

문화산업과 커뮤니케이션 연계전공

위치 및 연락처 : 율곡관 307호(☎ 219-2736)

전공소개

정보화와 문화 기술의 비약적인 발전에 따라 커뮤니케이션의 내용과 형식이 급변하고 있으며, 그 범위와 빈도가 폭발적으로 확대되고 있다. 이에 따라 생활양식과 문화 및 사회구조의 변화 역시 진전되고 있다. 문화산업과 미디어 환경과 구조, 관련 정책과 법, 일상생활 양식, 문화양식 등에 나타나고 있는 이러한 변화를 적극적으로 이해하고, 능동적으로 대처할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 하며, 제1전공과의 연관속에 학생들이 이론, 조사 분석 및 기획, 산업, 정책, 법, 콘텐츠 개발, 비즈니스 등 상호 보완적이고 확장적인 관련 교과목을 선택하여 수강함으로써 관련 지식과 훈련을 받을 수 있는 기회를 제공해준다.

졸업 후 진로

본 전공을 연계전공으로 이수한 학생은 졸업 후 언론기관 및 영화, 애니메이션, 광고, 게임 등의 문화콘텐츠산업, 인터넷 비즈니스 및 정보콘텐츠 등의 미디어 커뮤니케이션 관련 분야에 진출하는데 필요한 지식을 습득할 수 있을 것이다.

주관학과 사회학과

참여학과 심리학과, 사회학과, 정치외교학과, 경영학과, 디지털미디어학과, 스포츠레저학과, 문화콘텐츠학과

교수진

직책	성명	전공분야	연구실	전화	비고
교수	호정화	인구, 생애과정, 가족	율곡관 402호	2778	
교수	김효동	방송기획	산학관 413호	1858	
교수	신강현	산업및조직심리학	율곡관 519호	2772	
부교수	김한상	소비, 라이프스타일, 문화	율곡관 414호	2790	
부교수	이병호	중국사회, 비교사회학, 사회정책론	율곡관 408호	2745	학과장
대우교수	이현서	여가사회학/스포츠사회학	율곡관 373-2호	1641	

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 연계전공이므로 복수전공 또는 부전공으로만 이수 가능

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	전공		비고
	전공필수	전공선택	
복수전공	-	36	제1전공의 교과목은 6학점까지만 인정
부전공	-	21	제1전공의 교과목은 3학점까지만 인정

2. 교육과정

■ 일반과정

이수구분	학수구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점수 합계	
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습		
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기					
전공선택	전선	문화콘텐츠학 입문	●									1.5		1.5	3

이수구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●'표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
전공선택	전선	창의미디어	●									3		3
	전선	스토리텔링의 이해		●						3				3
	전선	영상예술입문		●						3				3
	전선	마케팅관리			●	●	●	●	●	●	3			3
	전선	마케팅 커뮤니케이션스			●	●	●	●	●	●	3			3
	전선	소비자행동론			●	●	●	●	●	●	3			3
	전선	소비자문화론			●	●					3			3
	전선	이문화관리			●	●					3			3
	전선	미디어의 역사와 미디어 리터러시의 변화			●						3			3
	전선	미디어로 보는 한국사회			●						3			3
	전선	사회변동과 발전			●						3			3
	전선	사회조사방법론			●						3			3
	전선	모빌리티의 사회학			●						3			3
	전선	문화이론의 이해			●						3			3
	전선	성격심리학			●						3			3
	전선	대중매체와 정치			●						3			3
	전선	뉴미디어와 디지털방송				●					3			3
	전선	민주주의와 선거제도				●					3			3
	전선	사회문제분석				●					3			3
	전선	사회심리학 및 실험				●					3			3
	전선	정보화사회와 미디어				●					3			3
	전선	현대문화분석입문				●					3			3
	전선	감정사회학과 일상생활				●					3			3
	전선	문화고전강독				●					3			3
	전선	영상제작미학				●					3			3
	전선	스포츠와 미디어						●			3			3
	전선	스포츠·문화산업과 법						●			3			3
	전선	미디어조사방법론						●			3			3
	전선	영상연출						●			2	1		3
	전선	트렌스 미디어 기획						●			1	2		3
	전선	미디어 텍스트 분석 워크숍						●				1.5	1.5	3
	전선	콘텐츠이용자분석						●			1.5		1.5	3
	전선	조직심리학 및 실습(캡스톤디자인)						●			3			3
	전선	자기돌봄의 테크니과 문화예술						●			3			3
	전선	미래사회와 트렌드							●		3			3
	전선	소비와 대중문화							●		3			3
	전선	여가사회학							●		3			3
	전선	프로젝트기획과 기업가정신(캡스톤디자인)							●		3			3
	전선	포스트휴먼과 사이보그의 사회학							●		3			3
	전선	질적연구실습(캡스톤디자인)*							●	●	3		●	3
	전선	월드뮤직, 문화다양성과 음악의 사회사							●		3			3
	전선	문화산업론							●		3			3
	전선	글로벌 문화코드							●		1.5		1.5	3
	전선	문화정책과 제도							●		1.5	1.5		3
	전선	예술사회학								●	3			3
전선	스포츠·레저산업연구								●	3			3	
전선	현대사회의 축제와 이벤트								●	3			3	
전선	영상사회학*								●	3		●	3	
소계										132	9		147	
총계										132	9		147	

위 *과목에서 '실험실습'은 이론 수업 시간 이외의 시간을 활용하고 있음

3. 권장 이수 순서표

■ 일반과정

학년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
1학년	문화콘텐츠학 입문(문화콘텐츠학과)	3	3			전공선택	스토리텔링의 이해(문화콘텐츠학과)	3	3		
	창의미디어(디지털미디어학과)	3	3				영상예술입문(문화콘텐츠학과)	3	3		
	-	6	6				계	6	6		-
2학년	미디어의 역사와 미디어 리터러시의 변화(사회학과)	3	3			전공선택	현대문화분석 입문(사회학과)	3	3		
	사회조사방법론(사회학과)	3	3				사회심리학 및 실험(심리학과)	3	3		
	사회변동과 발전(사회학과)	3	3				민주주의와 선거제도(정치외교학과)	3	3		
	미디어로 보는 한국사회 (사회학과)	3	3				사회문제분석(사회학과)	3	3		
	모빌리티의 사회학	3	3				정보사회와 미디어(사회학과)	3	3		
	문화이론의 이해(문화콘텐츠학과)	3	3				뉴미디어와 디지털방송(디지털미디어 전공)	3	3		
	성격심리학(심리학과)	3	3				감정사회학과 일상생활	3	3		
	대중매체와 정치(정치외교학과)	3	3				영상제작미학(디지털미디어학과)	3	3		
	-	24	24				문화고전강독(문화콘텐츠학과)	3	3		
계					계	27	27		-		
3학년	스포츠 문화산업과 법(스포츠레저학과)	3	3			전공선택	프로젝트기획과 기업가정신(캡스톤디자인)(사회학과)	3	3		
	스포츠와 미디어(스포츠레저학과)	3	3				여가사회학(사회학과)	3	3		
	영상연출(디지털미디어학과)	3	3				소비와 대중문화(사회학과)	3	3		
	미디어조사방법론(디지털미디어학과)	3	3				미래사회와 트렌드(사회학과)	3	3		
	콘텐츠이용자분석(문화콘텐츠학과)	3	3				포스트휴먼과 사이보그의 사회학(사회학과)	3	3		
	미디어 텍스트 분석 워크숍(문화콘텐츠학과)	3	3				질적연구실습(캡스톤디자인)(사회학과)	3	3		
	트렌스 미디어 기획(문화콘텐츠학과)	3	3				월드뮤직, 문화다양성과 음악의 사회학(사회학과)	3	3		
	조직심리학 및 실습(캡스톤디자인)(심리학과)	3	3				문화산업론(사회학과)	3	3		
	자기돌봄의 테크닉과 문화예술(사회학과)	3	3				글로벌 문화코드(문화콘텐츠학과)	3	3		
	-	27	27				문화정책과 제도(문화콘텐츠학과)	3	3		
계					계	30	30		-		
4학년	예술사회학(사회학과)	3	3			전공선택	영상사회학(사회학과)	3	3		
	-						스포츠-레저산업연구(스포츠레저학과)	3	3		
	-	3	3				현대사회의 축제와 이벤트(스포츠레저학과)	3	3		
계					계	9	9		-		
2,3,4학년 공통	마케팅관리(경영학과)	3	3		O(영어)	전공선택	마케팅관리(경영학과)	3	3		O(영어)
	마케팅 커뮤니케이션스(경영학과)	3	3	마케팅관리			마케팅 커뮤니케이션스(경영학과)	3	3	마케팅관리	
	소비자행동론(경영학과)	3	3	마케팅관리	O(영어)		소비자행동론(경영학과)	3	3	마케팅관리	O(영어)
	소비자문화론(경영학과)	3	3	마케팅관리			소비자문화론(경영학과)	3	3	마케팅관리	
	이문화관리(경영학과)	3	3				이문화관리(경영학과)	3	3		
	-						계				-

4. 유의사항

■ 선수과목표

학수구분	과목명	선수과목명
전선	마케팅 커뮤니케이션스	마케팅관리
전선	소비자행동론	마케팅관리
전선	소비자문화론	마케팅관리

* 문화산업과 커뮤니케이션 연계전공의 복수/부전공자는 마케팅관리 선수과목(비즈니스 영어1) 미적용. 경영학과 제1전공 소속이 아닌 학생이 마케팅관리 수강을 원하는 경우, 전제수강신청에 신청 가능함 (문의 031-219-2736)

* 현대사회의 축제와 이벤트 과목은 사회학과 학생에게는 사회학과 전공으로만 인정되며, 타 학과(스포츠레저학과) 전공수업으로는 인정되지 않는다.

5. 과목개요

BIZ231 마케팅관리

Marketing Management

기업들의 성패는 궁극적으로 시장에서 결정된다. 시장에서의 성공을 위하여 고객을 창조하고 유지하기 위한 활동이 바로 마케팅이다. 본 과정은 마케팅 개념에 대한 기본적 이해와 기업의 관리자로서 마케팅 문제의 파악 및 해결능력을 배양시키는데 목적이 있으며, 마케팅 전략과 마케팅믹스의 관리적 측면을 숙지하게 된다.

CUL101 문화콘텐츠학 입문

Introduction to Cultural Contents Studies

문화콘텐츠학에서 다루는 모든 내용을 조금씩 접해보는 것을 목표로 한다. 문화콘텐츠의 정의, 산업적 측면, 정책적 측면, 문화적 측면 등을 간략하게 학습한다. 문화콘텐츠학에 입문하고자 하는 학생들을 위한 가장 기본적인 강좌이다.

BIZ3313 마케팅 커뮤니케이션스

Marketing Communication

현대 기업에 있어서 필수적인 촉진활동을 이론적, 관리적 측면에서 이해하며 특히 광고 커뮤니케이션 이론 및 실제에 대해 집중적으로 학습한다. 광고의 마케팅적 측면과 커뮤니케이션 측면을 집중 연구한다.

SOC226 미디어의 역사와 미디어 리터러시의 변화

Media history and media literacy

매스커뮤니케이션의 발전과정과 그 사회적 기능을 사회적 상호작용 및 사회조직 등과 관련하여 검토한다.

KOR301 스토리텔링의 이해

Understanding of Storytelling

스토리텔링은 구비 서사물, 기록 서사물 그리고 영상 서사물, 게임 서사물에 이르기까지 폭넓게 자리 잡고 있다. 스토리텔링에 대한 이론적 접근을 통해 이야기 꾸며내기에 대한 기초적인 소양을 키우고 응용력을 키운다.

SLEZ322 스포츠와 미디어

Sports and Media

본 강의는 미디어 및 미디어 관련 문화상품 등 미디어 서비스 속에서 스포츠의 관계와 위치를 가늠해 봅니다. 그리고 스포츠와 관련한 다양한 미디어를 중심으로 이의 이해 및 분석을 돕는 것을 내용으로 합니다. 궁극적으로 이러한 지식 습득 및 지적 트레이닝을 통해 스포츠 미디어와 관련된 제 업무와 시스템을 이해하여 스포츠 전공자들의 이해를 넓

히고자 합니다.

DGMD237 뉴미디어와 디지털방송

New Media & Digital Broadcasting)

방송매체에 대한 기초적인 지식을 넓히고 방송매체가 디지털 방송으로 전환됨에 따라 변화되는 방송제작 방식에 대해 배우고 이를 실습한다.

POL236 민주주의와 선거제도

Democracy and Electoral Institutions

금권, 관권의 타락된 선거캠페인의 관행이 사라지면서 정당들은 정당정책을 홍보해야 하며, 입후보자들도 광고와 홍보의 방법을 다양하게 활용하여 자신들의 정치적 입장과 정책적 내용을 유권자들에게 알려야 한다. 기업들이 하는 경영 전략이나 광고의 방법을 활용하지 않을 수 없게 되었다. 이 과목에서는 현재 정치의 경영적 측면을 다양하게 다룬다.

BIZ232 소비자행동론

Consumer Behavior

마케팅은 소비자의 욕구에서 시작하며 고객의 만족을 확인하는데서 완결된다. 따라서 고객만족과 고객 지향적 마케팅을 성공적으로 수행하기 위해서는 소비자들의 구매결정과 정과 이에 영향을 미치는 제 요소들을 명확히 알아야 한다. 이 과정에서는 특히 사회학, 심리학, 문화인류학 등 제 측면으로부터의 분석을 통하여 소비자의 구매결정 과정을 집중적으로 검토하는 것을 주요 내용으로 한다.

PSY242 사회심리학 및 실험

Theories & Experiment in Social Psychology

사회적 상황에서의 인간의 행동과 사고과정에 관한 여러 이론들과 실험연구들을 고찰한다. 고정관념과 편견, 대인지각, 사회인지, 사회적 영향력, 태도 변화, 이타행동 및 대인 매력에 사회심리학의 주요 주제들이다.

SLEZ321 스포츠·문화산업과 법

Law in Sport & Cultural Industry

각종 스포츠의 규칙과 심판에 관하여 학습한다.

SOC217 사회조사방법론

Methods in Social Research

사회학에 있어서 경험적 연구방법과 기법들을 이해하고 터득하게 함으로써 제반 사회현상을 경험적, 실증적으로 분석할 수 있는 능력을 기른다.

SOC231 사회문제분석

Social Problems

급속한 사회변동에 수반하여 제기되는 제반 사회문제들에 대한 주요 이론 및 접근방식을 개관함으로써 사회문제에 대한 체계적 분석능력을 개발하고 해결방식을 모색한다.

SOC242 사회변동과 발전

Social Change & Development

사회구조의 변동원인, 과정 및 결과에 관한 이론적 관점들을 소개함으로써 거시적 수준의 전체사회변동을 다각적으로 분석하며, 사회변동의 특수분야로서의 발전과 저발전의 원인, 과정, 결과들에 대한 다양한 이론과 경험적 연구들을 주로 제3세계의 발전문제에 초점을 두어 검토한다.

SLEZ496 스포츠 레저산업연구

Sports Leisure Industry

학생들은 이 수업을 통해 현대 사회인들의 레저생활의 큰 축을 이루는 스포츠 산업에 대해 배울 것이다. 먼저, 학생들은 스포츠 산업의 개념을 이해하고 스포츠 산업의 종류와 각 분야별 이론 및 현황을 파악할 것이다. 나아가 스포츠 산업과 미디어산업과의 연관성, 또한 최근 흥행하고 있는 프로스포츠 산업에 대해 공부할 것이다.

SOC252 현대문화분석입문

Interpretation to Cultural Studies

문화에 대한 다양한 개념과 이론을 정리하고 문화와 정치, 경제와 같은 다른 사회부문간의 역동적 관계, 일상생활에서의 문화의 역할 등을 분석한다.

SOC3112 프로젝트기획과 기업가정신(캡스톤디자인)

Project Planning and Entrepreneurship

이 과목에서 학생들은 사업 및 프로젝트 기획의 형식론적, 방법론적 특성과 노하우에 대하여 학습하고, 이를 바탕으로 다양한 영역의 프로젝트를 실제로 기획하는 방법을 습득하는 것을 목표로 한다. 이 과목에서 예시적으로 이용되는 사례들은 주로 문화 영역의 프로젝트 기획이 될 것이지만, 여타의 영역들에 대한 함축적 이해도 동시에 추구된다. 기존의 프로젝트 기획론 과목 교육내용에 창업 관련 내용을 심화 보강하여 학생들에게 창업과 관련한 이론적 지식과 방법론적 도구에 대한 학습 기회를 제공하고 이에 기반한 비즈니스 창업의 실무적 실습 기회를 팀프로젝트 형식으로 제공함으로써 학생들에게 관련된 능력을 배양하는 것을 목적으로 한다.

SOC326 여가사회학

Sociology of Leisure

여가와 노동의 관계, 현대사회에서 여가의 사회적 기능, 일상생활 속에서의 여가, 노동력 재생산으로서의 여가, 자본주의 문화와 여가, 한국의 역사 속에 나타난 여가관 그리고 오늘날의 여가를 다룬다.

SOC354 소비와 대중문화

Consumption and Popular Culture

20세기와 21세기에 걸쳐서 소비주의는 점진적으로 분명한 추세를 그리면서 글로벌한 수준에서 현대사회를 지배하는 구성 원리로 등장하고 있다. 또한 소비주의는 현대 대중문화의 구조와 맥락의 발현적 속성으로서 중심적 지위를 점하고 있다. 이 과목에서는 구조적 맥락에서 소비주의와 소비 현상이 대중문화와 관계하는 다양한 측면을 분석적으로 탐구한다.

SOC315 문화산업론

Culture Industry

21세기 주요 산업으로 부상하고 있는 문화산업은 문화와 산업이라는 일견 상반되는 논리를 가진 두 영역이 결합된 것이다. 이 과목에서는 이러한 문화산업이 안고 있는 긴장과 가능성이라는 공통적 특성을 이해할 뿐만 아니라, 정보화, 문화기술, 미디어의 발전, 문화산업 시장의 초국화 등에 따라 역동적으로 진전되고 있는 문화산업의 구조 변화를 학습하는 것을 목표로 한다.

CSOC303 포스트 휴먼과 사이보그의 사회학

Sociology of Posthuman and Cyborg

현생인류는 기나긴 진화과정 속에서 생태적 사회적 환경에 적응하며 끝없이 변화해왔다. 휴먼이라는 현생인류의 자기 인식은 계몽주의적 사유의 바탕이자 근대 사회로의 이행을 촉구한 핵심요인이었다. 본 과목은 포스트 휴먼과 사이보그 현상을 통해 근대적 휴먼 이후의 현생인류의 진화과정을 예측함으로써 미래사회의 현생인류를 상상하는 것을 목표로 삼는다.

SOC344 미래사회와 트렌드

Introduction to Future Studies

후기 산업사회에 관한 다양한 이론과 사회가 직면하고 있는 문제들을 정보화사회의 특성, 전망 및 그 사회적 결과 등과 관련하여 사회학적, 미래학적 시각에서 고찰한다.

SOC3115 질적연구실습(캡스톤디자인)

Qualitative Research Practicum

사회학연구에 필수적인 질적조사기법을 이용한 사회조사 의 전 과정을 실제로 해보며 학습한다. 학생들은 질적조사방법에 적합한 연구문제를 선정하고 직접 조사를 설계, 수행한

다. 또한 현장연구와 내용분석 등을 통해 수집된 자료를 분석한 후 보고서를 작성한다.

SOC362 정보화사회와 미디어

Media and Information Society

기술의 급격한 발달, 특히 위성통신 및 교통기술의 발달은 인간관계를 질적으로 양적으로 크게 증폭시켜 놓았다. 이러한 새로운 사회 환경에서 시간과 공간을 초월하는 인간관계를 가능하게 하는 가장 중요한 수단인 미디어의 역할과 기능에 대해 분석한다. 이 과목은 매스컴사회학, 미래사회연구 등과 연계하여 수강하기를 권장한다.

SOC447 영상사회학

Visual Sociology

이론과 실습이 함께 결부된 수업으로서, 이론적으로는 20세기에 들어와 획기적으로 시각의 변화를 몰고 온 카메라의 발전과 영화, 비디오와 텔레비전, 그 이외의 시각 매체의 이미지와 영상이 현대사회와 어떤 상응관계를 갖고 있는지를 파악해 본다. 시청각매체에 대한 이해, 시각중심 문화에 대한 분석, 영상 작품에 대한 사회학적 분석 그리고 영상이미지와 사회와의 상호투사적 관계에 대해 조망해 보고, 시각과 영상 이론, 그리고 사회학적 상상력이 어떻게 결합할 수 있는지 생각해 본다. 실습수업은 사회조사 프로젝트를 기획하여 다큐멘터리를 제작하는 과정을 수강생들간의 토론과 상호평가가 결합된 학생-학생 및 학생-교수 상호작용 중심으로 구성되며, 학생들은 다큐멘터리 제작 경험을 통해 시청각 매체에 대한 구체적인 이해에 도달하는 것을 목표로 한다.

SOC451 예술사회학

Sociology of Art and Literature

인간의 문학 및 예술행위는 중요한 사회현상의 하나이다. 예술의 사회적 기능과 그 역할에 초점을 맞추어, 예술이 사회구조적, 역사적 조건에 따라 어떻게 변천하였으며 어떠한 양식으로 인간 생활에 영향을 미치는가를 검토해 본다.

SOC224 모빌리티의 사회학

Sociology of Mobilities

이 수업은 사회를 고정된 구조로 보는 기존의 사회과학 문법에서 벗어나서 '지속적으로 변화하고 이동하는 운동 상태'로 보는 모빌리티 패러다임(Urry 2007)을 바탕으로 현대사회의 다양한 현상을 분석하고 고찰하는 이론적 시야를 형성하는 것을 목적으로 한다. 따라서 모빌리티 사회학의 주요 관심사는 인간의 물리적인 장거리 이동을 가능하게 하는 운송수단과 체계 뿐 아니라 이동이 갖는 사회, 문화적 의미와 정치적 효과, 그리고 전 지구적 이동성의 증대와 관련

된 유통화의 정치경제에 이르기까지 사회적 삶의 다양한 이동화 과정에 걸쳐있다. 이처럼 다양한 모빌리티에 대한 탐구를 통해 궁극적으로는 재난과 기후변동 같은 미래사회의 위기 앞에서 지속가능한 모빌리티란 무엇일 것인가에 대해 성찰하는 계기를 만들고자 한다.

SOC254 미디어로 보는 한국사회

Korean Society through Film and Media

한국 사회의 여러 가지 현안들을 영화를 비롯한 다양한 미디어 문화 현상을 통해 탐구한다. '한국적인 것'은 무엇인가라는 문화 정체성에 대한 질문에서부터 시작하여, 미디어 감상과 분석, 토론을 통해 한국 사회에 관한 다양한 사회학적 주제들을 살펴본다.

SOC225 감정사회학과 일상생활

Sociology of emotions and everyday life

최근 한국 사회는 개인주의의 확산, 생애과정의 개인화(비혼, 만혼, 저출산 등), 3차 산업 혁명으로 인한 기술의 발달(AI 사용, 온라인 상호작용의 증가 등) 코로나19와 같은 팬데믹 경험 속에서 급격한 사회변동을 겪고 있다. 한편, 이론적 측면에서는 서구 학계에서는 감정사회학과 인지사회학, 신경과학 등의 이론적 논의가 비약적으로 발전하고 있는 상황이다. 그런데 기존의 사회심리학 커리큘럼은 미국의 전통적인 사회학적 사회심리학을 중심으로 구성되어 있었고, 최근의 사회변화와 이론적 논의를 포함하지 못하는 한계를 지니고 있었다. 이러한 맥락에서 최근의 사회문화적 변화와 이론적 논의를 포함하는 방향으로 일부 커리큘럼을 수정하고, 사회학적 사회심리학적 이론에 대한 논의 뿐만 아니라 현재 급격한 변화를 겪고 있는 일상생활과 라이프스타일을 분석할 수 있는 다양한 이론적 쟁점과 주제들을 커리큘럼에 포함하려고 한다.

SOC3312 포스트 휴먼과 사이보그의 사회학

Sociology of Posthuman and Cyborg

현생인류는 기나긴 진화과정 속에서 생태적 사회적 환경에 적응하며 끝없이 변화해왔다. 휴먼이라는 현생인류의 자기 인식은 계몽주의적 사유의 바탕이자 근대 사회로의 이행을 촉구한 핵심요인이었다. 본 과목은 포스트 휴먼과 사이보그 현상을 통해 근대적 휴먼 이후의 현생인류의 진화과정을 예측함으로써 미래사회의 현생인류를 상상하는 것을 목표로 삼는다.

SOC355 월드뮤직, 문화다양성과 음악의 사회사

World Music, Cultural Diversity and Social History of Music

세계는 점차 하나가 되어가고 있다. 세계 각 지역에는 고유한 전통과 역사에 기반을 둔 대중문화가 있지만 영어권 서구 중심의 팝문화로 세계를 점한 우리에게 지구 곳곳의 지역 대중음악은 잘 알려져 있지 않다. 세계 공용어 구실을 하고 있는 영어의 영향력이 확대되어 가고, 영어권의 팝문화가 전지구적인 문화산업을 지배하게 된 결과 샹송이나 파두와 같은 비영어권의 대중음악 그리고 아프리카, 라틴 아메리카 지역의 대중음악은 상대적으로 알려지지 않았다. 본 과목은 각 지역 고유의 대중음악을 음악학적 분석뿐만 아니라 지역 고유의 역사문화적 맥락을 분석하는 사회사적 접근 방법과 문화연구의 방법을 포괄적으로 적용하여 세계를 그 지역의 역사 사회적 맥락을 통해 형성된 정서가 고스란히 담겨 있는 대중음악 이해를 통해 수강생의 세계에 대한 인식을 확장하는 것을 목표로 삼는다.

SLEZ491 현대사회의 축제와 이벤트

————— Modern Society and Festival

이 수업에서는 현대 사회의 다양한 축제와 이벤트가 가지는 사회문화적 의미와 기능에 대해서 이해하고, 축제(이벤트)의 사회문화적 현상을 이해하는 이론들을 학습한다. 축제와 이벤트 개최에 관한 실용적 지식을 습득하고 축제 및 이벤트 분야 전문가로부터 현장지식과 경험을 듣는 기회를 가진다. 이를 통해 21세기에 무한한 성장가능성을 가지고 있는 축제 및 이벤트 산업의 개념과 특성에 대한 이해를 높이고 다양한 이벤트의 유형과 관련 직무 등을 소개하여 학생들에게 폭넓은 진로탐색의 기회를 제공하고자 한다.

DGMD101 창의미디어

————— Creative Media

이 과목은 1학년 학생들이 3, 4학년 학생들의 프로젝트에 참여하여, 전공과 진로에 대한 탐색을 할 수 있도록 한다. 팀이 결성되면 지도교수의 허가를 받아 과목을 신청한다. 선배들의 프로젝트 회의에 참석하고 선배들의 지도를 받아 프로젝트에 기여한다. 수업 이후에, 학생들은 전공분야에 필요한 지식이 무엇인지 알 수 있으며, 수강 계획을 세우고, 앞으로의 학업에 동기를 갖게 된다.

DGMD321 영상연출

————— Film Directing

학생들은 이 수업을 통해서 아래의 내용을 배우고 익히게 된다.

- ① 내러티브 영화를 서술하는 다양한 영화적 표현 방식을 익힌다.
- ② 내러티브 영화의 각 제작 단계를 이해하고, 각 단계에서 연출자가 해야 하는 일을 이해한다.

- ③ 작품 기획에서부터 시나리오, 스토리보드, 촬영 및 후반 작업 등을 거쳐 단편 내러티브 영화를 직접 제작한다.
- ④ 팀 단위의 작품 제작을 통해 팀 협업 능력과 의사소통 능력을 키운다.

DGMD331 디어조사방법론

————— Media Practice of Social Research

미디어조사방법론은 학부과정생들이 학술적 논문을 작성을 위한 기본적인 기술과 지식을 얻는 것을 목적으로 한다. 학생들은 자신의 학술적인 관심사를 연구문제와 가설로 발전시키고 이와 어울리는 연구방법을 선택하고 데이터 수집을 완성하도록 하고 이를 분석하여 학술적으로 정리할 수 있는 능력을 기르게 된다. 이를 위하여 학생들은 학술적 문헌조사, 연구문제와 가설의 제기, 연구방법의 설계, 데이터수집 및 분석, 그리고 학술적 형식 보고서를 완성하도록 한다.

DGMD225 영상제작미학

————— Applied Media Aesthetics

재미있는 스토리를 타인에게 언어가 아닌 영상으로 어떻게 이야기 할 수 있을까? 본 수업은 스토리를 언어가 아닌 영상으로 표현하는 방법을 학습하는데 기초하고 있다. 영상미학적 요소(빛, 공간, 시간, 동작, 음향 등)가 영화 및 애니메이션에서 어떻게 활용되는지를 연구 학습 한다.

BIZ234 소비자문화론

————— Consumer Culture

소비자문화론은 사회학, 문화학 등 사회과학 이론을 바탕으로 소비와 소비자에 대한 깊이 있는 사회문화적 이해를 추구한다.

BIZ2610 이문화관리

————— Cross-cultural Management

서로 다른 문화적 배경을 가지고 있는 사람들과 어떻게 갈등을 극복하고, 서로의 강점을 살려 협력을 이루고, 조직을 이끌어 가느냐 하는 문제를 다룬다. 시대가 글로벌리즘에 따라 우리나라에서 우리나라 사람들과 관계를 맺는 것이 아니라 여러 다른 나라사람들과 관계를 맺고 국제적인 비즈니스를 해야 할 뿐만 아니라, 국내의 조직현장도 다국적화, 다문화화 되어 가는 경향이 있다. 이런 문제를 지혜롭게 대처해나가는 능력을 향상시키는 것이 이 과목의 목적이다.

CUL326 콘텐츠이용자분석

————— Contents User Studies

관중, 소비자, 이용자 등 콘텐츠 이용자의 다양한 특성과 내용에 대해 탐구한다.

CUL344 문화정책과 제도

———— Cultural Policy & Institutions

- 문화예술분야의 정책과 제도 현황 및 과정에 대해 이해한다.
- 한국의 시대별 문화예술정책 흐름과 해외 문화정책의 성격에 대해 이해한다.
- 문화예술과 관련한 다양한 제도(법률 포함)와 정부(지자체 포함) 정책에 대한 이해와 분석을 통해 정책적 기획을 체험한다.

CUL216 문화고전강독

———— Reading of Classics for Culture

인간 행동의 핵심적 영역인 문화에 대한 고전 학자들의 의견을 통해 문화와 문화현상에 대한 성찰적 이해도를 높인다

CUL102 영상예술입문

———— Screen art

문화콘텐츠 전공 학생들의 기초/핵심역량 강화

CUL356 미디어텍스트 분석 워크숍

———— Media Text Analysis Workshop

탁월한 콘텐츠를 만드는 능력을 키우기 위해 절대적으로 필요한 것이 기존의 콘텐츠를 잘 읽고 분석하는 능력이다. 텍스트 뒤에 숨어있는 수많은 '화자'의 의도를 읽고, 텍스트가 구성되는 방식을 드러내는 것만으로도 비판적 해독이 가능해진다. 본 강의는 미디어텍스트를 읽어내는 데 필요한 능력을 배양하기 위해, 미디어에 관한 이론을 바탕으로 미디어 읽기를 시도한다. 이 강의를 통해서 학생들은 미디어와 관련된 이론을 체계화하며, 미디어텍스트를 읽어낼 능력을 키우고, 분석하는 글을 쓸 수 있게 될 것이다.

CUL215 문화이론의 이해

———— Understanding Culture Theory

문화를 바라보는 다양한 관점에 대한 이해를 목적으로 한다. 문화 및 문화적 현상을 해석, 분석, 연구하는 기본적인 이론과 내용에 대해 학습한다.

CUL362 트랜스 미디어 기획

———— Transmedia planning

디지털 융합사회 내 콘텐츠 플랫폼(미디어)의 특성과 진화를 이해하고, 하나의 콘텐츠가 매체와 매체를 넘나드는 트랜스미디어가 될 수 있는 구체적인 기획을 체험한다.

CUL3213 글로벌 문화코드

———— Global culture code

글로벌 문화 트렌드의 이해와 지역별 문화적 특성을 드러내

는 문화코드에 대해 탐구하는 것으로, 문화간 커뮤니케이션의 중심이 되는 글로벌라이제이션의 외연과 내포에 대한 내용을 다룬다.

PSY241 성격심리학

———— Theories of Personality

인성에 대한 정신분석학, 학습이론, 특질이론, 현상학적 이론을 비교·검토한다. 구체적으로 성격구조·성격발달·적응과 부적응의 의미·변화를 위한 방법 등에 대한 각 이론의 설명을 논의한다.

PSY372조직심리학 및 실습(캡스톤)

———— Organizational Psychology & Practicum(Capstone Design)

경영관리 중 인간요인과 관련된 주제들을 다룬다. 특히, 조직구성원의 동기화와 리더십, 조직개발과 조직문화, 조직 내 적응 등의 문제에 관한 이론과 적용사례를 다루며, 관련 주제들에 대한 실증적 연구를 병행한다.

POL237 대중매체와 정치

———— Mass Media and Politics

대중매체는 현대 민주주의에서 매우 중요한 역할을 담당하고 있다. 시민들은 대부분의 정치 정보를 대중매체를 통해 얻는다. 정치인들 또한 대중매체를 통해 여론의 흐름을 이해하곤 한다. 이 과목은 대중매체와 정치와의 관계를 전반적으로 검토한다. 학생들은 정치커뮤니케이션을 포함하는 정치행태와 관련한 기본적인 개념과 이론을 이 수업을 통해 습득하게 된다. 이 수업의 대표적인 주제는 대중매체와 여타 주요 정치 행위자들 간의 영향력 관계를 분석하고 이해하는 것이다. 더 나아가 학생들은 수업시간에 새로운 매체가 정치와 정치행태에 미치는 영향을 토론하게 된다.

SOC356 자기돌봄의 테크닉과 문화예술

———— Cultural Arts and Technology as Self-Care

자기돌봄을 단순한 휴식이나 취미 활동을 넘어, 문화예술을 통해 자신을 깊이 이해하고 성장하는 과정으로 이해한다. 음악, 미술, 문학, 연극 등이 개인의 심리적, 정서적 안정에 어떻게 기여하는지를 이론적으로 다루어, 돌봄의 영역을 확장하는 것을 목표로 삼는다. 또한 자기돌봄의 기술의 영역을 문화예술을 넘어서 인공지능을 활용한 과학기술과 자기돌봄의 융합 가능성을 탐색할 예정이다. 본 강의는 이론 강의와 함께 다양한 예술 활동을 직접 경험하는 워크숍을 병행하여 자신을 표현하는 방법 등을 교과과정에 통합할 것이다.

사회과학 데이터분석 트랙

위치 및 연락처 : 울곡관 307호(☎219-2732)

트랙소개

20세기 들어 기술의 급속한 발전은 컴퓨터의 연산 능력과 메모리 분야에도 획기적인 발전을 이루며 사물과 인터넷의 연결을 가능하게 하였다. 이러한 새로운 기술 환경은 과거에는 불가능했던 엄청난 양의 자료를 생성하고 축적할 수 있게 하였고, 이로 인한 빅 데이터의 분석과 활용에 대한 중요도 역시 증대되고 있다. 따라서 이러한 데이터에 대한 이해와 분석 방법의 습득은 현대 사회과학을 공부하는 데 있어 기본이자 필수 요소가 되었으며, 데이터 분석과 관련된 교과목의 개발 역시 사회과학 연구에 있어 빼놓을 수 없는 핵심이 되고 있다.

본 트랙은 현대 사회에서 요구되는 다양한 자료 분석의 수요를 충족하고 사회과학 분야에 대한 이론 습득뿐 아니라 이를 현실에서 얻어지는 실제 자료를 직접 수집, 활용하여 현상을 보다 체계적이고 심도 있게 분석하기 위한 사회과학대학의 교육프로그램이다. 본 트랙을 이수하기 위해서는 데이터분석기초와 각 전공의 통계학과 데이터 분석, 데이터 분석 방법과 적용 3과목을 이수한 후 각 과에서 제공하는 데이터와 관련된 2과목(이 중 한 과목은 타 전공 개설 과목), 총 15학점의 5과목을 이수하여야 한다. 본 트랙의 이수자에 한하여 졸업장에 트랙 이수가 표기된다.

교육목표

- 현존하는 다양한 사회현상과 문제를 종합적인 사고능력과 전문지식에 기반을 둔 통찰력으로 분석하고 해결 방법을 제시하여 사회 후생 증진에 기여하는 '솔선수범형 지도자'라는 사회과학대학의 인재상을 기반으로 함.
- 학습내용
 - 현대 사회과학 연구의 기본이자 필수 요소인 데이터에 대한 이해와 분석 방법을 숙달하게 함.
 - 사회현상을 정확히 파악하기 위한 데이터의 다양한 소재 파악과 데이터의 특성에 맞는 정확한 분석 능력을 함양하게 함.
 - 데이터 분석의 이론과 체계적이고 집중적인 실습 과정을 통해 분석 결과의 핵심 요소를 간결하고 이해하기 쉽게 정리, 표현할 수 있게 함.
 - 데이터 관련 업무 수월성을 함양하게 함으로써 진학과 취업에 유리한 역량을 소지하게 함.

졸업 후 진로

국가기관과 공, 사기업 구별 없이 현상을 파악하고 정확한 의사결정을 내리기 위해서는 데이터의 역할이 그 어느 때보다 더 중요시되고 있다. 올바른 정책 결정을 위해서는 필요한 데이터 파악, 수집 및 적절한 데이터 분석 기법의 적용, 그리고 그 결과의 해석까지의 전 과정의 데이터 분석 프로세스를 수행할 수 있는 능력을 갖춘 자에 대한 사회적 수요가 급속히 증대하고 있다. 그러나 아직 현실에서는 데이터 분석 프로세스에 대한 지식과 직급이 상반되고 있으며, 상대적으로 가장 데이터 분석 지식이 약한 임원급이 정책을 결정하는 상황이기에, 데이터 분석 능력을 지닌 젊은 인재를 필요로 하는 분야 및 사회적 수요는 증가 추세이다.

주관학과 경제학과

참여학과 경제학과, 행정학과, 심리학과, 사회학과, 정치외교학과, 경제정치사회융합학부

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 트랙 이수학점 : 15 학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	전공 (소개 : 15)		비고
	트랙필수	트랙선택	
트랙	9	6	본인의 전공 이수과목이 중복될 경우 중복 인정

2. 이수요건

- 총 트랙 이수학점 : 15학점 이상

• 필수 : 3과목 9학점(소속학과에 따라 과목이 다름)

• 선택 : 2과목 6학점(타학과 전공 1과목 이상)

- 트랙 이수 조건

• 1전공 : 경제, 행정, 심리, 사회, 정치외교, 스포츠레저학과

• 트랙 필수과목 9학점 취득

• 트랙 선택과목 중 6학점 취득 (단, 타학과 전공이 1과목 3학점 이상 있어야 함)

- 트랙 진입 시기 : 2학년 1학기

3. 교육과정

■ 일반과정

영역	과목	비고
필수 3과목 9학점	데이터분석기초(공동) 경제통계와 데이터분석(경제) 행정통계와 데이터분석(행정) 심리통계와 데이터분석(심리) 사회통계와 데이터분석(사회, 스포츠레저학과) 정치통계와 데이터분석(정외) 데이터분석방법과 적용(공동)	• 스포츠레저학과(제1전공생)의 경우, 데이터분석기초를 스포츠데이터분석기초로 대체인정가능하며, 2022학년도 입학생부터 소급적용
선택 2과목 6학점	계량경제학(경제) 경제현안세미나1(경제) 경제전망과 동향분석(경제) 행정조사 방법론(행정) 행정자료분석(행정) 심리통계2(심리) 사회조사방법론(사회) 사회학세미나(사회) 데이터와 사회과학(사회) 질적연구실습(사회) 정치의 이해와 분석(정외) 여론과 선거경쟁(정외) 스포츠레저 조사방법론(스포츠레저학과)	• 타학과 전공 1과목(3학점) 이상 선택 필수

4. 권장 이수 순서표

■ 일반과정

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
1 학 년	데이터분석기초	3	3			트랙필수	경제통계와 데이터분석	3	3		
	행정통계와 데이터분석	3	3				정치통계와 데이터분석	3	3		
	심리통계와 데이터분석	3	3			트랙선택	심리통계2	3	3		
	-	9	9				계	9	9		-
2 학 년	데이터분석방법과 적용	3	3			트랙필수	데이터분석방법과 적용	3	3		
	사회조사방법론	3	3			트랙선택	사회통계와 데이터분석	3	3		
	정치의 이해와 분석	3	3				스무초래저 조사방법론	3	3		
	-	9	9			계	9	9		-	
3 학 년	계량경제학	3	3			트랙선택	행정자료분석(캡스톤디자인)	3	3		
	경제현안세미나 I	3	3				데이터와 사회과학(캡스톤디자인)	3	3		
	경제전망과 동향분석	3	3				질적연구실습(캡스톤디자인)	3	3		
	행정조사 방법론(캡스톤디자인)	3	3								
	여론과 선거경쟁	3	3								
	-	15	15			계	9	9		-	
4 학 년	사회학세미나	3	3			트랙선택					
	-	3	3			계				-	

5. 과목개요

CCMP105 데이터분석기초

Basic Data Analysis

대표적인 오피스용 데이터 처리 도구인 EXCEL과 통계처리 도구로 널리 사용되고 있는 R을 활용하여 기초적인 데이터 처리 및 통계 처리 프로그래밍 역량을 배양한다. 통계 관련 지식보다는 도구 사용 능력을 배양하는 데 초점을 둔다. 프로그래밍 관련 지식이 전무한 비전공자 학생들을 대상으로 하여 데이터 분석 프로그래밍에 대한 이해를 갖는 것도 이 과목의 주요 목표이다. 본 과목을 통해 배양되는 데이터 분석 프로그래밍 역량 및 이해를 바탕으로 추후 전공분야에서의 심도 있고 유의미한 데이터 분석을 보다 수월하게 할 수 있을 것이다.

PBA117 행정통계와 데이터분석

Statistics for Public Administration

행정학에 통용되는 경험적 분석방법의 기초 개념들을 다룬다. 행정자료에 대한 분석법에 대한 지식 습득을 목적으로 하며 확률변수와 확률분포, 추정과 검정, 상관관계와 회계 분석 등이 연구된다. 이론의 연구에만 치중하지 않고 현실 자료에의 적용과 평가도 강조된다.

PSY103 심리통계와 데이터 분석

Experimental Design and Analysis

본 과목은 학생들에게 심리학에서 널리 사용되고 있는 실험 설계에 대한 지식을 습득함을 목적으로 한다. 본 과목을 통해 학생들은 스스로 관심이 있는 변수들을 조작하여 실험을 계획하고, 실시 및 결과에 대한 분석을 통해 심리학의 내용을 과학적으로 이해할 수 있게 한다.

ECON233 경제통계와 데이터분석

Statistics for Economics with Data

현대 경제학에서 다루는 자료에 대한 이해와 정확한 분석의 토대가 되는 통계학 이론 및 분석방법의 소개와 이를 바탕으로 통계학이 실제 자료 분석에 어떻게 활용되는지 연구한다.

POL104 정치통계와 데이터 분석

Statistics for Political Science and Data Analysis

사회과학에 통용되는 경험적 분석방법의 기초 개념들을 다룬다. 확률변수와 확률분포, 추정과 검정, 상관관계와 회귀 분석 등이 연구된다. 이론의 연구에만 치중하지 않고 현실 자료에의 적용과 평가도 강조된다.

PSY102 심리통계2

Survey Data Analysis

본 과목은 학생들에게 심리학에서 실험법과 함께 널리 사용되고 있는 현장연구에서 수집한 자료에 대한 분석법에 대한 지식 습득을 목적으로 한다. 본 과목을 통해 SPSS 통계 패키지를 사용하여 설문지를 통해 수집한 자료에 대해서 상관

분석, 회귀분석을 적용하여 실제 분석을 통해 결과를 해석하고 이해할 수 있다.

SSC201 데이터분석방법과 적용

————— Data Analysis and Its Application

연구기관과 공, 사기업에서 가장 일반적으로 사용되는 엑셀을 이용한 자료의 분석방법을 습득하고, 사회과학의 주 연구대상인 비실험적 자료의 접근, 획득에 대한 방법 및 지식을 습득한다. 더불어 수강생 본인이 정한 연구주제를 직접 구한 자료를 이용하여 분석하고, 표 또는 도표와 같은 시각 자료를 활용하여 발표한다. 이를 통해 데이터의 중요성에 대한 이해와 그 활용에 대한 실무적 지식을 체화할 수 있다.

SOC217 사회조사방법론

————— Methods in Social Research

사회학에 있어서 경험적 연구방법과 기법들을 이해하고 터득케 함으로써 제반 사회현상을 경험적, 실증적으로 분석할 수 있는 능력을 기른다.

POL221 정치의 이해와 분석

————— Political Understanding and Analysis

현실의 정치현상을 이해하기 위해서는 여러 가지의 분석방법과 기법이 필요하며, 그러한 방법과 기술은 논리실증주의나 현상학 등의 철학적 입장이나 패러다임에 따라 다양하게 활용된다. 과학, 지식, 이론, 일반화, 설명, 접근법, 경험주의, 연역법, 귀납법 등 학문연구의 기초적 개념들과 그 개념들간의 연관성을 공부하고, 후반에는 현실정치를 분석하는 여러 가지 기법(예: 권력, 여론, 선거, 지도자 형태분석기법 등)을 공부하게 된다.

SOC218 사회통계와 데이터분석

————— Statistics of Social Science

통계를 이용한 사회분석의 핵심적 기법들을 다룬다. 통계학의 기본인 기술통계로부터 시작해서 확률이론에 기반한 추리통계의 이론과 기법 등을 다룬다. 표집을 이용한 모집단의 추론, 두 변인간의 상관관계, 다변인 간의 중다회귀분석 등 통계학의 기본 기법들을 학습한다.

ECON331 계량경제학

————— Econometrics

통계적 방법을 이용하여 경제적 관계들에 대한 추정, 경제이론에 대한 검증, 그리고 정부와 기업정책에 대한 집행과 평가에 대한 분석의 틀을 제공한다.

ECON292 경제 현안 세미나 I

————— Seminar on Economic Agendas I

일반적인 강의형태로만 운영되어 온 경제학 교과를 벗어나 기초적인 경제이론을 바탕으로 현실의 경제통계를 수집하고 실증 분석을 통해 경제현안을 이해한다.

ECON327 경제 전망과 동향 분석(캡스톤디자인)

————— Economic Forecasting and Analysis

한국의 대, 내외 경제 상황을 이해하기 위한 기본적인 거시경제 데이터를 파악하고, 이를 바탕으로 체계적인 분석을 수행한 뒤 앞으로의 거시경제 지표들을 전망하고 거시정책적 함의를 도출하고자 한다.

PBA214 행정조사방법론(캡스톤디자인)

————— Research Methods in Public Administration

사회적 조사활동에 관한 이론적 지식과 실질적 조사능력을 배양하는데 기초가 되는 조사방법의 원리, 기법, 그리고 절차 등을 배운다.

POL331 여론과 선거경쟁

————— Public Opinion and Electoral Competition

본 과목은 크게 두 부분으로 나뉘어져 있다. 첫째, 여론의 개념, 형성, 변화와 이의 이해를 위한 이론들을 소개한다. 이 이론들은 정치 지도자나 메스미디어로부터 습득한 지식이 어떻게 정치적 선호도로 전환되는가를 설명한다. 둘째, 본 과목은 선거경쟁을 분석하기 위한 다양한 경험 연구와 공간 모형을 소개한다.

PBA314 행정자료분석(캡스톤디자인)

————— Data Analysis in Public Administration

행정학에 통용되는 경험적 분석방법의 기초 개념들을 다룬다. 행정자료에 대한 분석법에 대한 지식 습득을 목적으로 하며 확률변수와 확률분포, 추정과 검증, 상관관계와 회귀분석 등이 연구된다. 이론의 연구에만 치중하지 않고 현실 자료에의 적용과 평가도 강조된다.

SOC3111 데이터와 사회과학(캡스톤디자인)

————— Data and Social Science

데이터의 수집과 처리와 관련된 기술의 발달로 인해 기존에는 가능하지 않았던 다양한, 그리고 방대한 양의 정보에 접근할 수 있게 되었다. 데이터는 SNS 상의 상호작용에서부터 소비자의 구입패턴, 건강 관련 정보에 이르기까지 인간과 사회를 파악할 수 있는 무한한 가능성을 열어준다. 사회과학 분야에서 사회 현상을 숫자를 통해 분석하고 이해하는 계량적 연구방법은 주된 연구 방법 중 하나이다. 본 수업은

사회통계학을 이용하여 양적 자료를 분석하고 의미 있는 연구 결과를 얻는 방법을 다룬다. 수강생은 사회 통계학에 대한 기본 원리를 이해하고 통계 프로그램을 사용하여 통계 원리를 실습한다. 스스로 연구 문제를 정하고 그에 맞는 양적 자료의 분석을 통해 독립적인 사회학적 연구를 수행할 수 있는 능력의 습득이 본 수업의 목표이다.

SOC428 사회학세미나

———— Sociology Seminar

조사/연구 실습 과목으로써 사회학전공 교수 전원이 참여하여 운영하는 과목으로 학생들이 선정하는 주제에 따라 지도 교수가 배정된다. 교과목의 내용은 1)연구주제설정 2)연구계획서 작성 3)연구방법수립 4)자료수집 및 분석 5)보고서 작성 또는 영상물 제작 6)연구보고회 개최 및 평가 7)결과물 수정 및 제출로 구성된다.

SLEZ212 스포츠레저 조사방법론

———— Research Methodology in Sports and Leisure Studies

이 수업에서 학생은 여가 및 스포츠 연구 분야에서 다루는 연구 디자인, 조사방법론, 자료 분석과 해석 방법에 관한 이론과 기술을 습득한다. 또한, 이 수업은 여가 및 스포츠 연구에서 조사를 수행하는데 필요한 계획서 및 결과보고서 작성 방법에 관하여, 학생 스스로 글을 쓰는 것에 중심을 두어 연구 수행에 필요한 논리력, 분석력 및 의사소통 역량을 높이고자 한다. 이런 학습을 통해서 학생들은 여가산업 및 스포츠산업에서 새로운 정보를 찾거나 부상하는 트렌드를 찾을 수 있는 비판적 역량을 갖추고, 자신의 진로를 탐색하는데에 조사방법 지식과 기술을 활용할 수 있게 된다.

SOC3115 질적연구실습(캡스톤디자인)

———— Qualitative Research Practicum

사회학연구에 필수적인 질적조사기법을 이용한 사회조사의 전 과정을 실제로 해보며 학습한다. 학생들은 질적조사방법에 적합한 연구문제를 선정하고 직접 조사를 설계, 수행한다. 또한 현장연구와 내용분석 등을 통해 수집된 자료를 분석한 후 보고서를 작성한다.

생애과정과 라이프스타일 트랙

위치 및 연락처 : 율곡관 307호(☎219-2736)

트랙소개

인구 고령화에 따라 생애의 시기가 세분화되는 경향이 나타나며, 이에 따라 개인과 가족뿐만 아니라 지역사회 주요 기관과 정부에 의해 기획/관리/조정 되어야 하는 생애 시기와 영역들이 증가하고 있다. 따라서 개인들의 삶을 전 생애의 관점에서 조망하며, 생애 각 시기마다 삶의 방식에서 나타나는 변화/트렌드와 다양성을 체계적으로 이해할 수 있는 능력을 배양한다. 이를 통해 생애과정 또는 라이프스타일과

관련된 산업 또는 공공 서비스 부문에 진출할 수 있는 기본적인 지식을 배우고, 사고 역량을 증진시킴으로써 보다 창의적인 아이디어 개발에 도움이 되는 능력을 기른다.

주관학과 사회학과

참여학과 심리학과, 사회학과, 스포츠레저학과, 간호학과

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 트랙 이수학점 : 24 학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

구분	전공 (소개 : 24)		비고
	트랙필수	트랙선택	
트랙	10	14	

2. 이수요건

- 총 트랙 이수학점 : 24학점 이상

- 필수 : 10학점
- 선택 : 14학점

3. 교육과정

구분	과목명	개설학과	학년/학기	학점/시간	비고
트랙필수	건강증진	간호학과	2/2	2/2	3개 과목 중 택1 (택 외 과목은 트랙선택으로 인정)
	발달심리학	심리학과	2/2	3/3	
	여가와 삶	스포츠레저학과	1/1	3/3	
	가족과 생애	사회학과	3/1	3/3	
	나이들과 죽음의 사회학		3/1	3/3	
	소비와 대중문화		3/1	3/3	
소개				10학점	
트랙선택	인구변화와 지속가능사회	사회학과	1/2	3/3	14학점 이상 선택
	여가사회학		3/2	3/3	
	젠더사회학		3/2	3/3	
	공간과 도시의 사회학		2/1	3/3	
	스포츠사회학	스포츠레저학과사회학과(공동개설)	2/2	3/3	
	스포츠레저와 지속가능성	스포츠레저학과	3/2	3/3	
	레크리에이션과 여가 디자인		3/2	3/3	

구분	과목명	개설학과	학년/학기	학점/시간	비고
트랙선택	스포츠심리학	스포츠레저학과	2/1	3/3	14학점 이상 선택
	건강심리학	심리학과	4/1	3/3	
	간호정보학2	간호학과	4/1	2/2	
	노인간호학		3/1	2/2	
	소계				14학점

4. 권장 이수 순서표

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
1 학 년	여가와 삶 (스포츠레저학과)	3	3			트랙선택	인구변화와 지속가능사회 (사회학과)	3	3		O(영어)
	-	3	3				계	-	-		-
2 학 년						트랙필수	발달심리학 (심리학과)	3	3		
	스포츠심리학 (스포츠레저학과)	3	3				건강증진 (간호학과)	2	2		
	공간과 도시의 사회학 (사회학과)	3	3			트랙선택	스포츠사회학 (스포츠레저학과)	3	3		
	-	6	6				계	10	10		-
3 학 년	가족과 생애 (사회학과)	3	3		O(영어)	트랙필수	소비와 대중문화 (사회학과)	3	3		O(영어)
	고령사회연구(사회학과)	3	3		O(영어)		트랙선택	여가사회학 (사회학과)	3	3	
	노인간호학 (간호학과)	2	2			젠더사회학 (사회학과)		3	3		O(영어)
						스포츠레저와 지속가능성 (스포츠레저학과)		3	3		
							레크리에이션과 여가 디자인 (스포츠레저학과)	3	3		
-	6	6			계	15	15점		-		
4 학 년	건강심리학 (심리학과)	3	3			트랙선택					
	간호정보학2 (간호학과)	2	2								
	-	5	5			계					-

5. 과목개요

SOC323 가족과 생애

Family and the Life Course

현대사회의 가족제도 특징과 사회 구조적 및 역사적 배경을 가족 및 개인의 생애에서 나타나는 문제점과 건강한 삶을 위한 사회제도적 보완대책을 탐구한다.

SOC339 나이듦과 죽음의 사회학

Sociology of Aging and Death

인간의 노령화에 따른 노인의 지위와 역할의 변화, 사회화, 건강, 여가, 가족 및 친족관계 그리고 노인복지 등의 문제를 탐구한다.

SOC354 소비와 대중문화

Consumption and Popular Culture

20세기와 21세기에 걸쳐서 소비주의는 점진적으로 분명한 추세를 그리면서 글로벌한 수준에서 현대사회를 지배하는 구성 원리로 등장하고 있다. 또한 소비주의는 현대 대중문

화의 구조와 맥락의 발현적 속성으로서 중심적 지위를 점하고 있다. 이 과목에서는 구조적 맥락에서 소비주의와 소비 현상이 대중문화와 관계하는 다양한 측면을 분석적으로 탐구한다.

SLEZ122 여가와 삶

Leisure and Life

여가 연구의 핵심 주제인 현대인에게 있어서 여가의 의미, 개인 여가 행동 과정 및 현대 사회의 여가 특징을 이해하는데 초점을 둔다. 개인 수준에서 여가 동기, 여가 체험, 여가 제약(장애) 요소가 무엇인지 파악하고 일과 여가 및 일과 삶의 균형에 대해 학습한다. 그뿐만 아니라 사회적 수준에서 사람들의 여가생활이 전체 사회에 미치는 영향에 대하여 고찰하고, 여가 관련 사회 문제를 이해함으로써 보다 나은 삶의 질 수준을 고취하는 기초양을 키운다.

PSY231 발달심리학

Developmental Psychology

행동의 발달과 성장을 좌우하는 요인과 기제, 그리고 각 발

달단계별 행동특성을 다루어 인간의 성격형성과정을 파악한다. 언어, 인지발달의 지체에 관해서도 검토한다.

8440 건강증진

Health Promotion

건강증진과 건강행위와 관련된 개념을 소개하고 제 이론들을 학습한다. 이를 통해 개인, 집단 및 지역사회 대상자들의 건강요구에 따른 건강증진 프로그램을 개발하고 평가할 수 있는 지식을 갖추게 하여 실무에 적용할 수 있도록 한다.

SOC122 인구변화와 지속가능사회

Demographic changes and sustainable society

사회의 주요현상인 인구의 변동 과정 및 변동 요인에 대한 이론과 분석방법을 터득함으로써 인구와 사회와의 관계를 동태적으로 파악한다.

SOC326 여가사회학

Sociology of Leisure

여가와 노동의 관계, 현대사회에서 여가의 사회적 기능, 일상생활 속에서의 여가, 노동력 재생산으로서의 여가, 자본주의 문화와 여가, 한국의 역사 속에 나타난 여가관 그리고 오늘날의 여가를 다룬다.

SOC336 젠더사회학

Gender & the Korean Society

가족, 경제활동, 문화, 인간관계 등 사회의 여러 영역에서 나타나는 남녀 불평등 및 여성 차별의 실태와 형성 배경, 이의 결과 등을 탐구하며, 남녀평등을 이룩하기 위한 제도적 대안을 연구한다.

SLEZ191 스포츠 사회학

Sociology of Sports

현대사회에서 그 중요성이 점점 커져가는 스포츠 산업과 일상생활의 스포츠 활동에 관하여 사회과학적 이론과 연구방법을 통해 이해하고 분석하는 방법을 습득한다. 특히 스포츠 관련 현상에 대한 사회적, 경제적, 정치적 측면에서 고찰한다. 이를 통해 인간의 삶의 질을 높이는 데 이바지 하는 스포츠 및 여가생활이 무엇인지 자신의 생각과 관점을 세워 나간다. 뿐만 아니라 현대사회에서 나타나는 스포츠 관련 다양한 사회 문제의 원인과 해결방안을 논리적으로 찾아내는 역량을 높인다.

SLEZ336 스포츠레저와 지속가능성

Sport & Leisure for Welfare

이 수업에서 학생들은 여가생활과 삶의 질의 관계, 국민 여

가생활과 사회의 복지 수준 간의 관계를 이해한다. 그뿐만 아니라 현대 한국사회에서 인구학적 및 사회문화적으로 주목 받고 있는 사회적 취약집단(고령자, 장애인, 여성, 청소년, 이민자 등)의 특성을 이해하고, 스포츠레저 산업 또는 공공분야에서 이들에게 어떤 서비스를 제공하여 삶의 질을 향상시키고 복지사회를 실현하는가에 관한 전문지식을 습득한다.

SLEZ333 레크레이션과 여가 디자인

Recreation and Leisure Design

이 수업을 통해 학생들은 레크리에이션에 대한 기본 이론과 함께, 놀이, 위락 및 게임의 유형과 발달과정을 살펴보고, 생애주기와 노동/가정 및 노동/여가 생활주행위 패턴변화를 배우게 된다. 이 수업에서 학생들은 여가 및 레크리에이션의 본질과 문제점을 이해하고 여가 욕구를 창의적이며 효율적으로 채울 수 있는 방법을 배우고, 레크리에이션 활동 지도자로서의 능력을 갖추고 개인의 여가 선용 방법을 습득하는데 그 목표를 둔다.

SLEZ212 스포츠심리학

Sports Psychology

스포츠 심리학은 스포츠와 운동 상황에서 인간과 인간행동을 과학적으로 탐구하고 지식의 현장 적용을 담당하는 심리학과 스포츠의 연계 학문 분야이다. 이 수업은 크게 두 가지 목적에 초점을 맞추고 있다. 첫째, 개인의 운동 수행 및 스포츠 활동에 영향을 미치는 심리적 요인이 무엇인지 이해하고 둘째, 스포츠 참가가 개인의 심리적 발달에 어떤 영향을 미치는지를 이해하는 것이다. 이를 위해, 성격, 동기, 피드백, 불안/스트레스, 경쟁과 협동, 집단역학, 리더쉽, 도덕성 등 다양한 심리적 요인과 스포츠의 세부 분야 간의 상호작용에 대한 이론을 습득하고 다양한 사례를 탐구한다.

PSY461 건강심리학

Health Psychology

신체건강에 미치는 심리적 요인을 다룬다. 건강과 질병에 미치는 심리적 요인들에 대한 생리심리학, 임상심리학 및 사회심리학적 접근들과 그 연구들, 또 질병의 치료와 예방의 제안들에 대해 논의한다.

NUR4014 간호정보학2

Nursing Informatics 2

정보화 사회에 대비하여 데이터베이스의 설계와 응용에 대한 이론을 습득하고 개인별 관심있는 간호분야에서 예상할 수 있는 간호관리문제를 구체적으로 사례화하여 필요정보를 정의한 후 이를 관리할 수 있는 데이터베이스를 설계하

는 것을 학습한다.

NUR309 노인간호학

———— Gerontological Nursing

노인의 발달과정과 노화의 특성을 이해하고 노인기의 주요 건강문제에 접근하여 이를 해결할 수 있는 이론적 지식 및 간호기법을 습득하고, 노인장기요양제도에 대한 이해와 노인 요양시설에서의 간호사 역할을 학습한다.

테크놀로지와 사회 마이크로 전공

위치 및 연락처 : 율곡관 307호(☎219-2736)

학과소개

인공지능(AI)의 개발과 사회적 확산은 미래 사회에 다양한 영역에서 대전환을 불러일으킬 것이며, 동시에 그로 인한 테크놀로지적 접근만으로 해결할 수 없는 각종 사회문제가 발생할 것으로 예측된다. 기술에 대한 사회과학적 접근을 통해 ESG라는 시대적 요청에 부합하는 교육과정 개발을 통해 미래 테크놀로지의 개발과 발전으로 인한 변화를 예측하고, 이를 바탕으로 더 나은 사회를 위한 준비와 대응을 가능하게 하는 교육과정은 시급하게 요구된다. 사회과학 전공 학생에게는 미래를 주도할 테크놀로지에 대한 이해도를 제고하고, 자연과학 기반 전공 학생에게는 테크놀로지의 개발 및 발전으로 인한 사회적 영향에 대한 사회과학적 시야를 제공함으로써 통합적 교육 기회를 제공한다.

교육목표

- 문과와 이과를 통합하는 통합적 미래사회에 대한 분석과 예측 능력 습득한다.
- 테크놀로지의 확산으로 인한 기술적 결과와 사회적 결과 모두를 아우르는 통합적 지식 습득한다.

- 미래 사회에 대한 근거 없는 낙관이나 우려로부터 거리를 두며, 테크놀로지와 사회의 관계에 대한 과학적인 이해를 바탕으로 졸업 이후 미래 대응적인 캐리어 설계 가능성을 제시한다.

졸업 후 진로

- 테크놀로지 커뮤니케이터: 테크놀로지의 사회적 결과와 예측을 글쓰기 및 다양한 표현 양식을 통해 전달하는 전문가 양성의 필요성은 사회적으로 높아지고 있으나 대학교육에서의 대응은 부족하다.
- ESG 커뮤니케이터: 기업의 ESG의 중요성에 대한 인식이 높아짐에 따라 ESG 커뮤니케이션 및 홍보 전담 인력의 사회적 수요는 높아지고 있다.

참여 학과

사회학과, 미래자동차 연계전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 마이크로 전공 이수학점 : 12 학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

구분	전공 (소계 : 12)		비고
	마이크로전공 필수	마이크로전공 선택	
마이크로 전공	-	12	

2. 이수요건

- 총 마이크로 전공 이수학점 : 12학점 이상

- 마이크로 전공 이수 조건

- 전공 필수 없음
- 원소속에서 제1전공 또는 제2전공으로 수강한 과목 중 마이크로 전공과정으로 지정된 과목은 모두 전공으로도 인정되고 마이크로전공과목으로도 중복 인정

3. 교육과정

■ 일반과정

교과구분	학수 구분	과목명	개설 학년 및 학기(해당 란에 '●' 표시)								학점구성 (구성 요소별 학점 수)			학점 수 합계
			1학년		2학년		3학년		4학년		이론	설계	실험 실습	
			1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기				
전공선택	전선	사회변동과 발전			●						3			3
	전선	공간과 도시의 사회학			●					3			3	
	전선	데이터와 사회과학(캡스톤디자인)*					●			3		●	3	
	전선	과학기술의 사회학					●			3			3	
	전선	자율주행 및 C-ITS					●			3			3	
	전선	기후위기와 생태사회학						●		3			3	
	전선	미래사회와 트렌드						●		3			3	
	전선	모빌리티의 사회학						●		3			3	
	전선	포스트휴먼과 사이보그의사회학						●		3			3	
		소계								27			27	
		총계								27			27	

위 *과목에서 '실험실습'은 이론 수업 시간 이외의 시간을 활용하고 있음

4. 권장 이수 순서표

■ 일반과정

학 년	1학기					이수구분	2학기				
	과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부		과목명	학점	시간	선수과목	외국어 강의여부
2 학 년	사회변동과 발전	3	3			전공선택					
	공간과 도시의 사회학	3	3								
	-	6	6			계	3	3		-	
3 학 년	데이터와 사회과학(캡스톤디자인)	3	3			전공선택	기후위기와 생태사회학	3	3		O(영어)
	과학기술의 사회학	3	3				미래사회와 트렌드	3	3		
	자율주행 및 C-ITS	3	3				포스트 휴먼과 사이보그의 사회학	3	3		
							모빌리티의 사회학	3	3		
	-	9	9			계	12	12		-	

5. 과목개요

SOC242 사회변동과 발전

———— Social Change & Development

사회구조의 변동원인, 과정 및 결과에 관한 이론적 관점들을 소개함으로써 거시적 수준의 전체사회변동을 다각적으로 분석하며, 사회변동의 특수분야로서의 발전과 저발전의 원인, 과정, 결과들에 대한 다양한 이론과 경험적 연구들을 주로 제3세계의 발전문제에 초점을 두어 검토한다.

SOC223 공간과 도시의 사회학

———— Sociology of space and cities

이 수업은 공간과 도시에 대한 사회학적 이해를 다룬다. 지리적인 공간과 도시는 사회와의 상호작용을 통하여 형성 변화된다. 사회 또한 그 공간적 환경에 의하여 영향을 받으며 새로운 특성을 지니게 된다. 공간과 도시의 구조와 특성, 변천

과정, 그리고 계층 갈등과 이주 등의 제반 문제 등을 거시사회적 분석을 통하여 논의한다. 또한 여러 규모의 공간에서 이루어지는 일상적이고 미시적인 사회 관계를 분석한다.

SOC3111 데이터와 사회과학(캡스톤디자인)

———— Data and Social Science(Capstone Design)

데이터의 수집과 처리와 관련된 기술의 발달로 인해 기존에는 가능하지 않았던 다양한, 그리고 방대한 양의 정보에 접근할 수 있게 되었다. 데이터는 SNS 상의 상호작용에서부터 소비자의 구입패턴, 건강 관련 정보에 이르기까지 인간과 사회를 파악할 수 있는 무한한 가능성을 열어준다. 사회과학 분야에서 사회 현상을 숫자를 통해 분석하고 이해하는 계량적 연구방법은 주된 연구 방법 중 하나이다. 본 수업은 사회통계학을 이용하여 양적 자료를 분석하고 의미 있는 연구 결과를 얻는 방법을 다룬다. 수강생은 사회 통계학에 대한 기본 원리를 이해하고 통계 프로그램을 사용하여 통계

원리를 실습한다. 스스로 연구 문제를 정하고 그에 맞는 양적 자료의 분석을 통해 독립적인 사회학적 연구를 수행할 수 있는 능력의 습득이 본 수업의 목표이다.

SOC338 기후위기와 생태사회학

———— Climate Crisis and Ecological Sociology

환경오염, 생태계 파괴 등 환경문제의 사회적인 원인을 고찰하고, 환경문제를 둘러싼 인간의 반응, 환경운동, 집단 간 갈등, 다양한 사회적 관계들을 분석한다.

SOC344 미래사회와 트렌드

———— Introduction to Future Studies

후기 산업사회에 관한 다양한 이론과 사회가 직면하고 있는 문제들을 정보화사회의 특성, 전망 및 그 사회적 결과 등과 관련하여 사회학적, 미래학적 시각에서 고찰한다.

CSOC303 포스트 휴먼과 사이보그의 사회학

———— Sociology of Posthuman and Cyborg

현생인류는 기나긴 진화과정 속에서 생태적 사회적 환경에 적응하며 끝없이 변화해왔다. 휴먼이라는 현생인류의 자기 인식은 계몽주의적 사유의 바탕이자 근대 사회로의 이행을 촉구한 핵심요인이었다. 본 과목은 포스트 휴먼과 사이보그 현상을 통해 근대적 휴먼 이후의 현생인류의 진화과정을 예측함으로써 미래사회의 현생인류를 상상하는 것을 목표로 삼는다.

CSOC201 모빌리티의 사회학

———— Sociology of Mobilities

이 수업은 사회를 고정된 구조로 보는 기존의 사회과학 문법에서 벗어나서 '지속적으로 변화하고 이동하는 운동 상태'로 보는 모빌리티 패러다임(Urry 2007)을 바탕으로 현대사회의 다양한 현상을 분석하고 고찰하는 이론적 시야를 형성하는 것을 목적으로 한다. 따라서 모빌리티 사회학의 주요 관심사는 인간의 물리적인 장거리 이동을 가능하게 하는 운송수단과 체계 뿐 아니라 이동이 갖는 사회, 문화적 의미와 정치적 효과, 그리고 전 지구적 이동성의 증대와 관련된 유동화의 정치경제에 이르기까지 사회적 삶의 다양한 이동화 과정에 걸쳐있다. 이처럼 다양한 모빌리티에 대한 탐구를 통해 궁극적으로는 재난과 기후변동 같은 미래사회의 위기 앞에서 지속가능한 모빌리티란 무엇일 것인가에 대해 성찰하는 계기를 만들고자 한다.

SOC3310 과학기술의 사회학

———— Science, Technology, and Society

과학기술 발전의 사회적 맥락이라는 주제를 다루며, 사회학

을 중심으로 연관 학문 분야를 아우르는 학제간적 접근을 시도한다. 학생들은 이 과목을 통해 과학적 지식의 사회적 구성이라는 지식사회학 개념과 이론을 학습하고 이를 현실의 사례에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 나아가 지구적 차원의 위험 사회라는 사회학적 관점을 통해 현재 상황에 대한 비판적 성찰을 시도하며 이를 극복하기 위한 대안적인 미래 과학기술 발전의 방향을 모색한다. 특히 과학기술 분야의 여러 정책적 처방을 둘러싼 주요 쟁점을 살펴본다. 이를 통해 궁극적으로 지속가능한 사회의 미래를 위한 과학기술의 역할을 조망한다.

TRN361 자율주행 및 C-ITS

———— Autonomous Driving and C-ITS

최근 ICT 기술과 자동차 기술의 융합을 통해서 도로 상에서 일어나고 있는 대표적인 제4차 산업혁명인 자율주행과 C-ITS 기술에 대하여 이론적인 부분과 실무적인 부분을 습득하고 관련 기술 개발을 위한 기초지식을 습득하고자 한다.