

자기설계연계전공 신청서(대상)

설계전공명	(국문) 범죄피해자 상담 (영문) Counseling for victims of crime				
전공설계 동기	실제 경찰관들의 직무환경을 살펴보면, 수많은 범죄피해자들을 만나게 된다. 전문상담사의 도움을 받기 전까지 현장에서 가장 먼저 피해자를 마주하는 상황을 생각해 보았을 때 경찰관에게 필요한 기본적인 상담기술을 익히고, 수사과정에서 또한 2차피해가 생기지 않도록 예방한다. 나아가 경찰관 이외에 전문상담사가 범죄피해자들을 마주할 때 형사사건의 특성을 제대로 이해하고, 각 범죄유형별 피해를 파악한 뒤 그에 맞는 피해자들의 상담을 진행할 수 있는 기술을 학습한다.				
전공설명	범죄피해자들을 일선에서 마주하는 경찰관이나, 범죄피해자 전문상담사를 희망하는 학생들을 이 수업의 대상으로 한다. 현대사회에서 일어나는 범죄의 스펙트럼이 더욱 넓어지고 그에 따른 피해자들을 일관된 방법으로 상담할 수 없게 되었다. 또한 범죄피해자들에게 발생하는 2차피해를 예방하는 방법의 필요성이 커지고 있다. 그만큼 경찰관이나 범죄피해자 상담사에게 다양한 자질을 요구하고 있기에 이 수업에서 각 범죄유형별 피해자들을 상담할 수 있는 기초적인 기술과, 2차피해 예방법의 학습을 기본방향으로 한다.				
활용계획	희망목표-각 범죄유형별 피해자 상담 기술능력 함양과 범죄피해자들의 2차피해 예방 추천진로분야-경찰공무원, 학교폭력전담경찰공무원. 범죄피해자상담사, kova피해상담사, 청소년상담사 등				
자기설계전공 이수계획(교육과정 이수)					
이수구분	학수번호	교과목명	이수학점	개설학과(소속)	이수 계획
전공선택 (45학점 이상)	16052-01	형사사법제도의 이해	3	경찰학과	2023-1학기
	14749-01	범죄유형론	3	경찰학과	2023-1학기
	08706-01	범죄심리학	3	경찰학과	2023-1학기
	13128-01	피해자학	3	경찰학과	2023-2학기
	06502-01	형법각론	3	법학과	2023-2학기
	13532-01	형사소송법	3	법학과	2023-2학기
	15867-01	아동상담	3	상담심리학과	2024-1학기
	13858-01	부모교육 및 상담	3	상담심리학과	2024-1학기
	15868-01	중독상담	3	상담심리학과	2024-1학기
	11502-01	성격심리학	3	상담심리학과	2024-2학기
	10037-01	가족상담	3	상담심리학과	2024-2학기
	11791-01	청소년상담	3	상담심리학과	2024-2학기
	10041-01	특수아상담	3	상담심리학과	2025-1학기
	16300-01	행동연구설계	3	상담심리학과	2025-1학기
	10053-01	상담실습	3	상담심리학과	2025-1학기
전공생활 로드맵(대외활동 및 비교과 프로그램)					
1학년	2학년		3학년		4학년
• 캠퍼스폴리스 활동 • 영어관련 시험 점수취득(토익/토플/텝스)	• 피해상담사 3급/2급 자격증 취득 • 체력관리(교수님 연구실에 있는 체력측정기 활용)		• 고시반에서 이루어지는 전국모의고사 등 시험대비 • 청소년상담자격증 취득(상담심리학과 복수전공시)		• 취업대비특강 • 합격한 선배들의 멘토링

자기설계연계전공 신청서(최우수상①)

설계전공명	(국문) 프로덕션 디자인 전공 (영문) production design				
전공설계 동기	<아가씨>, <오징어게임> 등 한국영화가 프로덕션 디자인으로 수상하고 화제되고 있는만큼 프로덕션 디자인을 통한 영화연출에 대한 관심이 커지고 있다. 영상 속 시각적인 요소들을 모두 총괄하는 미술파트는 영상제작에 필수적이다. 이러한 관점에서 프로덕션 디자인은 미술 전반의 능력뿐만 아니라 영상제작 전반의 연출력도 함께 겸비하고 있어야 하는 파트로서 미술분야와 영상제작분야를 함께 배워야 한다고 생각한다. 프로덕션 디자인에 대해 전문적으로 배우고, 실무에서 쓰이는 관련 프로그램들을 익히고 응용할 수 있는 효과적인 과정을 개설하여 더욱 수준높은 영상제작을 가능하게 하고, 실무에 투입 가능한 역량 또한 키워 프로덕션 디자이너로서의 기회를 열고자 한다.				
전공설명	-교육목표 : 영화를 미술적으로 분석하고 연출할 수 있을뿐만 아니라 구현까지 가능한 실무 중심의 프로덕션 디자인 전공 -전공 개요 및 교과목 구성 방안 : 미술을 중심으로 영화에 접근하는 방법을 배우고, 실무에서 사용하는 그래픽 툴과 같은 프로그램을 익히고 직접 제작과정에 적용시켜볼 수 있는 교육과정을 통해 바로 현장에 투입될 수 있는 전문성을 기르기 위해 1학년에는 영상과 미술 전반을 파악할 수 있도록 영상 제작, 의상, 미술, 그래픽 툴과 같은 기초 과목을 수강하고, 2~3학년에는 더욱 심화적인 프로그램과 제작수업을 함께 들어 영상제작에 직접 응용해볼 수 있는 기회를 가지고, 4학년의 졸업영화제작 수업에서 세트 디자인과 같은 더욱 전문적인 경험을 갖게 하여 교육과정만으로도 포트폴리오가 만들어지는, 전문인이 되는 과정으로 구성한다.				
활용계획	-희망목표 : 프로덕션 디자이너 -추천 진로 분야 : 프로덕션 디자이너, 영화/드라마 미술팀, 소품팀, 광고/뮤직비디오 아트팀, 스튜디오 제작				
자기설계전공 이수계획(교육과정 이수)					
이수구분	학수번호	교과목명	이수학점	개설학과(소속)	이수 계획
전공선택 (45학점 이상)	13276	영상제작기초	3	영화방송학과	1학년 1학기
	15500	단편영화워크샵	3	스토리미디어	2학년 1학기
	15671	디지털이미징	3	시각디자인학과	1학년 1학기
	15908	영화사의명장면	3	영화방송학과	2학기 1학기
	10227	팬시디자인	3	시각디자인학과	3학년 1학기
	14505	패션사회심리	3	패션산업학과	1학년 1학기
	14446	기초디자인	3	산업디자인학과	1학년 1학기
	14780	컴퓨터그래픽스	2	산업디자인학과	1학년 1학기
	13649	내러티브워크샵1	3	영화방송학과	2학년 2학기
	15841	웹드라마워크샵	3	영화방송학과	3학년 1학기
	14388	내러티브워크샵2	3	영화방송학과	3학년 2학기
	15909	졸업영화제작1	3	영화방송학과	4학년 1학기
	16214	졸업영화제작2	3	영화방송학과	4학년 2학기
	15557	3d모델링1	3	융합학부	3학년 하계학기
	12512	실내건축디자인	3	건축학과	3학년 1학기
	16213	영상연출	3	영화방송학과	3학년 2학기
	15691	창작을위한영화분석 워크샵	3	영화방송학과	4학년 1학기
전공생활 로드맵(대외활동 및 비교과 프로그램)					
1학년	2학년		3학년		4학년
• 전공 및 진로 탐색 • 목표 설정	• 관련 자격증 취득 (스케치업, gtq, 등) • 미술 스터디		• 작품 참여 및 포트폴리오 제작 • 공모전 참여		• 졸업영화 제작 • 현장 실습

자기설계연계전공 신청서(최우수상②)

설계전공명	(국문) 맞춤형주거공간디자인연계전공 (영문) Spatial psychology				
전공설계 동기	사회적 장소를 피해 집이라는 공간을 통해 정서적 안정을 느끼려는 사람이 늘어가고 있다. 공간이 주는 안정감은 사람의 심리에도 긍정적인 영향을 미치는데, 공간을 구성하는 색, 물건, 구조 등 시각적인 것로부터 나오는 자원들이 많기 때문이다. 심리학은 어떤 분야에서든 다 활용될 수 있다는 점에서 착안하여 우리가 가장 밀접하게 맞닿아있는 주거 공간과 결합한다면 신선한 효과를 낼 수 있을 것이라 생각하였다. 이에 상담, 건축, 디자인 등의 학문 분야를 연계하여 학습한다면 각 개인의 특성에 맞춘 공간을 구축하는데 도움이 될 거라 생각하여 설계하였다.				
전공설명	-교육목표: 심리검사를 통해 도출된 개인의 특성이나 역동을 이해하고 이를 바탕으로 안정감을 주는 공간을 디자인하는 인재를 양성하는 것 -전공개요 및 교과목 구성 기본방향: 건축학과 교과목들을 통해 건축의 기본 배치, 기능, 설계 등을 학습하고, 나아가 건축이 인문학, 예술과 접하면 어떻게 산출될 수 있는지를 학습한다. 인간의 이해 및 심리검사를 위해 상담심리학과 교과목들을 활용하며, 주거환경의 질적 향상을 위해 가정교육과의 주거학을 학습한다.				
활용계획	-희망 목표: 심리검사를 활용한 인테리어 디자이너 -추천 진로 분야: 실내건축산업기사, 실내건축기사, 디자인 회사의 컨설턴트				
자기설계전공 이수계획(교육과정 이수)					
이수구분	학수번호	교과목명	이수학점	개설학과(소속)	이수 계획
전공선택 (45학점 이상)	12512	실내건축디자인	3	건축학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	12499	건축형태분석	3	건축학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	12505	건축상세미학	3	건축학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	12507	건축과예술인문학	3	건축학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	12500	건축디자인프로세스	3	건축학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	14697	건축행태와심리	3	건축학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	15019	건축실무실습	3	건축학과	2024-2학기(4학년 2학기)
	09342	건축설계(4)	6	건축학과	2024-2학기(4학년 2학기)
	12503	친환경건축디자인	3	건축학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	12514	공공디자인론	3	건축학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	07102	주거학	3	가정교육과	2023-2학기(3학년 2학기)
	16055	인간의이해	3	상담심리학과	2021-2학기(1학년 2학기)
	11790	심리평가	3	상담심리학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	15866	사회심리학	3	상담심리학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	12464	상담기술	3	상담심리학과	2023-1학기(3학년 1학기)
전공생활 로드맵(대외활동 및 비교과 프로그램)					
1학년	2학년		3학년		4학년
- 전공 및 진로 탐색 - 목표설정	- 심리학 관련 스터디 - 캐드 학습 - 전공 능력 강화		- 현장실습 - 캡스톤 디자인 - 직무능력 강화		- 공간디자인대전 참여 - 인테리어 회사 인턴십 - 실내건축산업기사 자격증 - 임상심리사 2급

자기설계연계전공 신청서(우수상①)

설계전공명	(국문) AI-회계·세무학과 (영문) AI-tax-accounting				
전공설계 동기	사람이 하던 많은 부분의 업무가 인공지능으로 대체되는 시대를 살아가고 있다. 인공지능의 활용범위는 무궁무진하며, 회계 및 세무의사결정에 있어서도 충분한 활용가치를 가지고 있다. 인공지능학과와 회계세무학과를 결합한 AI-회계세무학과를 개설하여 인공지능방법론과 회계 및 세무분야를 결합하여 미래사회를 선도하는 지식프로슈머 인재를 배출하는 것을 목표로 한다.				
전공설명	교육목표: 회계 및 세무교육의 과학화와 정보화를 통해 산업과 사회에 공헌하는 창의적융합역량을 갖춘 실무전문가를 양성하는 것. 전공개요: 기존의 회계세무학과의 이론적 지식에 AI방법론을 결합하여 기업의 경영의사결정에 유용하게 활용될 수 있는 데이터기반을 구축하기 위해 회계의 기본적인 개념을 배우고, 재무정보의 작성 및 보고과정에서 발생하는 회계문제를 처리할 수 있도록 관련자료를 전산화한다. 더불어 기초적인 데이터분석과 파이썬 프로그래밍습득을 통해 컴퓨터적 사고를 함양하고 실제 기업 프로젝트에 직접 참여하며 창의적인 문제해결능력을 기른다.				
활용계획	희망목표: 기관 및 기업 인공지능 회계프로그램 개발자 및 관리자 추천 진로 분야: 기업재무담당자, 금융권 취업, 인공지능 전문가, 데이터 처리 전문가, 데이터 전략가, 현직 실무자를 위한 강사				
자기설계전공 이수계획(교육과정 이수)					
이수구분	학수번호	교과목명	이수 학점	개설학과(소속)	이수 계획
전공선택 (45학점 이상)	14179	경영학원론		회계세무학과	2023-1학기(1학년1학기)
	06088	회계원리	3	회계세무학과	2023-2학기(1학년2학기)
	16256	파이썬기초 및 실습	3	인공지능학과	2023-1학기(1학년1학기)
	16352	프로그래밍기초와 실습	3	인공지능학과	2023-2학기(1학년2학기)
	00000	경영데이터분석	3	회계세무학과	2024-1학기(2학년1학기)
	14716	중급재무회계	3	회계세무학과	2024-2학기(2학년2학기)
	16350	데이터분석기초	3	인공지능학과	2024-1학기(2학년1학기)
	00000	데이터시각화	3	인공지능학과	2024-2학기(2학년2학기)
	08006	재무회계연습	3	회계세무학과	2025-1학기(3학년1학기)
	15131	고급재무회계	3	회계세무학과	2025-2학기(3학년2학기)
	00000	AI캡스톤디자인 I	3	인공지능학과	2025-1학기(3학년1학기)
	00000	서비스러닝 I	3	인공지능학과	2025-2학기(3학년2학기)
	15120	e-taxation	3	회계세무학과	2026-1학기(4학년1학기)
	14629	회계실무사례	3	회계세무학과	2026-2학기(4학년2학기)
	00000	서비스러닝II	3	인공지능학과	2026-2학기(4학년2학기)
		00000	AI캡스톤디자인II	3	인공지능학과
	00000	인공지능과 윤리문제	3	인공지능학과	2026-1학기(4학년1학기)
전공생활 로드맵(대외활동 및 비교과 프로그램)					
1학년		2학년		3학년	
진로탐색 및 직무탐색 (청년취업역량 프로그램)		특강참여 (확률통계 및 알고리즘)		자격증취득 (재무빅데이터분석사) (전산세무2급) (전산회계1급)	
				인턴 및 실습 (금융기관 직무체험) (금융취업아카데미 프로그램)	

자기설계연계전공 신청서(우수상②)

설계전공명	(국문) 컴퓨터그래픽학 (영문) <i>Computer Graphics</i>				
전공설계 동기	컴퓨터 관련 기술이 매우 발전하고 있는 현재, 소비자들은 보다 알아보기 쉬우면서 예쁘고 간결한 디자인을 선호하는 경향이 있다. <u>'컴퓨터그래픽학'을 개설하여 게임, 영상 뿐만 아니라 여러 기업의 웹 혹은 애니메이션에 사용되는 그래픽과 프로그래밍을 연계하여 학습하고 컴퓨터 그래픽 디자이너로서의 역량을 함양하고자 한다.</u>				
전공설명	- <u>교육목표</u> : 소비자들의 만족도를 높이고, 기업에 대한 반응을 긍정적으로 이끌기 위해 소비자들이 선호하는 그래픽 디자인을 구축하는 그래픽 디자이너 양성 - 전공 개요 및 교과목 구성 방향 : <u>디자인학과 교육과정</u>을 통해 디자인에 대한 기초지식을 쌓고, 실무 능력을 공부한다. <u>공학과 교육과정</u>을 통해 그래픽을 위한 프로그래밍을 배워 그래픽을 더 깊이 있게 이해하도록 한다.				
활용계획	- <u>희망 목표</u> : 기업 및 기관 전문 그래픽 디자이너 - <u>추천 진로 분야</u> : 게임 그래픽 디자이너, UX 디자이너, 광고 디자이너, 편집 디자이너, 웹 디자이너, 디자인연구원, 캐릭터 디자이너				
자기설계전공 이수계획(교육과정 이수)					
이수구분	학수번호	교과목명	이수학점	개설학과(소속)	이수 계획
전공선택 (45학점 이상)	16097	아이디어시각화방법론	3	시각디자인학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	16513	3D그래픽스1	3	게임콘텐츠학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	16511	2D그래픽스1	3	게임콘텐츠학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	16512	2D그래픽스2	3	게임콘텐츠학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	16514	3D그래픽스2	3	게임콘텐츠학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	14264	3D캐릭터애니메이션실무(1)	3	게임콘텐츠학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	14268	3D캐릭터애니메이션실무(2)	3	게임콘텐츠학과	2024-2학기(4학년 2학기)
	14449	디자인캐드	3	산업디자인학과	2023-2학기(3학년 2학기)
	16477	자바프로그래밍	3	컴퓨터공학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	15678	영상디자인	3	시각디자인학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	16622	그래픽디자인	3	시각디자인학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	14780	컴퓨터그래픽스	3	산업디자인학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	16514	다지인과애니메이션	3	산업디자인학과	2024-1학기(4학년 1학기)
	15577	영상기초	3	스마트미디어학과	2023-1학기(3학년 1학기)
	06856	일러스트레이션	3	시각디자인학과	2023-1학기(3학년 1학기)
전공생활 로드맵(대외활동 및 비교과 프로그램)					
1학년	2학년		3학년		4학년
- 전공 및 진로탐색 - 목표 설정	- 그래픽디자인 공모전 - 실무중심 취업동아리		- 포트폴리오 제작 - GTQ 자격증 취득		- 인턴십 활동 - 컴퓨터그래픽스 운용기능사 자격증 취득