다양한 문화형식의 코드들을 파악하고자 한다.

This course involves an introductory examination of the relationship between images and culture and can be extended to the broad analysis of cultural forms and their logic. Emphases are on development of basic knowledge on image, analyzing skills of cultural logic, and general competence to understand English texts.

• **애니메이션과현대문화 (Understanding Animation and Contemporary Culture)**

수작업을 통해 제작된 전통적인 애니메이션과 현대의 컴퓨터그래픽 애니메이션을 이해하고 분석할 수 있는 능력을 기른다. 애니메이션 텍스트에 대한 분석뿐만 아니라 제작과정에서 사용한 기술의 원리와 효과에 대해서도 기초적인 이해를 도모한다.

This course enables students to explore and understand the history of animation and the development of digital animation. Students will watch up-to-date computer animation as well as traditional handy-crafted one. They will also understand various technologies adopted for making animation such as stop-motion, claymation and model films, Maya 3D animation and 2D Flash software.

• **영화와미국문화 (Film and American Culture)**

영화에 나타난 미국문화의 양상을 영화이론 등을 통해 분석하고, 미국문화의 기저를 이루는 이미지 언어와 미국사회의 관계를 연구한다.

This course studies the relationship between images on screen and American culture. We use various film theories, culture studies, and critical theories to analyze how American cinema has been a crucial factor in reflecting, negotiating, and formulating American identity.

- **영국영화연구 (Studies in British Cinema)**

1990년대 이래로 출현한 영국영화의 특징과 더불어 장구한 영국영화 특유의 허구성과 기록성을 알아본다. 학생들은 다양한 영국영화를 접하고, 초반에 제공받은 이론적 분석틀과 방법론을 통해 직접 영국영화의 형식논리를 분석할 수 있는 기회를 가질 수 있다. The course will focus on British Cinema since the 1990s. Students will learn about British Cinema's dominant fictional and documentary traditions, as well as independent cinema. In particular, it will help students understand how to situate film in specific historical and cultural contexts.

- **영상문화와기술 (Image Culture and Technology)**

영상문화, 그 중에서도 특히 영화와 텔레비전 영상에서 기술의 역할을 이해하고, 기술과 문화형식의 변환에 대한 다양한 주제들을 고찰한다. 고전적 영화의 발전과 기술에 대한 역사적 고찰로부터 인터넷 매체환경에서 발생하는 다양한 기술적 문제들을 이해할 수 있다.

This course provides the opportunity to understand how technology influences the operations and study of cinema. It will examine the relationship between cinematography and technological development.

- **문화와과학 (Culture and Science)**

이 과목의 목적은 과학사와 과학철학의 관점에서 문화와 과학이 어떻게 연관되어 있는지 알아보는 것이다. 과학혁명의 의미와 양상에 대한 역사적인 접근뿐만 아니라 이런 과학혁명이 어떻게 인류의 사고방식에 영향을 미쳤는지 알아본다. 이 과목을 통해 학생들은 과학 일반에 대한 이해를 높이고 문화와 밀접하게 연계되어 있는 과학의 의미를 알 수 있을 것이다.

This course explores the connections between culture and science by focusing on the history and philosophy of science. Students will learn about the historical significance of the Scientific Revolution and its influence on the structures of human thought and logical reasoning, in addition to the close relationship between science and culture.

- **스토리텔링입문 (Introduction to Storytelling)**

이야기 혹은 서사는 인간이 세계를 이해하는 핵심적 형식이다. 인간은 시간 속에서 전개되는 이야기의 형식으로 세계를 경험하고 해석한다. 이 강좌는 신화, 민담, 소설, 영화, 광고 등 다양한 이야기 형태들이 구성되는 기본형식을 살펴보고 그 형식의 변화가 갖는 사회, 역사적 의미를 탐색할 것이다. 학생들은 직접 이야기를 만들어 보거나 현대 서사물에 전형적인 이야기 유형을 분석해볼 기회를 갖게 될 것이다.

Story or narrative is a form by which man understands the world. Man experiences and interprets the world in the form of story unfolding in time. This course will explore the basic structures of various forms of stories such as myth, fairy tales, novels, films, and advertisements, and the meanings of the historical change of these structures. Students will have the chance to create their own stories or analyze the typical forms of contemporary narratives.

- **로맨스스토리텔링 (Romance Storytelling)**

이 강좌는 다양한 스토리 양식 중 하나인 로맨스의 양식적 특징과 그 역사적 변화양상을 사회문화적 시각에서 살펴볼 것이다. 중세의 궁정 연애담에서 현대의 다양한 러브 스토리에 이르기까지 로맨스 양식의 진화를 살펴보고, 특히 현대적 로맨스 양식이 사랑과 섹슈얼리티를 재현하는 방식을 집중적으로 논의해볼 것이다.

This course is designed for studying generic characteristics of the romance and its historical changes from the sociocultural perspective. It will study the historical evolution of the romance from medieval chivalric romance to various contemporary love stories, focusing on how love and sexuality are represented in them.

- **미스터리스토리텔링 (Mystery Storytelling)**

본 수업에서는 미스터리와 탐정소설의 탄생을 근대와 주체의 탄생이라는 역사적 맥락에서 탐색한다. 미스터리 장르의 다양한 양상을 살펴보고, 그 스토리텔링 방식, 즉 서사구조의 양상을 연구하며, “알고자 하는 욕망”과 해결의 궤적이 다른 문학과 문화에 접목되는 지점도 살펴본다. 코난 도일, 애드거 앨런 포우, 애거서 크리스티 등 고전 미스터리와 함께 대수열 해밋 등 현대 탐정소설이 연구 대상이며 미스터리가 탄생시킨 서열록 홈즈, 루팡, 미스 마플 등의 탐정 캐릭터를 비교 연구한다. 또한 미국 공영방송 (PBS-Public

Broadcasting System)의 인기시리즈물 “미스터리!”에 드라마로 제작된 미스터리 스토리텔링을 소설 스토리텔링과 매체 비교의 관점에서 연구할 것이다.

We investigate mystery and detective fiction in the context of modern subjects. We 1) explore various types and histories of mystery genre, 2) study narrative structure and patterns of story telling, 3) and trace the ways in which the desire for knowledge in mystery is reflected in other cultural forms. Mysteries of Conan Doyle, E.A. Poe, Agatha Christie and contemporary detective fictions are objects of our study. We also study the detective characters such as Sherlock Holmes and Miss Marple. We will also study "Mystery!" program of PBS in comparison with the novels.

- **사이버공간과문화 (Cyberspace and Culture)**

디지털이라는 새로운 매체환경과 접합되면서 스토리에 어떤 변화가 일어났는가? 디지털은 기존의 스토리 문법을 어떻게 변화시켰으며 새로운 스토리방식을 개발하고 있는가? 이 강좌는 이 두 질문을 중심으로 디지털 매체와 스토리 양식의 접합 양상을 살펴보고 이를 사이버 문화 전반과 연결지어 탐구해볼 것이다.

What kinds of changes have been brought about in narrative when it is connected to digital technology? How has digital technology changed the basic grammar of narrative and developed new narrative modes? This course aims to study the relation between digital media and storytelling in the larger context of cyber media culture.

- **포스트휴먼문화서사 (Posthuman Culture and Narrative)**

기술문명의 발달은 인간과 비인간의 경계를 허물고 자명한 것으로 여겨졌던 인간에 대한 근본적인 물음을 던지고 있다. 인간에 대한 관점이 전환기의 국면에 도달한 것이고, 이런 전환의 양상은 서사형식에 각인되어 있다. 이 강좌는 인간중심주의적 패러다임은 전환에 따른 문화전환의 양상이 어떻게 서사를 통해 드러나는지 알아보는 것을 목표로 한다.

Due to the technological development, the distinction between human and inhuman has turned to be blurred and faced up the fundamental question as to what the human is. This transitory moment would be inscribed in the cultural narrative. Then this course aims to explore the aspect of the cultural transformation driven by the dehumanizing paradigm shift.

- **미디어연구 (Media Criticism)**

현대사회는 미디어 사회라고 해도 과언이 아니다. 이 과목은 대중문화에 대한 비판적 연구로서, 미디어의 정치적, 경제적 배경을 살펴보고, 미디어가 우리의 사회문화적 정체성에 어떠한 영향을 미치는지 탐구하고자 한다. 대중매체, 사회구조, 그리고 문화관습 사이의 복잡한 관계를 분석하고 이해하는 기회가 될 것이다.

In contemporary society, we are surrounded by media. This course provides an introduction to the critical study of popular media, by studying their political and economic background and their impact on the formation of our social and cultural identities. We will learn to identify, analyze, and understand the complex relationship between popular media, social structure, and cultural practices.

- **논픽션내러티브 (Non-Fiction Narrative)**

본 수업에서는 논픽션 내러티브의 의미와 정의에 대해 공부하며 픽션과 논픽션의 차이점에 대해 탐색해 볼 것이다. 학생들은 다큐멘터리 형식의 역사를 배우고, 나레이션, 재연, 그리고 미학 등과 같은 다큐멘터리 관습들을 분석하는 방법을 학습할 것이다.

This course will explore the meaning and definition of the non-fiction narrative by questioning the distinction between fiction and non-fiction modes of telling stories. We will learn about the history of the documentary form in film and television, and analyze documentary conventions, including voiceover narration, re-enactment, and aesthetics.

- **캐릭터의이해 (Understanding Characters)**

인물 혹은 캐릭터는 서사를 구성하는 핵심요소로 인간에 대한 이해와 재현을 확인할 수 있는 곳이다. 이 강좌는 다양한 시기 다양한 장르에 등장하는 인물들의 유형을 분류해보고 이 유형들이 갖는 인간학적, 사회적, 문화적 의미를 탐색해볼 것이다. 또 학생들은 직접 인물들을 창조해보거나 현대문화에 등장하는 주요 인물유형을 분석해볼 기회를 갖게 될 것이다.

Character is an essential ingredient of narrative that provides self-understanding and self-representation of human being.

This course is designed for classifying various types of characters in various genres and exploring their anthropological, social, and cultural implications. Students will have the chance to create fictional characters or analyze several main character types appearing in contemporary culture.

- **아동문화캐릭터 (Fairy Tale Characters)**

신화 못지않게 문화정체성의 근간을 이루고 있는 동화캐릭터를 공부함으로써 캐릭터 분석의 실재를 훈련한다. 피노키오, 피터팬, 그림 동화, 안데르센 동화 등 아동문화 캐릭터가 지니는 보편적 특징과 문화적 가치들을 오늘날의 (포스트)모던적 변형 양상과 함께 탐구한다. In this course, you will gain familiarity with methods of character analysis through study of major literary and cultural fairy tales. We will examine the ways that these tales and characters have been transmitting specific cultural values and their (post)modern revisions and variations.

- **비극/희극캐릭터 (Studies on Tragic and Comic Characters)**

이 강좌는 서사물에 등장하는 여러 인물 유형 중에서 가장 중요하다고 할 수 있는 비극 캐릭터와 코믹 캐릭터의 성격적 특성과 그것이 이 시대를 거치면서 변화되는 양상을 살펴보고, 이 인물 유형이 보여주는 인간학적, 사회적, 문화적 의미를 탐구해볼 것이다. This course aims to study the typical characteristics of tragic and comic characters, the two most significant ones among various character types, and its changing modes over times. It will try to explore their anthropological, social, and cultural meanings.

- **공연예술입문 (Introduction to Performance Studies)**

극장 안과 밖에서 이루어지는 다양한 '공연'의 양상을 살펴봄으로써 퍼포먼스와 문화정체성(인종, 젠더, 계급, 민족, 섹슈얼리티)의 상관관계를 탐구하고 공연예술의 정치적 미학적 가치를 분석한다.

We will examine classical and contemporary views of performance as a way of constituting meaning, as well as to affirm individual and cultural identity at the crossroads of race, class, gender, nationality, and sexuality. The goal of this course is to introduce students to aesthetic, political and cultural values of performing arts and performance in general.

- **영미뮤지컬 (British and American Musical)**

가장 대중적인 공연예술 장르라고 할 수 있는 뮤지컬의 형성과 발전과정을 공부한다. 특히 세계적 문화상품으로 떠오르고 있는 20세기 영미뮤지컬의 생산, 텍스트, 관객에 대한 연구에 집중한다.

This course explores the history and development of the genre of musical theatre. Emphasis will be placed specifically on the 20th century British and American Musical. Our study includes production analysis, textual analysis, audience analysis, and historical analysis.

- **문화예술경영 (Arts and Cultural Management)**

문화생산이 점점 더 다양한 매개적 활동과의 공조 속에서 이루어지게 되면서 문화기획과 문화경영의 중요성이 더욱 강조되고 있다. '문화기획자'로서의 가능성을 훈련하고자 개설된 이 수업은 문화예술경영에 대한 이론적 강의와 현장실습 프로젝트로 이루어진 인턴쉽 연계과목이다.

As cultural productions increasingly get involved with various mediating venues and networks, the competence of cultural planning/management has become integral. Designed to train future "culture curators", this practicum course consists of theoretical lectures and internship projects on site.

- **세계화와다문화주의 (Globalization and Multiculturalism)**

본 수업은 세계화시대에 당위적인 윤리로 받아들여지고 있는 다문화주의를 재조명하는 것을 목표로 한다. 다문화주의의 안과 밖,

허와 실을 다양한 작품과 이론을 통해 조명하고 보다 실천적인 다문화주의를 위한 대안적인 패러다임을 모색해본다.

This course aims to explore multiculturalism widely accepted in the era of globalization as an ethical duty. It will study through various creative and theoretical works both the inside and the outside multiculturalism, and both its pros and cons. It will also attempt to construct an alternative paradigm for a more practical form of multiculturalism.

• 아시아와영미문화 (Asia and British/American Culture)

본 수업에서는 영미문화를 주축으로 한 서구문화의 대척지점으로서의 “아시아”라는 공간의 문화에 주목한다. 아시아는 역사적 실체인 영토인 동시에 문화적 상상으로 구성되는 공간이기도 하다. 우리는 서구문화의 팽창과 함께 어떻게 ‘아시아’가 역사적으로 구성되어져 왔는지의 궤적을 이론적으로 또 구체적 문화/문학 작품을 통해 살펴볼 것이다. 영국과의 관계 속에서 생성, 타협되는 아시아 내 영연방의 문화와 특히 현재 전지구적 관점에서 미국과의 관계 속에서 생성, 타협되는 아시아의 문화를 연구하며, 새롭게 상상하는 아시아와 그 문화의 가능성을 모색하는 것을 목표로 한다. 포스트모던 공간으로서의 홍콩, 상하이, 싱가포르 도시문화, 영미 아시아 여행기 연구 등이 그 예이다.

In this course, we will investigate Asian culture in its relation to the West. We will explore how "Asia" has been imagined and created under Western eyes. We study Asian commonwealth literature/culture and contemporary Asian culture enmeshed with globalized American culture. Postmodern Asian cities like Hongkong, Shanghai, and Singapore, and Anglo-American travelogues about Asia are examples of objects of our study.

• 문화소통과문화번역 (Cultural Communication and Cultural Translation)

전지구화에 따라 문화소통과 문화번역은 현 시대적 현실이자 당위이다. 본 수업에서는 문화의 이동의 양상을 1)인터넷 테크놀로지 등 매체의 발전 2)자본의 흐름 3)이주와 디아스포라 등의 다각적인 관점에서 살펴보고 타 문화가 충돌, 교류, 번역되어 소통되는 과정을 연구할 것이다. 한 문화 산물이 이동할 때 효과적으로 번역, 변주되는 양상을 연구하는 것은 문화를 충돌과 침식의 도구가 아니라 타협과 생산의 도구로 파악하는 시각이며, 문화의 교류와 번역에 창조적으로 참여할 수 있는 방안을 모색하는 것이 본 수업의 목표이다. 셰익스피어 드라마가 여러 나라를 외유하며 번역, 변주되는 양상, 변안 뮤지컬의 수입과 수출(지하철 일호선, 맘마미아), “한류” 문화의 아시아 교류의 현황과 전망이 연구의 예이다.

Cultural exchange and cultural translation are imperatives of the contemporary globalized world. We investigate patterns of transference of culture from the perspectives of 1) technological change (net environment), 2) financial flow 3)nomadic movements of people. We focus not on cultural clash and destruction but on cultural negotiation and creation. Traveling Shakespeare and its translations and variations in diverse cultures, import/export and translation of musicals, and "Hallryu" effects are objects of our study.

• 문화특강 (Special Topics in Cultural Studies)

이 강좌는 포르노, 다이어트, 소비공간, 새로운 드라마양식의 출현 등등 현대 문화에 등장하는 중요한 주제나 새로운 트렌드를 자유롭게 연구하는 것을 목적으로 한다.

This course aims to freely explore significant phenomena or trends in contemporary cultural environment such as pornography, diet, consumption space, and the appearance of new modes of drama.

• 교과교육론(영어) (Theoretical Foundation of Teaching English as a Subject Matter)

이 과목은 영어교육의 기본과정으로 언어습득과 관련된 제반이론 및 실제적인 적용을 전반적이면서도 심도 깊게 다루고 있다. 이 과정을 통해 학습자는 주요 전공 지식과 교수적 요인, 자신의 학습경험, 그리고 다른 관련된 교수 문제들을 맥락화하고, 또한 교사로서의 자신의 역할에 대해 다양한 관점을 갖는 것이 필요하다. 더욱 중요한 것은 단편적이고 비맥락적인 지식의 습득 및 제한된 교수 이론이나 기법에 지나친 의존을 하기 보다는 학습자들은 교실에서 일어나는 실제 교수문제나 상황에 효과적으로 대처할 수 있는 능력을 증진시키니 실제적이고 전문적인 교사로서의 지식 및 의사결정 전략 등을 배울 것이다. 그리고 실제적인 면에서, 이 과목은 교사 임용시험 준비자 및 영어교육 전공지식 및 기능을 좀 더 개발하려는 대학원 진학 예정학생을 위한 과정이다.

This is a foundational course for English teaching and covers many different issues in SLA theories and their practical applications in real contexts of teaching by broadly surveying and also focusing intensively on different spectrums of

those theories in the field of ELT. That is, students need to contextualize key disciplinary knowledge and pedagogical factors, their own learning experiences, and other relevant teaching issues and also to broaden their perspectives on their roles as a teacher. More importantly, instead of fragmented and decontextualized acquisition of knowledge and over-reliance on a limited number of teaching theories and techniques, students can develop their own practical and professional teacher knowledge and decision-making strategies in order to enhance their abilities to respond to actual teaching issues and events in class effectively. Lastly, on a more practical side, this course will be helpful for those who are preparing for the national teacher examination or graduate programs to further their subject matter knowledge and skills in ELT.

• **교과교재연구 및 지도법(영어) (Studies of English Curriculum and Materials Development)**

이 과정은 수업 및 제반 교수상황에서 교과 교재 개발 및 실제적인 활용과 관련된 주요 개념 및 문제를 다루고 적용하는 다양한 방법을 제시한다. 이를 통해 학습자들이 학습교재 개발, 활용, 분석 및 평가하는 이론적 그리고 실제적인 방법을 배우며 이를 활용해 실제 현장에서 학습자와 자신에 맞게 교재를 채택 및 보완하기 위한 효과적인 결정을 할 수 있도록 할 것이다. 이 과정의 수업을 위해서 집중적인 읽기 및 쓰기가 필요하며 교재 평가 및 개발 프로젝트 등 실제적인 활동을 통해 배운 내용을 다양한 교수 상황에서 교과교재를 좀 더 효과적으로 활용 및 수정하는 과정에 적용할 수 있도록 할 것이다.

This course offers various ways of applying key concepts and issues in developing curricular materials as well as practical ways of utilizing them in class or other teaching contexts. Accordingly, students will be exposed to both theoretical and practical ways of designing, developing, utilizing, and analyzing and evaluating teaching materials so that they can make informed decisions in real contexts of teaching in order to adopt or adapt them in more meaningful and relevant ways for students as well as themselves. This course requires both reading and writing intensive work and some hands-on activities such as material evaluation and development projects will be done so that students can apply what is learned to more effective use or modification process of curricular materials in various teaching contexts.

• **교과논리 및 논술(외국어) (Logical Thinking and Essay Writing in ELT)**

이 과목은 영어교사 임용 준비학생을 위한 필수과정으로 전공 내용에 대한 이해를 나타내기 위하여 전공학문 글쓰기능력을 개발하고자 하는 학생을 위한 과정이다. 이 과정에서 학습자들은 영어교육과 관련된 글을 읽고 많은 글쓰기 과업을 수행할 것이며 이를 통해 영어능력 뿐만 아니라 영어교육에 중요한 이론 및 개념과 그 시사점을 실제적인 교수 행동 및 학습활동에 적용해 봄으로써 학문적, 인지적 능력을 개발할 수 있을 것이다. This is a required course for the teacher-certification track students and specifically designed to prepare them to develop their academic writing skills in order to present their understandings of disciplinary subject matter content. That is, through both intensive and extensive readings of relevant academic papers in ELT and a number of writing-focused tasks, the students will be able to develop both English language skills and academic and cognitive skills by linking key theories and concepts in ELT and their pedagogical ramifications to concrete teaching behaviors and classroom activities.

• **문화프로젝트(캡스톤디자인) (Culture Project(Capstone Design))**

본 강의를 통해 수강자는 영미문화 전공에서 습득한 전공지식을 바탕으로 담당 교수의 지도하에 하나의 완성된 작품을 창조해 낸다. 가능한 구체적 작품의 성격으로는 학술논문, 단편소설, 연극대본, 영화시나리오, 단편영화, 연극공연 등으로 공동 혹은 개인 프로젝트로 수행하게 된다.

This Capstone Design course provides students with the opportunity to work on a final project by utilizing the skills and knowledge acquired in the department. Each student will be mentored by a faculty member. Examples of a final project include: academic thesis, creative writing (short story or play), film script, short film, or a performance. Students can decide to work on this final project individually or in groups.



Towards Global Eminence

VIII

융합전공
교육과정

글로벌문화기술 융합(GCTC)전공 교육과정

※ 학사명 : 글로벌문화기술융합 학사 (Bachelor of Global culture technology Convergence)

1. 전공소개

글로벌 네트워크 사회 및 제4차 산업혁명 시대를 맞이하여 막힘없는 외국어 소통능력과 글로벌 문화감각, 그리고 인문학적 상상력을 IT기술과 결합하여 새로운 학문영역을 개척하고 새로운 국내 및 해외 산업환경을 선도할 수 있는 융합형 인재 양성

2. 교육목적

국내 또는 해외의 산업현장에서 경쟁력 있는 융합형 인재 양성을 위해

가. 외국어소통능력 및 글로벌 문화감각을 배양하고 인문학적 소양을 겸비한 IT 인재를 배출한다.

나. IT 활용 능력을 바탕으로 창의적인 프로그램 개발 및 활용 능력을 갖춘 글로벌 IT 융합 전문가를 배출한다.

3. 교육목표

글로벌문화기술 융합전공은 외국어 구사능력과 인문학적 소양, 그리고 최신 정보 기술 개발 역량을 갖추고 제4차 산업혁명 분야를 선도할 수 있는 실천적 인재 양성을 목표로 졸업과 동시에 국경을 넘은 글로벌 네트워크 사회의 문화교류 및 정보기술 산업 현장에서 진취적으로 활약할 수 있는 인재를 양성하는 것을 교육목표로 한다. 이를 위하여, 외국어 구사 능력 및 인문학적 지식을 기반으로, 정보사회 분야에 특화된 최신 소프트웨어의 이론적 지식과 실무적 능력을 겸비한 전문 인력 양성을 목표로 언어문화 트랙별로 특화된 인재상을 정립하여 교육 과정을 설계하고 운영하도록 한다.

가. 일본문화트랙 - 일본어 구사능력과 일본문화의 지식을 바탕으로 문화기술을 융합한 창의적 소프트웨어를 개발 및 활용할 수 있는 인재 양성

나. 영미문화트랙 - 영어 구사능력 및 글로벌 영미문화의 지식을 바탕으로 문화기술을 융합한 창의적 소프트웨어를 개발 및 활용할 수 있는 인재 양성

4. 주관대학/학과(전공) 및 참여대학/학과(전공)

구분	대학 및 학과(전공)명
주관대학 및 주관학과(전공)	외국어대학 일본어학과
참여대학 및 참여학과(전공)	소프트웨어융합대학 소프트웨어융합학과, 외국어대학 글로벌커뮤니케이션학부(영미문화전공, 영미어문전공)

5. 교육과정 기본구조

전공명	졸업 학점	단일전공과정					다전공과정					부전공과정		
		전공학점				타 전공 인정 학점	전공학점				타 전공 인정 학점			
		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계				
글로벌문화기술융합전공	120	6	15	48	69	0	6	15	27	48	0	15	6	21

※ 교양이수는 후마니타스 교육과정 이수구조를 따름

6. 교육과정 편성 교과목수

전공명	편성 교과목						전공필수+전공선택 (B+C)	
	전공기초 (A)		전공필수 (B)		전공선택 (C)			
	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
글로벌문화기술융합전공 (일본문화트랙)	2	6	6	15	28	83	36	98
글로벌문화기술융합전공 (영미문화트랙)	2	6	6	15	28	83	36	98

7. 졸업능력인증제

본 전공의 졸업능력 인증제를 충족하여야 한다. 단, 전공 진입 이전에 이수한 경우는 이를 인정한다.

8. 졸업논문

본 전공의 '캡스톤디자인' 과목을 이수하는 것으로 경희대학교 졸업을 위한 "졸업논문" 합격으로 인정한다. 단, '졸업논문(융합 전공)'을 필히 수강신청 해야 한다.

9. 영어강좌 의무이수제

전공과목 중에서 영어강좌 3과목 이상(단, 편입생은 1과목) 이수하여야 한다.

글로벌문화기술 융합전공 교육과정 시행세칙

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 글로벌문화기술융합전공의 교육목적은 국경을 넘는 글로벌 문화 산업 현장에서 경쟁력 있는 문화기술 융합형 인재양성을 위해 1) 외국어 소통능력 및 글로벌 문화 감각을 배양하고 인문학적 소양을 겸비한 문화 기술 인재를 배출한다. 2) ICT 활용 능력을 바탕으로 창의적인 프로그램 개발 및 응용 능력을 갖춘 글로벌문화기술 융합 전문가를 배출하는 것을 목적으로 한다.

제2조(일반원칙) ① 글로벌문화기술융합전공은 일본문화트랙과 영미문화트랙으로 운용한다. 각 트랙별로 단일전공, 다전공, 부전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.
② 교과목의 선택은 지도교수와 상의하여 결정한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 글로벌문화기술융합전공의 각 트랙별 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점)

가) 일본문화트랙

- ① 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙)에서 개설하는 전공과목은 '별표1 교육과정 편성표'와 같다.
- ② 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙)을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
 - 단일전공과정 : 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙) 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.
 - 다전공과정 : 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙) 학생으로서 타 전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙)을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 6학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 48학점 이상 이수하여야 한다.
- ③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우. 이미 이수한 교과목을 전공과목으로 인정한다.
- ④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과(전공)에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 24학점 이내로 한다.

나) 영미문화트랙

- ① 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙)에서 개설하는 전공과목은 '별표1 교육과정 편성표'와 같다.
- ② 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙)을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.
 - 단일전공과정 : 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙) 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 69학점 이상 이수하여야 한다.
 - 다전공과정 : 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙) 학생으로서 타 전공을 다전공과정으로 이수하거나, 타전공 학생으로서 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙)을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 전공기초 6학점, 전공필수 15학점을 포함하여 전공학점 48학점 이상 이수하여야 한다.

- ③ 본 전공으로 진입이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우, 이미 이수한 교과목을 전공과목으로 인정한다.
- ④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과(전공)에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 24학점이내로 한다.

제6조(부전공이수학점)

가. 일본문화트랙

- ① 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙)을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 6학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.
- ② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않는다.

나. 영미문화트랙

- ① 글로벌문화기술융합전공(영미문화트랙)을 부전공과정으로 이수하고자 하는 자는 전공필수 6학점을 포함하여 전공학점 21학점 이상을 이수하여야 한다.
- ② 부전공과정은 전공이수과정으로 인정하지 않는다.

제 4 장 졸업 이수 요건

제7조(영어강좌 이수학점) 영어강좌를 3과목 이상, 편입생의 경우에는 1과목 이상 이수하여 졸업요건을 충족하여야 한다.

제8조(졸업능력인증) 졸업능력인증제도의 PASS는 필수 사항이며, 본 전공에서 정한 다음의 졸업능력 인증 기준을 충족하여야 한다.

- ① 트랙공통 : 정보처리기사 2급
- ② 일본문화트랙 이수자는 JLPT 2급 이상의 자격을 취득해야 한다.
- ③ 영미문화트랙 이수자는 TOEIC 850점 이상을 취득해야 한다.

제9조(졸업논문) ① 본 전공이 규정한 졸업논문 심사에 합격하여야 한다.

- ② 졸업논문은 7학기 또는 8학기에 수강신청을 하여야 하며, 본 전공에 개설된 '캡스톤디자인' 교과목 이수 후 그 결과물을 졸업논문으로 대체 할 수 있다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2021년 3월 1일부터 시행한다.

[별표1] 교육과정 편성표 1부

[별표2] 선수과목 지정표 1부

[별표3] 교육과정 이수체계도 1부

[별표4] 트랙과정 이수체계도 1부

[별표5] 전공 교과목 해설 1부

[별표1]

교육과정 편성표

전공명 : 글로벌문화기술융합전공(일본문화트랙)

순번	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	선수과목	JP111	초급일본어회화 1	3	3				1	○		JP①
2	전공기초	JP112	초급일본어회화 2	3	3				1		○	JP②
3	전공기초	SWCON104	웹/파이선프로그래밍	3	2		2		1	○	◎	SW①
4	전공필수	JP212	중급일본어회화 2	3	3				2		○	JP③
5	전공필수	SWCON101	소프트웨어융합개론	3	3				2	◎	○	SW②
6	전공필수	SWCON201	소프트웨어개발방법 및 도구	3	3				2	◎	○	SW③
7	전공필수	SWCON221	데이터센터프로그래밍	3	2		2		2	○	◎	SW④
8	전공필수	JP234	일본의언어와문화	3	3				2		○	JP④
9	전공선택	JP211	중급일본어회화 1	3	3				2	○		JP⑤
10	전공선택	JP233	일본어표현문법	3	3				2	○		JP⑥
11	전공선택	JP471	일본문화콘텐츠	3	3				2		○	JP⑦
12	전공선택	JP271	일본역사외문화	3	3				2	○	○	JP⑧
13	전공선택	SWCON103	디자인적사고	3	2		2		3	○	○	SW⑤
14	전공선택	CSE103	객체지향프로그래밍	3	2		2		1	◎	○	SW⑥
15	전공선택	SWCON211	게임프로그래밍입문	3	2		2		3	○	○	SW⑦
16	전공선택	SWCON212	게임 PX 디자인	3	2		2		2		○	SW⑧
17	전공선택	GC301	일본신화읽기	3	3				3	○		JP⑨
18	전공선택	JP272	일본현대사회와문화	3	3				2	○		JP⑩
19	전공선택	JP232	일본어와한자	3	3				2	○	○	JP⑪
20	전공선택	JP374	일본대중문화론	3	3				3	○		JP⑫
21	전공선택	SWCON302	최신기술콜로키움 2	2	2				4		○	SW⑨
22	전공선택	SWCON311	게임그래픽프로그래밍	3	2		2		4	○		SW⑩
23	전공선택	SWCON314	게임공학	3	2		2		1	○	○	SW⑪
24	전공선택	SWCON231	혁신적미래자동차로봇디자인	3	2		2		4		○	SW⑫
25	전공선택	JP314	비즈니스일본어	3	3				3		○	JP⑬
26	전공선택	JP411	일본어문서작성	3	3				4	○		JP⑭
27	전공선택	JP372	일본의정치와경제	3	3				4	○		JP⑮
28	전공선택	JP475	일본문화과영화	3	3				4	○		JP⑯
29	전공선택	JP373	일본인리더십론	3	3				4		○	JP⑰
30	전공선택	SWCON312	체감형기술이론 및 실습	3	2		2		4	○		SW⑬
31	전공선택	SWCON313	가상/증강현실이론 및 실습	3	2		2		4		○	SW⑭
32	전공선택	SWCON331	로봇프로그래밍	3	2		2		4	○	○	SW⑮
33	전공선택	SWCON401	소프트웨어융합캡스톤디자인	3				3	3-4	○	○	SW⑯
34	전공선택	GC302	캡스톤디자인 (글로벌문화콘텐츠제작)	3				3	3-4	○	○	
35	전공선택	GC303	현장연수활동(융합전공)	3					3-4	○	○	
36	전공선택	JP379	일본문화과동아시아	3					3		○	JP⑱
37	전공필수	GC401	졸업논문(글로벌문화기술)	0					4	○	○	

< 작성방법 >

1. 이수구분 : 전공기초, 전공필수, 전공선택

2. 학수번호 : 학수번호 코드체계에 따라 기재(분반번호는 기재하지 않음)

※ 편성 예) 1학년 : 전공기초, 2학년 : 전공기초/전공선택/전공필수, 3~4학년 : 전공선택/전공필수/신규교과목, 4학년 : 졸업논문

전공명 : 글로벌문화기술 융합전공(영미문화트랙)

순번	이수구분	학수번호	교과목명	학점	시간				이수 학년	개설학기		참여학과명 (과목개설 학과명포함)
					이론	실기	실습	설계		1학기	2학기	
1	전공선택	ELC104	Speech and Discussion 1	3					1	○	○	GC①
2	전공기초	SWCON104	웹/파이션프로그래밍	3	2		2		1	○	◎	SW①
3	전공기초	ELC381	비즈니스커뮤니케이션 1	3					3	○	○	GC②
4	전공필수	ELC203	Speech and Discussion 2	3					2	○	○	GC③
5	전공필수	SWCON101	소프트웨어융합개론	3	3				2	◎	○	SW②
6	전공필수	SWCON201	소프트웨어개발방법 및 도구	3					2	◎	○	SW③
7	전공필수	SWCON221	데이터센터프로그래밍	3	2		2		2	○	◎	SW④
8	전공필수	ELC208	스토리텔링입문	3					2	○		GC④
9	전공선택	ELC207	이미지의세계	3					2	○		GC⑤
10	전공선택	ELC251	캐릭터의이해	3					2	○		GC⑥
11	전공선택	ELC259	문화와과학	3					2		○	GC⑦
12	전공선택	ELC254	애니메이션과현대문화	3					2		○	GC⑧
13	전공선택	SWCON103	디자인적사고	3	2		2		3	○	○	SW⑤
14	전공선택	CSE103	객체지향프로그래밍	3	2		2		3	◎	○	SW⑥
15	전공선택	SWCON211	게임프로그래밍입문	3	2		2		3	○	○	SW⑦
16	전공선택	SWCON212	게임 PX 디자인	3	2		2		3		○	SW⑧
17	전공선택	ELC359	영상문화와기술	3					3	○		GC⑨
18	전공선택	ELC341	사이버공간과문화	3					3		○	GC⑩
19	전공선택	ELC337	SF와판타지	3					3	○		GC⑪
20	전공선택	ELC342	미디어연구	3					3		○	GC⑫
21	전공선택	ELC357	비극/희극캐릭터	3					3	○		GC⑬
22	전공선택	SWCON302	최신기술콜로키움 2	2	2				4		○	SW⑨
23	전공선택	SWCON311	게임그래픽프로그래밍	3	2		2		4	○		SW⑩
24	전공선택	SWCON314	게임공학	3	2		2		4	○	○	SW⑪
25	전공선택	SWCON231	혁신적미래자동차로봇디자인	3	2		2		4		○	SW⑫
26	전공선택	ELC460	미스터리스토리텔링	3					4		○	GC⑭
27	전공선택	ELC482	세계신화읽기	3					4	○		GC⑮
28	전공선택	ELC471	테크놀로지와디지털콘텐츠	3					4	○		GC⑯
29	전공선택	ELC483	포스트휴먼문화서사	3					4		○	GC⑰
30	전공선택	SWCON312	체감형기술이론 및 실습	3	2		2		4	○		SW⑬
31	전공선택	SWCON313	가상/증강현실이론 및 실습	3	2		2		4		○	SW⑭
32	전공선택	SWCON331	로봇프로그래밍	3	2		2		4	○	○	SW⑮
33	전공선택	SWCON401	소프트웨어융합캡스톤디자인	3				3	3-4	○	○	SW⑯
34	전공선택	GC302	캡스톤디자인 (글로벌 문화컨텐츠 제작)	3				3	3-4	○	○	
35	전공선택	GC303	현장연수활동(융합전공)	3					3-4	○	○	
36	전공필수	GC401	졸업논문(글로벌문화기술)	0					4	○	○	

※ GC : 글로벌커뮤니케이션학부, SW:소프트웨어융합학과

[별표2]

선수과목 지정표

전공명 : 글로벌문화기술 융합전공(일본문화트랙)

순번	전공명	선수과목			교과목명(후수과목)			비고
		학수번호	교과목명	학점	학수번호	교과목명	학점	
1	글로벌문화기술 융합전공 (일본문화트랙)	JP111	초급일본어회화 1	3	JP112	초급일본어회화 2	3	
2		JP211	중급일본어회화 1	3	JP212	중급일본어회화 2	3	

[별표3]

교육과정 이수체제도

학과명 : 글로벌문화기술 융합전공(일본문화트랙, 영미문화트랙)

과정명 : 일반형 / 취·창업용

■ 교육과정의 특징

- 본 전공은 초급단계에서 실용단계에 이르기까지 글로벌 언어문화와 소프트웨어 기술을 융합시킨 교육과정으로 글로벌 언어문화 과정은 현재 일본문화 트랙과 영미문화 트랙으로 구성되어 있다. 또한 본 전공은 기초단계에서 실용에 이르는 언어습득과 문화과목을 중점 배치하였으며 각 학년별로 소프트웨어 기술 습득 과정을 위한 공통 이수 과목들이 배치되어 전공의 체계성을 살릴 수 있는 통합적 교육이 이루어질 수 있도록 구성되어 있다.
- 본 전공의 교육과정을 체계적으로 이수한 학생들이 적성에 맞추어 국내 또는 일본지역 나아가 해외 진출 분야를 선택, 집중하여 취업/창업, 대학원 진학 등 다양한 진로설정에 효율적으로 대응하고 체계적으로 준비할 수 있도록 편성되어 있다.

■ 교육과정 이수체제도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)			
		공통	소프트웨어융합	일본문화트랙	영미문화트랙
1학년	1학기			초급일본어회화 1	Speech and Communication I
	2학기		웹/파이선프로그래밍	초급일본어회화 2	
2학년	1학기		소프트웨어융합개론 소프트웨어개발방법 및 도구	중급일본어회화 1 일본역사와문화 일본어표현문법	Speech and Communication 2 이미지의세계 캐릭터의이해 스토리텔링입문
	2학기		데이터센터프로그래밍	중급일본어회화 2 일본의언어와문화 일본문화콘텐츠	애니메이션과현대문화 문화와과학
3학년	1학기	캡스톤디자인 현장연수활동	객체지향프로그래밍	일본어와한자 일본현대사회와문화 일본신화읽기	비즈니스커뮤니케이션 1 비극/희극캐릭터 영상문화와기술 SF와 판타지
	2학기	캡스톤디자인 현장연수활동	디자인적사고 게임프로그래밍입문 게임 PX 디자인	일본대중문화론	미디어연구 사이버공간과문화
4학년	1학기	캡스톤디자인 현장연수활동	게임그래픽프로그래밍 게임공학 체감형기술이론 및 실습 소프트웨어융합캡스톤디자인	비즈니스일본어 일본문화과영화	테크놀로지과디지털콘텐츠 세계신화읽기
	2학기	캡스톤디자인 현장연수활동 졸업논문	최신기술콜로키움 2 혁신적미래자동차로봇디자인 가상/증강현실이론 및 실습 로봇프로그래밍	일본의정치와경제 일본인리더십론 일본어문서작성	미스테리스토리텔링 포스트휴먼문화서사

[별표4]

트랙과정 이수체계도

학과명 : 글로벌문화기술 융합전공

트랙명 : 일본문화트랙

■ 트랙과정 개요

일본문화트랙은 학년별 교과 과정에 따른 소프트웨어 전공과목들과 함께 실용일본어 및 일본문화 분야의 특화된 과목들이 단계적으로 구성되어 있다. 1학년과 2학년 과정에서는 입문단계에서 중급과정의 실용중심의 일본문화 과목을 고르게 배치하였고 전공기초 및 전공필수 과목을 수강한 후, 3학년과 4학년에서는 심화된 과목을 선택 수강할 수 있도록 개설되어 있다.

■ 트랙 교육과정 이수체계도

구분	교과목명		과목수
전공기초 (6)	언어문화	초급일본어회화 2	2
	SW	웹/파이선프로그래밍	
전공필수 (15)	공통	중급일본어회화 2, 일본의언어와문화, 소프트웨어융합개론, 소프트웨어개발방법 및 도구, 데이터센터프로그래밍, 졸업논문	6
전공선택 (83)	언어문화	초급일본어회화 1, 일본어표현문법, 중급일본어회화 1, 일본문화콘텐츠, 일본역사와문화, 일본신화읽기, 일본현대사회와문화, 일본어와한자, 일본대중문화론, 비즈니스일본어, 일본어문서작성, 일본의정치와경제, 일본문화과영화, 일본인리더십론	28
	SW	디자인적사고, 객체지향프로그래밍, 게임프로그래밍입문, 게임 PX 디자인, 최신기술콜로키움 2, 게임그래픽프로그래밍, 게임공학, 혁신적미래자동차로봇디자인, 체감형기술이론 및 실습, 가상/증강현실이론 및 실습, 로봇프로그래밍, 소프트웨어융합캡스톤디자인	
	공통	캡스톤디자인, 현장연수활동	

학과명 : 글로벌문화기술 융합전공
트랙명 : 영미문화트랙

■ 트랙과정 개요

영미문화트랙은 학년별 교과 과정에 따른 소프트웨어 전공과목들과 함께 실용영어 및 영미문화 분야의 특화된 과목들이 단계적으로 구성되어 있다. 1학년과 2학년 과정에서는 입문단계에서 중급과정의 실용중심의 영미문화 과목을 고르게 배치하였고 전공기초 및 전공필수 과목을 수강한 후, 3학년과 4학년에서는 심화된 과목을 선택 수강할 수 있도록 개설되어 있다.

■ 트랙 교육과정 이수체계도

구분	교과목명		과목수
전공기초 (6)	언어문화	비즈니스커뮤니케이션 1	2
	SW	웹/파이선프로그래밍	
전공필수 (15)	공통	Speech and Discussion 2, 스토리텔링입문, 소프트웨어융합개론, 소프트웨어개발방법 및 도구, 데이터센터프로그래밍, 졸업논문	6
전공선택 (83)	언어문화	Speech and Discussion 1, 이미지의세계, 캐릭터의이해, 문화와과학, 애니메이션과현대문화 영상문화와기술, 사이버공간과문화, SF와판타지, 미디어연구, 비극/희극캐릭터, 미스터리스토리텔링 세계신화읽기, 테크놀로지와디지털콘텐츠, 포스트휴먼문화서사	28
	SW	디자인적사고, 객체지향프로그래밍, 게임프로그래밍입문, 게임 PX 디자인, 최신기술콜로키움 2, 게임그래픽프로그래밍, 게임공학, 혁신적미래자동차로봇디자인, 체감형기술이론 및 실습, 가상/증강현실이론 및 실습, 로봇프로그래밍, 소프트웨어융합캡스톤디자인	
	공통	캡스톤디자인, 현장연수활동	

글로벌문화기술 융합전공(일본문화트랙) 교과목 해설

• 초급일본어회화 1 (Elementary Japanese Conversation 1) 3-3-0

기초적인 문형의 듣기와 말하기를 집중적으로 훈련하고, 실습을 통해 숙달케 하여 일상회화가 가능하도록 한다.

We are trained to listen to and speak basic sentence patterns and put them into real conversations to be equipped with enough language ability for daily conversations.

• 초급일본어회화 2 (Elementary Japanese Conversation 2) 3-3-0

기초적인 문형의 듣기와 말하기를 집중적으로 훈련하고, 실습을 통해 숙달케 하여 일상회화가 가능하도록 한다.

We are trained to listen to and speak basic sentence patterns and put them into real conversations to be equipped with enough language ability for daily conversations.

• 중급일본어회화 1 (Intermediate Japanese Conversation 1) 3-3-0

일상회화 이상의 수준의 듣기와 말하기가 가능하도록 한다.

We are trained to be equipped with enough listening and speaking ability beyond the basic level of language fluency.

• 중급일본어회화 2 (Intermediate Japanese Conversation 2) 3-3-0

일상회화 이상의 수준의 듣기와 말하기가 가능하도록 한다.

We are trained to be equipped with enough listening and speaking ability beyond the basic level of language fluency.

• 일본의언어와문화 (Language & Culture of Japanese) 3-3-0

일본인의 언어생활을 올바르게 이해하고 문화 차이를 극복하기 위해 한국식 일본어와 일본식 일본어의 차이를 개관하여 일본어를 바르게 사용하는 것에 중점을 두었으며, 첫 대면의 인사에서 문화적인 이해까지도 포함한 광역 일본어커뮤니케이션을 터득할 수 있도록 한다.

Understanding the language lives of the Japanese people and eoteumyeo to focus on using report silpyeo the Korean differences between Japanese and Japanese, Japanese to overcome the cultural differences between Japanese correctly, the first meeting greetings from you master the broad Japanese communications, including even cultural understanding so that in can be.

• 일본어와한자 (Japanese and Chinese Character) 3-3-0

일본어의 표현에서 중요한 위치를 차지하고 있는 한자의 특수한 용법을 분석함으로써 수준 높은 문장력과 표현력을 배양한다.

We can develop high level composition skills by analyzing particular usage of Chinese Characters that play an important role in Japanese expression.

• 일본역사와문화 (Japanese History & Culture) 3-3-0

일본의 역사를 객관적인 시각에서 배우고 일본의 분위기를 이해하며, 일본의 문화에 대한 명확한 인식을 함양시킴에 목적을 둔다.

The objective in this course is to understand Japan by achiving objective sight in Japanese history and foster a clear awareness in Japanese culture.

• 일본어표현문법 (Contemporary Japanese Grammar) 3-3-0

기초적이면서도 실용적인 현대 일본어문법을 습득시키는데 목적을 둔다.

We are trained to be equipped with basic and practical contemporary Japanese grammar.

• **일본문화콘텐츠 (Japanese Cultural Contents) 3-3-0**

일본의 문화와 사회 등을 전반적으로 살펴보고 대표적인 문화콘텐츠에 대한 정확한 지식 및 이해를 심화시킨다.

The objective in this course is to achieve precise awareness in cultural contents by looking through Japanese culture and society.

• **일본대중문화론 (Japanese Popular Culture) 3-3-0**

일본 대중문화가 역사적으로 어떻게 형성되고 발전하게 되었는가를 시대적 변천과정을 살펴보고 현대 일본대중문화의 대표적인 장르라고 할 수 있는 만화·애니메이션, 게임, 영화의 발전과정을 시대적 배경과 더불어 살펴본다.

How did the formation and development of the Japanese popular culture has historically we'll see the Changing Times process. Manga , animation, games can be called a typical genre of contemporary Japanese pop culture, it looks at the evolution of the film with historical background.

• **일본신화읽기 (Japanese Myths Reading) 3-3-0**

이 과목에서는 일본의 고전문헌에 수록된 신화를 읽고 이해하면서 신화적 발상의 의미를 생각하고 일본인의 상상력의 원천을 살펴본다. 신화는 모든 사물과 현상의 기원을 설명하는 이야기이다. 우리들은 신화의 설명을 통해 신화적 발상을 느낄 수 있다. 그리고 그 발상은 현대에 사는 일본인의 정신 문화세계에도 면면히 이어지고 있다. 따라서 일본인의 신화적 상상력에 대해 생각해 보고 나아가 일본신화와 한국 및 세계의 신화와 비교해 본다.

In this course, We will read and understand the Japanese myths in Japanese classical literature and consider the significance of mythological ideas and examine the origins of Japanese imagination. Myth is a story that explains the origin of all things and phenomena. We can feel mythical ideas through the explanation of myths. And the idea has been extended to the spiritual culture world of the modern Japanese. Therefore, We think about the mythical imagination of the Japanese and compare it with Japanese myths and the myth of Korea and the world.

• **일본현대사회와문화 (Comprehension of Japanese Social & Current Culture) 3-3-0**

일본의 국토, 종교, 연중행사와 의식, 가족, 의 식 주, 취미, 오락 등 다양한 분야의 자료를 분석하여 현대 일본 사회와 문화에 대한 폭넓은 지식을 키운다.

Upon analyzing information about Japanese culture, religion, rituals, family, food, clothing, shelter, hobbies, recreation, etc., students can cultivate and develop wide knowledge of Japanese contemporary social & culture.

• **일본문학과영화 (Japanese Literature and Film) 3-3-0**

일본문학과 영화에서 드러난 일본 사회 문화의 양상을 시대별로 분석하고 일본 문학과 영화를 개괄한다.

Analysis of the social and cultural aspects of Japan revealed in Japanese literature and films by age and summarizes the Japanese literature and film.

• **일본어문서작성 (Composition of Japanese Sentence) 3-3-0**

일본에서의 일상생활에서 사용되는 서식과 회사, 무역업무 등 실무에 사용되는 서식에 대해서 다룬다. 이를 통해서 일본의 서식문화에 관한 지식뿐만 아니라 일본의 대우표현에 관한 지식도 키운다.

We will learn the required forms currently in use in daily life, companies and trade businesses in Japan, which will enable us to expand our knowledge about not only forms, but also treatment expressions in Japan.

• **비즈니스일본어 (Business Japanese) 3-3-0**

일본의 회사나 관공서에서 실제로 사용되는 실용적인 여러 표현들을 장면별 또는 기능별로 나누어 회화수업을 통해서 적절하게 표현할 수 있는 능력을 키운다.

We will learn proper speaking ability in order to use various business expressions currently in use in real business situations, such as, in Japanese corporations and government offices.

- **일본의정치와경제 (Japanese Politics and Economics)**

일본 사회의 발전과정에서 빼놓을 수 없는 정치의 변화와 경제적 흐름을 배우고, 나아가 일본의 국민성을 살펴본다.

We will study Japan's political change and economical flow which is important in Japan's development progress. And we will study Japan's national character.

- **일본인리더십론 (Leadership in Japan) 3-3-0**

쇼토쿠태자, 미나모토노 요리토모, 오다 노부나가, 도쿠가와 이에아스, 사카모토 료마 등 일본 역사 속에서 활약한 인물들의 리더십을 살펴보고 이와 관련지어 현대 일본인이 추구하는 리더십에 대해 살펴본다.

Students, in this course will study remarkable leaders in history(Shotoku-prince, Minamoto-Yoritomo, Oda-Nobunaga, Tokugawa-Iyeyasu, Sakamoto-Ryoma) and understand contemporary Japanese readership mind.

- **캡스톤디자인-글로벌문화컨텐츠제작 (Capstone Design for Global Cultural Contents Creation)**

학부과정 동안 배운 글로벌 언어문화 지식과 소프트웨어 기술을 융합하여 개별 또는 조별로 나누어 글로벌 문화를 대주제로 삼아 그 속에서 관심 있는 주제를 선정하여 학술적 가치와 창의성, 실용가능성을 담은 결과물을 제작하는 종합설계과정이다. 본 과정을 충실이 이수하여 제출한 결과물은 졸업논문으로 대체할 수 있다.

This course is divided into individual or group progress through the knowledge of Global language and culture & software technology learned during the undergraduate period. Students will produce a result that contains the academic value and creativity, practical possibilities to choose a detailed theme in that they are interested in a big theme of Global culture. The results submitted by faithfully completing the course can be replaced by a graduation thesis.

- **웹/파이썬프로그래밍 (Web and Python Programming) 3-2-2**

웹 프로그래밍과 파이썬 프로그래밍의 기초적인 내용을 배우도록 한다. 웹 프로그래밍은 HTML5/CSS3/Javascript를 사용하는 WebApp을 개발함으로써, 클라이언트 개발을 가능하게 한다. 아울러 Node.js를 통한 서버 프로그래밍까지 할 수 있도록 한다. 파이썬은 기초 문법에 대한 이해를 수행할 수 있도록 한다.

Learn the basics of Web programming and Python programming. Web programming enables client development by developing WebApp using HTML5 / CSS3 / Javascript. It also allows server programming through Node.js. Python makes it possible to understand basic grammar.

- **소프트웨어융합개론 (Introduction to Software Convergence Engineering) 3-3-0**

소프트웨어융합에 대한 기초적인 지식을 트랙별 개론 및 콜로키움 형태로 학습한다. 먼저 소프트웨어에 대한 기초적인 배경을 습득한 후, 소프트웨어융합학과를 구성하는 3가지 트랙에 대한 역사와 기초지식 이론적 지식을 학습한다. 트랙에 참여하는 전임/겸직 교수님들과 관련 기업체 초청강사님을 통한 트랙별 콜로키움을 수행하여, 트랙에 대한 산업 및 학술에 대한 최신 현황을 학습하여, 추후 트랙의 선택에 대한 실무적 배경을 제공한다. 특별히 게임콘텐츠 트랙에 대해서는 게임에 대한 역사를 통한 해당 분야 이해와 함께 보드 게임 개발을 통한 게임의 이해를 수행한다.

Learn basic knowledge of software convergence by track and colloquium type. After acquiring basic background of software, students will learn the history and basic knowledge of the three tracks that make up the software convergence course. Perform track-by-track colloquiums with full-time / part-time professors participating in the track and invited lecturers from related companies to learn the current status of industry and academic track and provide a practical background for future track selection. Especially, for the game content track, we understand the field through game history and understand the game through board game development.

- **소프트웨어개발방법 및 도구 (Software Development Methods and Tools) 3-3-0**

최근에 가장 많이 쓰이는 소프트웨어 개발 방법과 도구에 대한 이해와 실습을 수행한다. 소프트웨어 개발방법론으로는 Agile 개발 방법론과 Lean 개발 방법론에 대해서 학습한다. 소프트웨어 개발 관리를 위해서는 Git 도구에 대해서 학습한다. 그리고 오픈소스 라이선싱에 대한 이해를 갖는다. 마지막으로 대표적인 physical programming인 Arduino와 RaspberryPi에 대해서 배우도록 한다. This course deals with understanding and practicing the most frequently used software development methods and tools. As a software development methodology, we learn about agile development methodology and Lean development methodology. Learn about Git tools for software development management. And have an understanding of open source licensing. Finally, learn about typical physical programming Arduino and RaspberryPi.

- **데이터센터프로그래밍 (Datacenter Programming) 3-2-2**

데이터센터와 서버 프로그래밍에 대한 이론을 이해하고 실습을 수행한다. 대표적인 기술로서 클라우드 컴퓨팅(OpenStack 등), 컨테이너 기술(Docker 등), 빅데이터 분석(Spark, Hadoop 등)에 대해서 이해하고, 실습을 통해서 직접 프로그램을 개발하여 본다. Understand the theory and practice of data center and server programming. As a representative technology, students understand about cloud computing(OpenStack etc.), container technology(Docker etc.), big data analysis(Spark, Hadoop, etc.) and develop program directly by practice.

- **디자인적사고 (Design Thinking) 3-2-2**

새로운 소프트웨어 개발을 위한 디자인 중심의 창의적 설계 접근방법과 아이디어 발상을 위한 이론적 프로세스를 팀워크를 통해 학습 한다.

We will learn the design-oriented creative design approach for new software development and the theoretical process for idea development through teamwork.

- **객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming) 3-2-2**

기초적인 C++ 프로그래밍을 익히는 것이다. 이를 위해, C++ 프로그램의 기본적인 구조, 데이터 형, 변수, 함수, 분기문, 반복문, 재귀 프로그래밍, 문자 입출력, 배열, 포인터, Class, 유전의 법칙 등 고급 C++ 프로그래밍을 위한 기초를 배운다. 교재는 많은 예제 프로그램을 포함하여, 초보자도 쉽게 프로그래밍에 친숙해질 수 있고, 이론과 실습을 병행함으로써 컴퓨터 공학을 비롯한 소프트웨어 융합대학에서 필요한 기초적인 프로그래밍 능력을 배양한다.

Learning basic C++ programming. To do this, you will learn the fundamentals of advanced C++ programming, including the basic structure of a C++ program, data types, variables, functions, branch statements, looping statements, recursive programming, character input and output, arrays, pointers, classes and rules of inheritance. The textbook includes a lot of example programs, it is easy for beginners to become familiar with programming, and the theory and practice are combined to cultivate the basic programming ability necessary for computer science and other electronic information colleges.

- **게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming) 3-2-2**

텍스트 기반 사용자 인터페이스(CLI: Command Line Interface)를 활용한 기초적인 게임 프로그램을 직접 개발하고, 개인의 포트폴리오로 관리하는 방법을 학습한다. 이를 위하여, 오픈소스로 공개된 고전적인 게임에 대한 코드 레벨의 이해를 수행한 후, 직접 게임을 설계 및 개발하는 과정을 통하여 게임 개발에 대한 개발 프로세스를 이해한다.

Develop a basic game program utilizing the CLI(Command Line Interface). Perform an understanding of the classic game code released as open source. And through a process of direct design and develop games understand the development process for the game development.

- **게임 PX 디자인 (Game PX Design) 3-2-2**

디지털 게임에 필요한 다양한 디자인 요소와 유저 중심의 다양한 경험 설계에 대해 이해하고 이를 구현하는 능력을 배양한다.

Understand the different experiences of various design elements and user-centered design required for the digital game and their ability to implement them.

- **최신기술콜로키움 2 (Latest Technology Colloquium 2) 2-2-0**

소프트웨어 기반의 융합 분야에 대한 최신 기술을 해당 분야 전문가를 초청하여 듣도록 한다. 트랙별로 학교 내부와 산업체 전문가를 초청하게 되며, 학생들은 강연에 대한 요약과 함께, 본인의 진로와 연관된 의견을 보고서로 작성하여 제출한다. 성적은 출석과 보고서에 기반하여 Pass 혹은 Fail로 판단된다.

Invite experts from the field to hear the latest technology in the field of software-based convergence. Each track will invite school professionals and industry experts. Students will submit a summary of the lecture, along with a report on their career. The grade is judged to be Pass or Fail based on attendance and report.

- **게임그래픽프로그래밍 (Game Graphic Programming) 3-2-2**

디지털 게임 제작에 있어서 가장 기본이 되는 그래픽 게임 개발 능력을 학습한다. 특히 그래픽 관련 선형대수(좌표변환 등), 게임에 사용되는 물리학(이동, 충돌) 등의 이론적 지식을 OpenGL/DirectX 등의 실습을 통해서 실현한다.

Students will learn the basic skills of graphic game development in digital game production. In particular, students will realize the theoretical knowledge on graphics related linear algebra(coordinate transformation etc.) and game related physics(movement, collision etc.) through practicing OpenGL/DirectX.

- **게임공학 (Game Engine Programming) 3-2-2**

게임 엔진에 대한 이해와 실습을 수행한다. 먼저 상용 엔진인 유니티에 대한 이해와 실습을 수행한다. 그리고, 오픈소스 소프트웨어 엔진인 Steam을 이해하고, 보다 창의적인 게임 개발을 위한 아이디어를 제안하며, 이를 실제 엔진에 구현해 본다.

Students will learn and practice game engines. First, students will learn and practice Unity, which is a commercial game engine. Then, students will learn Steam, which is an open source software engine. Students will propose ideas to develop creative games, and implement these games using game engines.

- **혁신적미래자동차로봇디자인 (Innovative Future Car and Robot Design) 3-2-2**

미래 자동차디자인의 혁신적 접근 방법과 창조적 조형 개발을 위하여 문제해결 및 아이디어 전개 등 기초적인 디자인 프로세스를 실습을 통해 학습한다.

Students will learn basic design process such as problem solving and idea development for the innovative approach of future automobile design and creative modeling through hands - on experience.

- **체감형기술이론 및 실습 (Haptics and HCI Programming) 3-2-2**

Haptics와 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 이론과 실습을 수행한다. 이를 통해서 다양한 센서에 대해 이해하고 이를 활용하는 피지컬 인터랙션과 동작기반게임에 대해 이해한다.

Perform the theory and practice of the Haptics and HCI(Human Computer Interaction). Understand this through a variety of sensors for an understanding of the physical interaction and motion-based games that take advantage of it.

- **가상/증강현실이론 및 실습 (Virtual and Augmented Reality Programming) 3-2-2**

디지털 게임 디자인 및 3D 그래픽스 그리고 게임엔진에 대한 이해를 바탕으로 AR(Augmented Reality) 이나 HMD(Head Mount Display) 기반의 VR(Virtual Reality) 콘텐츠 구현을 위한 이론적, 기술적 능력을 배양하고 이를 직접 제작한다.

Culture theoretical and technical skills for the AR(Augmented Reality) and HMD(Head Mount Display) based on VR (Virtual Reality) can be implemented directly and making it.

- **로봇프로그래밍 (Future Cars·Robot Programming) 3-2-2**

미래자동차와 로봇의 하드웨어를 이해하고 핵심 기술 소프트웨어를 직접 개발하도록 한다. 먼저, 학생들은 임베디드 하드웨어를 다루기 위한 기본 기술을 학습한다. 그리고 센서, LiDAR, Point-Cloud, 컴퓨터 비전/인식 등과 같은 다양한 요소 기술의 이론을 학습하고 실습을 통하여 직접 개발한다.

Understand the hardware of future cars and robots, and develop core technology software directly. First, students learn the basic skills to handle embedded hardware. Students learn the theory of various element technologies such as sensors, LiDAR, Point-Cloud, and computer vision / recognition, and develop them through hands-on experience.

- **소프트웨어융합캡스톤디자인 (Capstone Design in Software Convergence Engineering) 3-0-3**

소프트웨어융합전문프로그램의 트랙별 주제에 부합하는 소프트웨어의 개발 및 발표를 수행한다. 결과물은 개인의 공식 포트폴리오로 관리하도록 한다.

Develop software that meets track-specific themes, and present. The results should be managed by an individual's official portfolio.

글로벌문화기술 융합전공(영미문화트랙) 교과목 해설

• Speech and Discussion 1 3-3-0

This course is for students at the intermediate level as a comprehensive course in English combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve pronunciation and gain confidence in giving speeches and making presentations. comedy, history, tragedy, and romance.

• Speech and Discussion 2 (prerequisite, Speech and Discussion 1) 3-3-0

This course is a continuation from Speech and Discussion I. It is for students at the advanced level as a comprehensive course in English combining reading, writing and speaking, with the emphasis upon speaking. The objective of this course is two-fold. First, with a reading text as a base, students work on reading comprehension and participating and leading discussions about the reading materials. Second, students improve voice techniques and gain confidence in public speaking and presentations in front of an audience.

• 비즈니스커뮤니케이션 1 (Business Communication 1) 3-3-0

무역서한 및 그 외의 실무에 관련되는 서류를 영어로 작성하는 법을 연습한다.

This course is designed to prepare students to study or work in business, commerce, or administration. The focus is on writing clear and effective business correspondence. Students will also practice writing resumes and personal statements.

• 스토리텔링입문 (Introduction to Storytelling) 3-3-0

이야기 혹은 서사는 인간이 세계를 이해하는 핵심적 형식이다. 인간은 시간 속에서 전개되는 이야기의 형식으로 세계를 경험하고 해석한다. 이 강좌는 신화, 민담, 소설, 영화, 광고 등 다양한 이야기 형태들이 구성되는 기본형식을 살펴보고 그 형식의 변화가 갖는 사회, 역사적 의미를 탐색할 것이다. 학생들은 직접 이야기를 만들어 보거나 현대 서사물에 전형적인 이야기 유형을 분석해볼 기회를 갖게 될 것이다.

Story or narrative is a form by which man understands the world. Man experiences and interprets the world in the form of story unfolding in time. This course will explore the basic structures of various forms of stories such as myth, fairy tales, novels, films, and advertisements, and the meanings of the historical change of these structures. Students will have the chance to create their own stories or analyze the typical forms of contemporary narratives.

• 이미지의세계 (The World of Images) 3-3-0

문화를 이해하기 위한 필수적인 요소로서 이미지의 속성과 그 의미를 파악하고 이를 토대로 다양한 문화형식의 코드들을 파악하고자 한다.

This course involves an introductory examination of the relationship between images and culture and can be extended to the broad analysis of cultural forms and their logic. Emphases are on development of basic knowledge on image, analyzing skills of cultural logic, and general competence to understand English texts.

• 캐릭터의이해 (Understanding Characters) 3-3-0

인물 혹은 캐릭터는 서사를 구성하는 핵심요소로 인간에 대한 이해와 재현을 확인할 수 있는 곳이다. 이 강좌는 다양한 시기 다양한 장르에 등장하는 인물들의 유형을 분류해보고 이 유형들이 갖는 인간학적, 사회적, 문화적 의미를 탐색해볼 것이다. 또 학생들은 직접 인물들을 창조해보거나 현대문화에 등장하는 주요 인물유형을 분석해 볼 기회를 갖게 될 것이다.

Character is an essential ingredient of narrative that provides self-understanding and self-representation of human being. This course is designed for classifying various types of characters in various genres and exploring their anthropological, social, and cultural implications. Students will have the chance to create fictional characters or analyze several main character types appearing in contemporary culture.

• **문화와과학 (Culture and Science) 3-3-0**

이 과목의 목적은 과학사와 과학철학의 관점에서 문화와 과학이 어떻게 연관되어 있는지 알아보는 것이다. 과학혁명의 의미와 양상에 대한 역사적인 접근뿐만 아니라 이런 과학혁명이 어떻게 인류의 사고방식에 영향을 미쳤는지 알아본다. 이 과목을 통해 학생들은 과학 일반에 대한 이해를 높이고 문화와 밀접하게 연계되어 있는 과학의 의미를 알 수 있을 것이다.

This course explores the connections between culture and science by focusing on the history and philosophy of science. Students will learn about the historical significance of the Scientific Revolution and its influence on the structures of human thought and logical reasoning, in addition to the close relationship between science and culture.

• **애니메이션과현대문화 (Understanding Animation and Contemporary Culture) 3-3-0**

수작업을 통해 제작된 전통적인 애니메이션과 현대의 컴퓨터그래픽 애니메이션을 이해하고 분석할 수 있는 능력을 기른다. 애니메이션 텍스트에 대한 분석뿐만 아니라 제작과정에서 사용한 기술의 원리와 효과에 대해서도 기초적인 이해를 도모한다.

This course enables students to explore and understand the history of animation and the development of digital animation. Students will watch up-to-date computer animation as well as traditional hand-crafted one. They will also understand various technologies adopted for making animation such as stop-motion, claymation and model films, Maya 3D animation and 2D Flash software.

• **영상문화와기술 (Image Culture and Technology) 3-3-0**

영상문화, 그 중에서도 특히 영화와 텔레비전 영상에서 기술의 역할을 이해하고, 기술과 문화형식의 변환에 대한 다양한 주제들을 고찰한다. 고전적 영화의 발전과 기술에 대한 역사적 고찰로부터 인터넷 매체환경에서 발생하는 다양한 기술적 문제들을 이해할 수 있다.

This course provides the opportunity to understand how technology influences the operations and study of cinema. It will examine the relationship between cinematography and technological development.

• **사이버공간과문화 (Cyberspace and Culture) 3-3-0**

디지털이라는 새로운 매체환경과 접합되면서 스토리에 어떤 변화가 일어났는가? 디지털은 기존의 스토리 문법을 어떻게 변화시켰으며 새로운 스토리방식을 개발하고 있는가? 이 강좌는 이 두 질문을 중심으로 디지털 매체와 스토리 양식의 접합 양상을 살펴보고 이를 사이버 문화 전반과 연결지어 탐구해볼 것이다.

What kinds of changes have been brought about in narrative when it is connected to digital technology? How has digital technology changed the basic grammar of narrative and developed new narrative modes? This course aims to study the relation between digital media and storytelling in the larger context of cyber media culture.

• **SF와판타지 (A Study of SF and Fantasy) 3-3-0**

최근 영미 현대 문학에서 가장 큰 대중적 관심을 모으고 있는 SF와 판타지 장르에 관한 인문학적 접근을 시도한다. 구조주의, 기호학, 정신분석학, 문화연구 등의 다양한 분석방법을 통하여 남녀노소를 막론하고 판타지에 열광하는 문화현상을 각각도로 탐구할 것이다.

This course is designed to study the genres of SF and fantasy which are in great popularity in the fields of modern British-American literature. We will study the various cultural phenomena of these genres through the theoretical perspectives of structuralism, semiotics, psychoanalysis and cultural criticism.

• **미디어연구 (Media Criticism) 3-3-0**

현대사회는 미디어 사회라고 해도 과언이 아니다. 이 과목은 대중문화에 대한 비판적 연구로서, 미디어의 정치적, 경제적 배경을 살펴보고, 미디어가 우리의 사회문화적 정체성에 어떠한 영향을 미치는지 탐구하고자 한다. 대중매체, 사회구조, 그리고 문화관습 사이의 복잡한 관계를 분석하고 이해하는 기회가 될 것이다.

In contemporary society, we are surrounded by media. This course provides an introduction to the critical study of popular media, by studying their political and economic background and their impact on the formation of our social and cultural identities. We will learn to identify, analyze, and understand the complex relationship between popular media, social structure, and cultural practices.

• **비극/희극캐릭터 (Studies on Tragic and Comic Characters) 3-3-0**

이 강좌는 서사물에 등장하는 여러 인물 유형 중에서 가장 중요하다고 할 수 있는 비극 캐릭터와 코믹 캐릭터의 성격적 특성과 그것이 이 시대를 거치면서 변화되는 양상을 살펴보고, 이 인물 유형이 보여주는 인간학적, 사회적, 문화적 의미를 탐구해볼 것이다.

This course aims to study the typical characteristics of tragic and comic characters, the two most significant ones among various character types, and its changing modes over times. It will try to explore their anthropological, social, and cultural meanings.

• **미스터리스토리텔링 (Mystery Storytelling) 3-3-0**

본 수업에서는 미스터리와 탐정소설의 탄생을 근대와 주체의 탄생이라는 역사적 맥락에서 탐색한다. 미스터리 장르의 다양한 양상을 살펴보고, 그 스토리텔링 방식, 즉 서사구조의 양상을 연구하며, “알고자 하는 욕망”과 해결의 궤적이 다른 문학과 문화에 접목되는 지점도 살펴본다. 코난 도일, 애드거 앨런 포우, 애거서 크리스티 등 고전 미스터리와 함께 대수얼 해밋 등 현대 탐정소설이 연구 대상이며 미스터리가 탄생시킨 서열록 홈즈, 루팡, 미스 마플 등의 탐정 캐릭터를 비교 연구한다. 또한 미국 공영방송 (PBS-Public Broadcasting System) 의 인기시리즈물 “미스터리!”에 드라마로 제작된 미스터리 스토리텔링을 소설 스토리텔링과 매체 비교의 관점에서 연구할 것이다.

We investigate mystery and detective fiction in the context of modern subjects. We 1) explore various types and histories of mystery genre, 2) study narrative structure and patterns of story telling, 3) and trace the ways in which the desire for knowledge in mystery is reflected in other cultural forms. Mysteries of Conan Doyle, E.A. Poe, Agatha Christie and contemporary detective fictions are objects of our study. We also study the detective characters such as Sherlock Holmes and Miss Marple. We will also study "Mystery!" program of PBS in comparison with the novels.

• **세계신화읽기 (Reading World Myth) 3-3-0**

이 과목은 현대 소설, 영화, 애니메이션, 게임의 원천 콘텐츠를 구성하는 세계 여러 지역의 신화(그리스 로마신화와 북유럽신화)와 그 현대적 변용형태들을 함께 읽어봄으로써 신화의 현대적 의미와 창조적 변형가능성을 탐구해 보고자한다.

This course is designed to read various myths of the world (Greek-Roman and North European myths) and their modified forms constituting original source of contemporary fiction, film, animation, and game, and investigate their cultural meaning and their transformative possibilities.

• **테크놀로지와디지털콘텐츠 (Technology and Digital Contents) 3-3-0**

이 과목은 21세기의 핵심역량인 언어 활용능력과 테크놀로지 활용능력을 동시에 고취시키는데 목적을 두고 있다. 이 과목에서는 가상현실, 증강현실, 기계번역, 모바일 앱, 게임기반 학습, 미디어 제작 등 다양한 테크놀로지를 활용하여 영어학습을 경험하고 교육에서 테크놀로지가 어떻게 활용되는지에 대하여 배운다.

This course is designed to help students experience technology-supported language learning and learn how technology can be effectively integrated into education. The course includes diverse technologies, such as virtual reality, augmented reality, game-based learning, machine translation, mobile apps and creation of media contents.

- **포스트휴먼문화서사 (Post Human Cultural Narrative) 3-3-0**

로봇, 사이보그, 안드로이드—4차 산업혁명의 도래와 함께 인간 이후의 인간, '포스트휴먼'에 대한 성찰이 필요한 시점이다. 인간은 상상력과 스토리텔링을 통하여 포스트휴먼 문화를 예견하였다. 이러한 스토리텔링을 살펴봄으로써 포스트휴먼 시대의 방향성과 윤리를 고찰한다.

Robot, Cyborg, Android—4th Industrial Revolution requires to think about 'post human' condition and culture. Through imagination and storytelling, we human beings predicted posthuman issues and ensuing culture. We study these narratives and participate in building posthuman culture and ethics.

- **웹/파이썬프로그래밍 (Web and Python Programming) 3-2-2**

웹 프로그래밍과 파이썬 프로그래밍의 기초적인 내용을 배우도록 한다. 웹 프로그래밍은 HTML5/CSS3/Javascript를 사용하는 WebApp을 개발함으로써, 클라이언트 개발을 가능하게 한다. 아울러 Node.js를 통한 서버 프로그래밍까지 할 수 있도록 한다. 파이썬은 기초 문법에 대한 이해를 수행할 수 있도록 한다.

Learn the basics of Web programming and Python programming. Web programming enables client development by developing WebApp using HTML5 / CSS3 / Javascript. It also allows server programming through Node.js. Python makes it possible to understand basic grammar.

- **소프트웨어융합개론 (Introduction to Software Convergence Engineering) 3-3-0**

소프트웨어융합에 대한 기초적인 지식을 트랙별 개론 및 콜로키움 형태로 학습한다. 먼저 소프트웨어에 대한 기초적인 배경을 습득한 후, 소프트웨어융합학과를 구성하는 3가지 트랙에 대한 역사와 기초지식 이론적 지식을 학습한다. 트랙에 참여하는 전임/겸직 교수님들과 관련 기업체 초청강사님을 통한 트랙별 콜로키움을 수행하여, 트랙에 대한 산업 및 학술에 대한 최신 현황을 학습하여, 추후 트랙의 선택에 대한 실무적 배경을 제공한다. 특별히 게임콘텐츠 트랙에 대해서는 게임에 대한 역사를 통한 해당 분야 이해와 함께 보드 게임 개발을 통한 게임의 이해를 수행한다.

Learn basic knowledge of software convergence by track and colloquium type. After acquiring basic background of software, students will learn the history and basic knowledge of the three tracks that make up the software convergence course. Perform track-by-track colloquiums with full-time / part-time professors participating in the track and invited lecturers from related companies to learn the current status of industry and academic track and provide a practical background for future track selection. Especially, for the game content track, we understand the field through game history and understand the game through board game development.

- **소프트웨어개발방법 및 도구 (Software Development Methods and Tools) 3-3-0**

최근에 가장 많이 쓰이는 소프트웨어 개발 방법과 도구에 대한 이해와 실습을 수행한다. 소프트웨어 개발방법론으로는 Agile 개발 방법론과 Lean 개발 방법론에 대해서 학습한다. 소프트웨어 개발 관리를 위해서는 Git 도구에 대해서 학습한다. 그리고 오픈소스 라이선싱에 대한 이해를 갖는다. 마지막으로 대표적인 physical programming인 Arduino와 RaspberryPi에 대해서 배우도록 한다. This course deals with understanding and practicing the most frequently used software development methods and tools. As a software development methodology, we learn about agile development methodology and Lean development methodology. Learn about Git tools for software development management. And have an understanding of open source licensing. Finally, learn about typical physical programming Arduino and RaspberryPi.

- **데이터센터프로그래밍 (Datacenter Programming) 3-2-2**

데이터센터와 서버 프로그래밍에 대한 이론을 이해하고 실습을 수행한다. 대표적인 기술로서 클라우드 컴퓨팅(OpenStack 등), 컨테이너 기술(Docker 등), 빅데이터 분석(Spark, Hadoop 등)에 대해서 이해하고, 실습을 통해서 직접 프로그램을 개발하여 본다. Understand the theory and practice of data center and server programming. As a representative technology, students understand about cloud computing(OpenStack etc.), container technology(Docker etc.), big data analysis(Spark, Hadoop, etc.) and develop program directly by practice.

• 디자인적사고 (Design Thinking) 3-2-2

새로운 소프트웨어 개발을 위한 디자인 중심의 창의적 설계 접근방법과 아이디어 발상을 위한 이론적 프로세스를 팀워크를 통해 학습 한다.

We will learn the design-oriented creative design approach for new software development and the theoretical process for idea development through teamwork.

• 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming) 3-2-2

기초적인 C++ 프로그래밍을 익히는 것이다. 이를 위해, C++ 프로그램의 기본적인 구조, 데이터 형, 변수, 함수, 분기문, 반복문, 재귀 프로그래밍, 문자 입출력, 배열, 포인터, Class, 유전의 법칙 등 고급 C++ 프로그래밍을 위한 기초를 배운다. 교재는 많은 예제 프로그램을 포함하여, 초보자도 쉽게 프로그래밍에 친숙해질 수 있고, 이론과 실습을 병행함으로써 컴퓨터 공학을 비롯한 소프트웨어 융합대학에서 필요한 기초적인 프로그래밍 능력을 배양한다.

Learning basic C++ programming. To do this, you will learn the fundamentals of advanced C++ programming, including the basic structure of a C++ program, data types, variables, functions, branch statements, looping statements, recursive programming, character input and output, arrays, pointers, classes and rules of inheritance. The textbook includes a lot of example programs, it is easy for beginners to become familiar with programming, and the theory and practice are combined to cultivate the basic programming ability necessary for computer science and other electronic information colleges.

• 게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming) 3-2-2

텍스트 기반 사용자 인터페이스(CLI: Command Line Interface)를 활용한 기초적인 게임 프로그램을 직접 개발하고, 개인의 포트폴리오로 관리하는 방법을 학습한다. 이를 위하여, 오픈소스로 공개된 고전적인 게임에 대한 코드 레벨의 이해를 수행한 후, 직접 게임을 설계 및 개발하는 과정을 통하여 게임 개발에 대한 개발 프로세스를 이해한다.

Develop a basic game program utilizing the CLI (Command Line Interface). Perform an understanding of the classic game code released as open source. And through a process of direct design and develop games understand the development process for the game development.

• 게임 PX 디자인 (Game PX Design) 3-2-2

디지털 게임에 필요한 다양한 디자인 요소와 유저 중심의 다양한 경험 설계에 대해 이해하고 이를 구현하는 능력을 배양한다.

Understand the different experiences of various design elements and user-centered design required for the digital game and their ability to implement them.

• 최신기술콜로키움 2 (Latest Technology Colloquium 2) 2-2-0

소프트웨어 기반의 융합 분야에 대한 최신 기술을 해당 분야 전문가를 초청하여 듣도록 한다. 트랙별로 학교 내부와 산업체 전문가를 초청하게 되며, 학생들은 강연에 대한 요약과 함께, 본인의 진로와 연관된 의견을 보고서로 작성하여 제출한다. 성적은 출석과 보고서에 기반하여 Pass 혹은 Fail로 판단된다.

Invite experts from the field to hear the latest technology in the field of software-based convergence. Each track will invite school professionals and industry experts. Students will submit a summary of the lecture, along with a report on their career. The grade is judged to be Pass or Fail based on attendance and report.

• 게임그래픽프로그래밍 (Game Graphic Programming) 3-2-2

디지털 게임 제작에 있어서 가장 기본이 되는 그래픽 게임 개발 능력을 학습한다. 특히 그래픽 관련 선형대수(좌표변환 등), 게임에 사용되는 물리학(이동, 충돌) 등의 이론적 지식을 OpenGL/DirectX 등의 실습을 통해서 실현한다.

Students will learn the basic skills of graphic game development in digital game production. In particular, students will realize the theoretical knowledge on graphics related linear algebra(coordinate transformation etc.) and game related physics(movement, collision etc.) through practicing OpenGL/DirectX.

- **게임공학 (Game Engineering) 3-2-2**

게임 엔진에 대한 이해와 실습을 수행한다. 먼저 상용 엔진인 유니티에 대한 이해와 실습을 수행한다. 그리고, 오픈소스 소프트웨어 엔진인 Steam을 이해하고, 보다 창의적인 게임 개발을 위한 아이디어를 제안하며, 이를 실제 엔진에 구현해 본다.

Students will learn and practice game engines. First, students will learn and practice Unity, which is a commercial game engine. Then, students will learn Steam, which is an open source software engine. Students will propose ideas to develop creative games, and implement these games using game engines.

- **혁신적미래자동차로봇디자인 (Innovative Future Car and Robot Design) 3-2-2**

미래 자동차디자인의 혁신적 접근 방법과 창조적 조형 개발을 위하여 문제해결 및 아이디어 전개 등 기초적인 디자인 프로세스를 실습을 통해 학습한다.

Students will learn basic design process such as problem solving and idea development for the innovative approach of future automobile design and creative modeling through hands - on experience.

- **체감형기술이론 및 실습 (Haptics and HCI Programming) 3-2-2**

Haptics와 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 이론과 실습을 수행한다. 이를 통해서 다양한 센서에 대해 이해하고 이를 활용하는 피지컬 인터랙션과 동작기반게임에 대해 이해한다.

Perform the theory and practice of the Haptics and HCI(Human Computer Interaction). Understand this through a variety of sensors for an understanding of the physical interaction and motion-based games that take advantage of it.

- **가상/증강현실이론 및 실습 (Virtual and Augmented Reality Programming) 3-2-2**

디지털 게임 디자인 및 3D 그래픽스 그리고 게임엔진에 대한 이해를 바탕으로 AR(Augmented Reality) 이나 HMD(Head Mount Display) 기반의 VR(Virtual Reality) 콘텐츠 구현을 위한 이론적, 기술적 능력을 배양하고 이를 직접 제작한다.

Culture theoretical and technical skills for the AR(Augmented Reality) and HMD(Head Mount Display) based on VR (Virtual Reality) can be implemented directly and making it.

- **로봇프로그래밍 (Future Cars·Robot Programming) 3-2-2**

미래자동차와 로봇의 하드웨어를 이해하고 핵심 기술 소프트웨어를 직접 개발하도록 한다. 먼저, 학생들은 임베디드 하드웨어를 다루기 위한 기본 기술을 학습한다. 그리고 센서, LiDAR, Point-Cloud, 컴퓨터 비전/인식 등과 같은 다양한 요소 기술의 이론을 학습하고 실습을 통하여 직접 개발한다.

Understand the hardware of future cars and robots, and develop core technology software directly. First, students learn the basic skills to handle embedded hardware. Students learn the theory of various element technologies such as sensors, LiDAR, Point-Cloud, and computer vision / recognition, and develop them through hands-on experience.

- **소프트웨어융합캡스톤디자인 (Capstone Design in Software Convergence Engineering) 3-0-3**

소프트웨어융합전문프로그램의 트랙별 주제에 부합하는 소프트웨어의 개발 및 발표를 수행한다. 결과물은 개인의 공식 포트폴리오로 관리하도록 한다.

Develop software that meets track-specific themes, and present. The results should be managed by an individual's official portfolio.

- **캡스톤디자인-글로벌문화콘텐츠제작 (Capstone Design for Global Cultural Contents Creation) 3-0-3(설계)**

학부과정 동안 배운 글로벌 언어문화 지식과 소프트웨어 기술을 융합하여 개별 또는 조별로 나누어 글로벌 문화를 대주제로 삼아 그 속에서 관심 있는 주제를 선정하여 학술적 가치와 창의성, 실용가능성을 담은 결과물을 제작하는 종합설계과정이다. 본 과정을 충실이 이수하여 제출한 결과물은 졸업논문으로 대체할 수 있다.

This course is divided into individual or group progress through the knowledge of Global language and culture & software technology learned during the undergraduate period. Students will produce a result that contains the

academic value and creativity, practical possibilities to choose a detailed theme in that they are interested in a big theme of Global culture. The results submitted by faithfully completing the course can be replaced by a graduation thesis.