



목차	1
미래인문학융합학부?	2
마이크로전공	5
자주 묻는 질문 (FAQ)	7
미래인문학융합전공	9
아트테크놀로지	12
테크노사이언스인문학	13
디지털스토리텔링	14
엔지니어커뮤니케이션	15
융합코디네이션	16
인문소프트웨어융합전공	17
인문공공행정전공	21
통상한국어커뮤니케이션전공 [외국인전용]	25



미래인문학융합학부?

■ 전공 구성

- 미래인문학융합학부는 미래인문학융합전공, 인문소프트웨어융합전공, 인문공공행정전공, 통상한국어커뮤니케이션전공(외국인 전용), 이렇게 4개의 전공으로 구성되어 있습니다.

구분	미래인문학융합학부			
	미래인문학융합전공	인문소프트웨어융합전공	인문공공행정전공	통상한국어커뮤니케이션전공
마이크로전공	아트테크놀로지	인문소프트웨어 (입문과정)	인문공공행정 (입문과정)	
	테크노사이언스인문학			
	디지털스토리텔링			
	엔지니어커뮤니케이션			
공동트랙	융합코디네이션			

- 인문대의 경계를 확장하고 싶은 당신, **인문소프트웨어융합전공**, **인문공공행정전공**으로 인문학 위에 또 하나의 전문성을 쌓을 수 있습니다.
- 인문학적 마인드를 갖춘 전문인이 되고 싶은 당신, 미래인문학융합전공의 **아트테크놀로지**, **테크노사이언스인문학**, **디지털스토리텔링**, **엔지니어커뮤니케이션**을 선택하세요.
- 세계와 소통하고 싶은 당신, **통상한국어커뮤니케이션전공(외국인전용)**이 글로벌 역량을 키워줍니다.

□ 미래인문학융합전공의 세부 전공

◇ 아트테크놀로지

인간활동으로서의 예술과 기술의 특성을 기초로 현대사회에서의 테크노사이언스와 예술의 관계와 의미, 그리고 응용을 다각도로 살펴봅니다. 협동 연구와 열린 사고를 통해 융합론의 시대에 필요한 사유의 내용과 방식을 훈련하고 창의적 사고를 키웁니다.

◇ 테크노사이언스인문학

현대 테크노사이언스가 제기하는 다양한 사회적, 문화적, 윤리적 쟁점들을 개관하고 이에 대한 적절한 대응을 인문학에 바탕을 두고 모색하여 과학기술이 바꾸는 미래사회에 필수적인 융합적 판단능력과 행동역량을 키웁니다.

◇ 디지털스토리텔링

첨단의 공학적 기술과 인간을 이해하는 인문학적 주제를 접목하여 매력적인 이야기를 만들기 위한 체계적인 이론과 지식을 습득하고 이를 활용하는 방법을 배워 디지털 시대 커뮤니케이션의 스펙트럼을 넓힙니다.

◇ 엔지니어커뮤니케이션 (영어전용)

공학자를 위한 실습 위주의 실무형 영어교육으로 원활한 의사소통 능력 뿐만 아니라 소프트웨어 요구 사항, 디자인 아키텍처, 인터페이스 등의 실무적인 영어문서 작성과 영어 논문작성 능력을 기릅니다.

◇ 융합코디네이션

4개 마이크로전공의 공통 기초핵심 과목을 제공하는 공통 트랙입니다.

□ 인문소프트웨어융합전공

프로그래밍 교육을 통해 인간의 생각을 시각화하는 도구, 변화하는 세상을 읽어내는 디지털 문해(Digital Literacy), 그리고 인간이 수집, 구성하는 대상에 인간의 질적인 판단을 추가해서 가치를 높이는 디지털 큐레이션 활동의 역량을 기릅니다. 인문소프트웨어융합전공 과목은 입문, 심화, 캡스톤 디자인으로 순차적으로 이수하도록 구성되어 있습니다.

□ 인문공공행정전공

행정, 법, 언론, 미디어 등 공공영역을 둘러싼 인문학적 이해를 바탕으로, 국가의 역할과 법/제도, 시민사회의 특성, 공동체의 가치와 시민적 자질, 연대의 목적의식과 비전, 지역사회의 건강과 정의, 미디어와 언론의 성격, 대중문화에 대한 안목과 비평적 관점 등을 다룹니다. 인문공공행정전공 과목은 입문, 심화, 캡스톤 디자인의 순서로 순차적으로 이수하도록 구성되어 있습니다.

□ 통상한국어커뮤니케이션전공 (외국인전용)

외국인을 대상으로 통상과 한국어 및 한국문화, 통상 및 비즈니스 분야를 학습할 수 있도록 설계된 프로그램으로, 한국 관련 분야에서 성공적인 국제 비즈니스를 수행할 수 있는 외국인 인재 양성을 목표로 합니다.

마이크로전공?

■ 마이크로전공제도는 한양대만의 독특한 전공 제도입니다. 마이크로전공 제도는 유연하고 자율적인 과목 선택을 통해 학생들의 전공 이수 부담은 줄이면서 학습의 효율성은 높입니다.

□ 마이크로전공제도는 최소 4과목 (12학점) 이수 시 인정되며, 마이크로전공 이수내역은 성적증명서 및 학위기에 표시 됩니다.

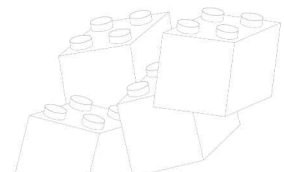
□ 해당 전공

- 미래인문학융합전공의 아트테크놀로지, 테크노사이언스인문학, 디지털스토리텔링, 엔지니어 커뮤니케이션 (융합 코디네이션 제외)
- 인문소프트웨어융합전공, 인문공공행정전공은 입문과정으로 마이크로전공 이수 가능
- 통상한국어커뮤니케이션전공은 부전공, 다중전공만 가능

■ 왜 마이크로전공을 선택해야 하는가?

□ 일석이조: 교양도 채우고 마이크로전공도 따고

- 미래인문학융합전공(아트테크놀로지, 테크노사이언스인문학, 디지털스토리텔링, 엔지니어커뮤니케이션), 인문소프트웨어전공, 인문공공행정전공에서 이수한 과목들은 핵심교양으로 인정받을 수 있습니다.
- 반드시 이수해야 하는 핵심교양에 추가로 몇 과목만 더 들으면 마이크로전공을 받을 수 있게 하여, 마이크로전공 이수를 위한 부담을 대폭 낮춥니다.
- 한 방향으로 집중된 핵심교양의 선택, 마이크로전공은 당신이 들은 수업에 방향성과 의미를 부여합니다.



■ 다중/부전공 신청 기간 및 방법

- 신청 기간: 매년 5월, 11월 다중, 부전공 신청 및 포기 기간
(상세 일자는 매 학년도 학사 일정을 참고하세요)

* 1학년 학생들은 1학기 성적이 부여된 이후 신청 가능합니다.

* 다중전공 신청 전에 미리 과목을 수강하고, 이후 다중전공(부전공) 학점으로 인정받을 수 있습니다.

- 신청 방법:

HY-in 로그인 ▶ 신청 ▶ 전공관리 ▶ 전공신청/포기 ▶ 신청구분에서 제2전공/제3전공 선택
▶ 희망전공 선택 ▶ 신청서 출력 ▶ 미래인문학교육인증센터(인문관 120호)로 제출

- 제출서류: 신청서 (HY-in 출력)

■ 마이크로전공 신청 기간 및 방법

- 신청 기간: 매년 5월, 11월 다중, 부전공 신청 및 포기 기간
(상세 일자는 매 학년도 학사 일정을 참고하세요)

- 신청 방법:

HY-in 로그인 ▶ 신청 ▶ 트랙 ▶ 트랙이수신청 ▶ 트랙신청에서 조회 클릭
▶ 신청대상 트랙목록 중 원하는 마이크로전공 신청 (별도의 신청 서류 없음)

※ 신청 전 마이크로전공 이수 조건을 반드시 확인 하세요

- 신청문의:

인문과학대학 행정팀

02)2220-0770 / 인문관 120호

자주 묻는 질문 (FAQ)

1. 학번 마다 이수 학점에 차이가 있습니까?

마이크로전공은 모두 동일하게 12학점이지만 다중전공과 부전공 학점은 교육과정에 따라 차이가 있습니다.
(교육과정 계산방법: ‘현재년도-본인학년+1’의 해당하는 값이 포함되는 범위)

교육과정	다중전공	부전공
16-19 교육과정	36학점 (전공핵심21, 전공심화6)	21학점 (전공핵심12)
20-23 교육과정	36학점 (200-300단위21, 400단위6, 자율9)	21학점 (200-300단위12, 자율9)

2. 다중전공에서 부전공으로 전환하는 것도 가능합니까?

가능합니다. 다중, 부전공 신청/포기기간에 다중전공을 취소하고 부전공으로 전환할 수 있습니다.

3. 주전공과 다중전공 학점의 중복 인정이 가능합니까?

가능합니다만, 교육과정에 따라 인정 학점에는 차이가 있습니다.

13-15교육과정에 해당하는 학생은 다중전공은 최대 9학점, 부전공은 최대 6학점을 인정합니다.
20-23, 16-19교육과정에 해당하는 학생은 다중전공은 최대 **15학점**, 부전공은 최대 **9학점** 인정합니다.

4. 교환학생의 학점도 인정 가능합니까?

가능합니다. 정확한 학점 인정 절차는 교과목 담당 교수님과 상의하세요.
(마이크로전공의 경우 인정되지 않습니다.)

5. 전공 별로 섞어서 수강해도 마이크로 전공, 부전공, 다중전공 이수로 인정받을 수 있습니까?

부전공 및 다중전공은 해당 전공 내에서의 학점만 인정합니다. 미래인문학융합전공은 거기에 해당하는 4개 마이크로 전공 내에서의 학점 이수에 대해 부전공 및 다중전공 학점으로 인정합니다. 인문소프트웨어, 인문공공행정전공, 통상한국어커뮤니케이션전공도 해당 전공 내에서 이수한 학점만 인정합니다.

6. 수강신청 시 이수 체계 혹은 이수제한이 있습니까?

미래인문학융합전공 과목들은 핵심교양으로 공동운영이 되므로 이수제한이 없습니다. 단, 통상 한국어 커뮤니케이션 전공은 외국인 전용과목이므로 외국인만 수강 가능합니다. 또한 미래인문학융합학부 과목 중 미래인문학융합학부 혹은 미래인문학교육인증센터가 아닌 타학과에서 관장하는 경우 전공 신청을 하지 않고 선수강하는 경우 학과 사정에 따라 이수제한이 있을 수 있습니다. 이는 관장학과에 문의바랍니다.

7. 마이크로전공 신청을 취소 할 수 있나요?

네, 가능합니다. 신청기간에 같이 취소하시면 됩니다. 또한 마이크로전공은 졸업사정에 관계가 없기 때문에 별도의 취소 없이 졸업하셔도 무방합니다. 취소하지 않으셨다 해서 졸업에 문제가 생기지 않습니다. 하지만 졸업요건을 다 충족하셨는데(졸업사정'Y'인 상태) 마이크로전공 이수를 위해 졸업을 미루고 싶으시다면 '졸업유보(수강신청유)'를 신청하셔야 합니다.

8. 마이크로전공을 2개/3개 이수하면 자동으로 부전공/다중전공으로 이수가 되나요?

아닙니다. 부전공/다중전공은 매 학기 다전공 신청기간(5월, 11월)에 따로 신청해주셔야 합니다. 또한 부전공/다중전공에 해당하는 이수조건을 맞춰주셔야 합니다.

* 마이크로전공은 최대 3개까지 이수할 수 있습니다.

미래인문학융합전공 (Humanities Transdisciplinary Studies)

* 다중(부)전공

▮ 미래인문학융합전공 20-23 교육과정 교과목 (* 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수단위	학점
FUT1002	디지털스토리텔링의이해	100단위	3
FUT1001	아르테와테크네의만남	100단위	3
FUT1003	엔지니어를위한영어의사소통	100단위	3
FUT1005	초학제시대의미래인문학	100단위	3
FUT1004	호모테크노사이언티스트의상상력과창조성	100단위	3
FUT2001	가상/증강현실의예술	200단위	3
FUT2005	공학영어읽기	200단위	3
FUT2004	문화콘텐츠+나	200단위	3
FUT2010	은유와프레임전략	200단위	3
FUT2008	지속가능한미래를위한과학기술정책	200단위	3
FUT2002	공학적상상력과디자인생각	200단위	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	200단위	3
FUT2003	디지털게임과현대사회	200단위	3
FUT2006	엔지니어를위한영어프리젠테이션	200단위	3
FUT2007	테크노사이언스가만드는세상	200단위	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	300단위	3
FUT3004	문화콘텐츠아나토미:비평이론과실제	300단위	3
FUT3006	엔지니어를위한학술영작문	300단위	3
FUT3007	역사로읽는테크노사이언스	300단위	3
AIX0006	AI와법	300단위	3
FUT3003	마음을사로잡는정보스토리텔링	300단위	3
FUT3001	아트테크놀로지캡스톤디자인	300단위	3
FUT3005	엔지니어를위한실용영작문	300단위	3
AIX0007	인공지능의철학	300단위	3
FUT3008	인류세시대를위한미래인문학	300단위	3
FUT3002	인문학으로예술읽기	300단위	3
PER2060	현대테크노사이언스의윤리적도전	300단위	3
FUT4001	인문학으로기술읽기	400단위	3
FUT4002	공학영어캡스톤디자인	400단위	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	400단위	3
PER2063	신화와원형의스토리텔링	400단위	3
FUT4003	한국테크노사이언스혁신의역사	400단위	3

미래인문학융합전공 (Humanities Transdisciplinary Studies)

* 다중(부)전공

▮ 미래인문학융합전공 16-19 교육과정 교과목 (* 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1002	디지털스토리텔링의이해	전공핵심	3
FUT1001	아르테와테크네의만남	전공핵심	3
FUT1003	엔지니어를위한영어의사소통	전공핵심	3
FUT1005	초학제시대의미래인문학	전공핵심	3
FUT1004	호모테크노사이언티스트의상상력과창조성	전공핵심	3
FUT2001	가상/증강현실의예술	전공심화	3
FUT2005	공학영어읽기	전공핵심	3
FUT2004	문화콘텐츠+나	전공심화	3
FUT2010	은유와프레임전략	전공핵심	3
FUT2008	지속가능한미래를위한과학기술정책	전공심화	3
FUT2002	공학적상상력과디자인생각	전공심화	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	전공핵심	3
FUT2003	디지털게임과현대사회	전공핵심	3
FUT2006	엔지니어를위한영어프리젠테이션	전공핵심	3
FUT2007	테크노사이언스가만드는세상	전공핵심	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	전공핵심	3
FUT3004	문화콘텐츠아나토미:비평이론과실제	전공심화	3
FUT3001	아트테크놀로지캡스톤디자인	전공심화	3
FUT3006	엔지니어를위한학술영작문	전공심화	3
FUT3007	역사로읽는테크노사이언스	전공심화	3
AIX0006	AI와법	전공심화	3
FUT3003	마음을사로잡는정보스토리텔링	전공핵심	3
FUT3005	엔지니어를위한실용영작문	전공심화	3
AIX0007	인공지능의철학	전공핵심	3
FUT3008	인류세시대를위한미래인문학	전공핵심	3
FUT3002	인문학으로예술읽기	전공핵심	3
PER2060	현대테크노사이언스의윤리적도전	전공핵심	3
FUT4002	공학영어캡스톤디자인	전공심화	3
PER2061	스마트시대의문자,기술,영상	전공핵심	3
PER2063	신화와원형의스토리텔링	전공심화	3
FUT4001	인문학으로기술읽기	전공핵심	3
FUT4003	한국테크노사이언스혁신의역사	전공심화	3

미래인문학융합전공 (Humanities Transdisciplinary Studies)

* 마이크로전공 트랙 / 교과목

미래인문학융합전공에는 아트테크놀로지, 테크노사이언스인문학, 디지털스토리텔링, 엔지니어커뮤니케이션의 마이크로전공으로 구성되어 있으며, 4개의 마이크로전공의 공통영역으로 융합코디네이션 과정이 있다.

□ 골라 짜는 재미가 있다: 4+0 또는 3+1 또는 2+2의 자율 설계 (미래인문학융합전공)

- 4+0 설계: 해당 마이크로전공 4과목 (12학점)
- 3+1 설계: 해당 마이크로전공 3과목 (9학점) + 융합코디네이션 1과목 (3학점)
- 2+2 설계: 해당 마이크로전공 2과목 (6학점) + 융합코디네이션 2과목 (6학점)

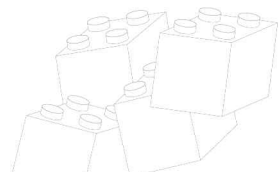
4+0 사례: 테크노사이언스인문학 4과목

3+1 사례: 디지털스토리텔링 3과목 + 융합코디네이션 1과목
→ 디지털스토리텔링 마이크로전공 이수

2+2 사례: 아트테크놀로지 2과목 + 융합코디네이션 2과목
→ 아트테크놀로지 마이크로전공 이수

※ 전공이수 불인정 사례

엔지니어커뮤니케이션 2과목 (6학점) + 테크노사이언스인문학 2과목 (6학점)
→ 마이크로전공 불인정





□ 아트테크놀로지 (Arts & Technology)

예술, 즉 art의 어원은 라틴어 ars(아르스)이고, ‘숙련된 솜씨’를 의미한다. 기술, 즉 technology는 그리스어 techne(테크네)에서 유래했고, 인간정신의 외적인 것을 생산하기 위한 실천을 의미했다. 이는 예술과 기술이 오래전부터 구별되지 않았다는 점을 의미하고, 예술과 기술이 단순한 지식체계가 아니라 인간이 무엇인가를 만드는 術로서 기능했다는 것을 알려준다.

아트테크놀로지 전공은 인간활동으로서의 예술과 기술의 특성을 기초로 현대사회에서의 테크노사이언스와 예술의 관계와 의미, 그리고 응용을 다각도로 살펴보는 것을 목적으로 삼는다. 이러한 이해를 바탕으로, 자기 삶과 아트테크놀로지 시대를 조응시킬 수 있는 실천적 경험을 통해 테크노사이언스 시대의 인간 삶에 대한 성찰을 도모하는 것도 중요한 목적 가운데 하나이다. 나아가 아트테크놀로지 전공은 아르테와 테크네의 만남, 가상/증강 현실의 예술, 아트테크놀로지 캡스톤 디자인, 공학적 상상력과 디자인 씽킹, 인문학으로 예술 읽기, 인문학으로 기술 읽기 등의 교과목을 통해 협동 연구와 열린 사고가 훨씬 더 요구되는 융합론의 시대에 필요한 사유의 내용과 방식을 훈련하고, 이로써 창의적 사고와 협동연구의 태도를 가질 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 이를 위해 아트테크놀로지 전공에서는 생물학, 공학, 예술, 심리학, 역사학, 철학, 물리학 등 서로 다른 문화들의 충돌과 결합, 그리고 다양한 문화들의 협업과 이를 통한 융합에 대한 이해를 도울 예정이다.

▮ 아트테크놀로지 (Arts & Technology) 관련 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1001	아르테와 테크네의 만남	전공핵심	3
FUT2001	가상/증강 현실의 예술	전공심화	3
FUT3001	아트테크놀로지 캡스톤 디자인	전공심화	3
FUT2002	공학적 상상력과 디자인 씽킹	전공심화	3
FUT3002	인문학으로 예술 읽기	전공핵심	3
FUT4001	인문학으로 기술 읽기	전공핵심	3



□ 테크노사이언스인문학 (Technoscience Humanities)

현대 과학기술의 중요한 특징 중 하나는 전통적으로 유지되어 오던 순수과학 연구와 응용과학으로서의 기술 연구가 명확하게 구별되지 않는다는 것이다. 단순히 과학이나 기술 어느 쪽으로도 구분되기 어려운 성격의 연구가 존재해서 그 둘 사이의 경계가 불분명하다는 것이 아니라, 현대 과학기술 연구의 절대 다수가 과학적 지식의 생산과 기술적 인공물의 생산이 서로 긴밀하게 연결되어 있는 방식, 즉 테크노사이언스의 형태로 이루어지고 있다는 것이다. 특히 최근 4차 산업혁명과 관련되어 논의되는 첨단 과학기술처럼 현대사회에 결정적인 영향을 끼치는 과학기술 연구일수록 테크노사이언스적 성격이 분명히 드러나며 자연스럽게 인문학적 고려가 과학기술 연구 과정에서 담당할 역할도 중요해진다.

이런 점을 염두에 두고 본 마이크로전공은 현대 테크노사이언스가 제기하는 다양한 사회적, 문화적, 윤리적 쟁점들을 개관하고 이에 대한 적절한 대응을 인문학에 바탕을 두고 모색하는 교과목을 통해 과학기술 기반 현대 사회에 필수적인 융합적 판단능력과 행동역량을 기를 수 있도록 돕는다.

▮ 테크노사이언스인문학 (Technoscience Humanities) 관련 교과목

(※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT2007	테크노사이언스가 만드는 세상	전공핵심	3
PER2060	현대테크노사이언스의윤리적도전	전공핵심	3
FUT1004	호모 테크노사이언티스트의 상상력과 창조성	전공핵심	3
FUT2008	지속가능한 미래를 위한 과학기술정책	전공심화	3
FUT3007	역사로 읽는 테크노사이언스	전공심화	3
FUT4003	한국 테크노사이언스 혁신의 역사	전공심화	3



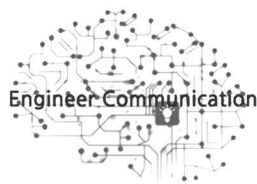
□ 디지털스토리텔링 (Digital Storytelling)

인간은 허구적인 것에 대해 이야기할 수 있었기에 단순한 상상을 넘어 집단적 상상을 하게 되었고, 다수가 모여 유연하게 협력하며 현재의 세상을 만들 수 있었다. 호모 사피엔스가 세상을 지배할 수 있었던 가장 강력한 힘이 바로 스토리텔링의 힘이다. 그러나 오늘날의 스토리텔링은 ‘디지털’이라는 콘텐츠 환경을 기반으로 구비, 문자, 영상 등 서로 다른 표현 기술과 문화적 패러다임을 하나로 융합해 새로운 가치를 창출하는 형태로 발전하고 있다. 때문에 디지털을 도구로 스토리텔링 할 수 있는 능력은 21세기 글로벌 경쟁사회에서 생존하고 더 나아가 존재감을 드러내기 위한 핵심 역량이 되었다.

디지털스토리텔링 전공은 수많은 데이터와 정보로 넘쳐나는 디지털 지식정보사회에서 상대의 눈과 귀를 유혹하고 마음을 훔칠 수 있는 매력적인 이야기를 만들기 위한 체계적인 이론과 지식을 습득하고 이를 활용하는 방법을 교육하기 위해 신설되었다. 디지털스토리텔링 전공의 세부 교과목들은 첨단 기술과 인간을 이해하는 인문학적 주제를 접목하여 디지털 시대 커뮤니케이션의 스펙트럼을 넓혀나갈 수 있는 안목과 기본 역량을 키우는 것을 목표로 한다. 이를 위해 인문학적 상상력과 산업 실무적 지식을 토대로 디지털 게임, 인포그래픽, 에듀테인먼트, 문화콘텐츠의 기획과 구성을 교과과정에서 실제적으로 수행하며 디지털 스토리텔링의 능력을 증진시키게 될 것이다.

▮ 디지털스토리텔링 (Digital Storytelling) 관련 교과목 (* 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1002	디지털 스토리텔링의 이해	전공핵심	3
FUT2003	디지털 게임과 현대사회	전공핵심	3
FUT3003	마음을 사로잡는 정보 스토리텔링	전공핵심	3
FUT2004	문화콘텐츠 + 나	전공심화	3
FUT3004	문화콘텐츠 아나토미; 비평이론과 실제	전공심화	3
PER2063	신화와원형의스토리텔링	전공심화	3



□ 엔지니어커뮤니케이션 (Engineer Communication) [영어전용]

현대 과학에서 공학자는 뛰어난 연구능력 뿐 아니라 다양한 분야의 공학자들과 활발한 지식 교류를 통해 투자와 창업을 이끌어 내면서 미래를 선도할 사업 영역을 창조해 내고 있고 실리콘 벨리는 이러한 현대 사회를 상징한다. 이러한 흐름에 맞추어 국제 학술 프로그램에 활발한 참여와 다양한 사회적 요구를 반영한 기술 개발을 위해 전 세계 공학자와 양방향 소통을 원활히 할 수 있는 영어 표현 능력이 국내 공학자에게도 요구된다.

공학자를 위한 실습 위주의 실무형 영어교육은 원활한 양방향 의사소통뿐만 아니라 소프트웨어 요구사항, 디자인 아키텍처, 인터페이스 등의 실무적인 영어 문서 작성과 영어 논문작성 방법을 포함한다.

▮ 엔지니어커뮤니케이션 (Engineer Communication) 관련 교과목

(※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1003	엔지니어를 위한 영어 의사소통	전공핵심	3
FUT2005	공학영어 읽기	전공핵심	3
FUT2006	엔지니어를 위한 영어 프리젠테이션	전공핵심	3
FUT3005	엔지니어를 위한 실용 영작문	전공심화	3
FUT3006	엔지니어를 위한 학술 영작문	전공심화	3
FUT4002	공학영어 캡스톤 디자인	전공심화	3



□ 융합코디네이션 (Transdisciplinary Coordination)

디지털 지식정보사회에서 인문학은 지금까지와는 다른 존재방식으로의 변화를 요구받고 있다. 그렇다면 인문학은 미래 사회를 위해 어떤 모습으로 변화해야 하는 것일까? 이에 대한 답을 찾는 여정이 융합코디네이션의 교육과정이다.

빅데이터, 사물인터넷, 가상현실, 무인자동차 등 신기술은 ‘고용 사회’를 대체하는 미래 패러다임 전환을 가져왔으며 이로 인해 우리 사회는 창의와 실용을 겸비한 대체할 수 없는 경쟁력을 지닌 인재를 필요로 한다. 이에 융합코디네이션은 미래 사회를 선도하는 융합형 인재 양성을 목표로 다학문간/다학제간 융합의 목적과 의의, 방향을 설정하기 위해 4개의 마이크로전공(아르테크놀로지, 테크노사이언스인문학, 디지털스토리텔링, 엔지니어커뮤니케이션)의 공통 기초핵심 지식을 함양할 수 있는 교과목을 개설하였다. 융합코디네이션 전공 교과목은 언어, 문학, 역사, 철학의 기반 위에 과거와 현재를 이해하고 미래사회의 변화를 예측하여 혁신을 주도하는 창의적, 융합적 인문학 소양을 기르도록 돕는다.

▮ 융합코디네이션 (Transdisciplinary Coordination) 관련 교과목

(※ 차후 변동될 수 있습니다)

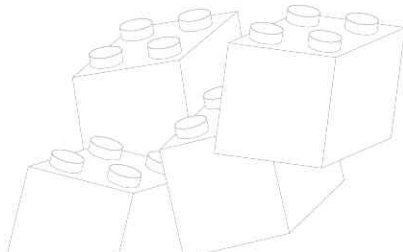
학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1005	초학제 시대의 미래인문학	전공핵심	3
FUT2009	네트워크 사회를 위한 미래인문학	전공핵심	3
FUT3008	인류세 시대를 위한 미래인문학	전공핵심	3
PER2061	스마트시대의문자, 구술, 영상	전공핵심	3
FUT2010	은유와 프레임 전략	전공핵심	3
FUT3009	과학기술학의 새로운 지형도	전공핵심	3

인문소프트웨어융합전공 (Humanities-Software Convergence)

* 다중(부)전공

미래 성장 동력이 될 산업을 예측하고 선점하기 위해서 사용 주체인 인간 욕망의 변화하는 흐름을 읽어낼 필요성의 대두가 인문학 열풍의 근원이다. 사물 인터넷의 사용은 인간 행동의 변화를 분석할 수 있는 광범위한 디지털 데이터를 만들어 냈고 이를 바탕으로 한 빅데이터 통계는 직관적 사고를 통한 통찰과 함께 인간 행동을 예측할 수 있는 가장 강력한 도구이다. 디지털 데이터를 읽고 생산하기 위한 프로그래밍 능력은 전문적 생산자가 갖추어야 할 능력에서 문자 해독 수준의 디지털 문해(Digital Literacy)로서 인간이 생산적 주체로 디지털 시대를 살기위한 필수 능력이 되었다.

이러한 변화의 관점에서 프로그래밍(programming) 교육은 인간의 생각을 시각화 하는 도구, 변화하는 세상을 읽어내는 디지털 문해(Digital Literacy) 그리고 인간이 수집, 구성하는 대상에 인간의 질적인 판단을 추가해서 가치를 높이는 디지털 큐레이션(Digital Curation) 활동의 기반으로 필요하다.



인문소프트웨어융합전공 (Humanities-Software Convergence)

* 다중(부)전공

인문소프트웨어융합전공 20-23 교육과정 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수단위	학점
FUT1007	데이터과학트렌드	100단위	3
CUL0011	창의적컴퓨팅	100단위	3
FUT1004	호모테크노사이언티스트의상상력과창조성	100단위	3
FUT1008	인문대생을위한창의적프로그래밍	100단위	3
JOU2017	영상언어의이해	200단위	3
FUT2010	은유와프레임전략	200단위	3
FUT2013	인문대생을위한트렌드프로그래밍	200단위	3
CSE2010	자료구조론	200단위	3
FUT2008	지속가능한미래를위한과학기술정책	200단위	3
CUL1122	창의적프로그래밍	100단위	3
ITE3073	컴퓨터알고리즘기초	200단위	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	200단위	3
FUT2014	데이터시각화	200단위	3
JMC2022	미디어전략과기획	200단위	3
ITE2039	알고리즘및문제해결기법	200단위	3
CUL1138	인공지능과기계학습	100단위	3
FUT2007	테크노사이언스가만드는세상	200단위	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	300단위	3
FUT3007	역사로읽는테크노사이언스	300단위	3
ELE3021	운영체제	300단위	3
FUT3012	인문대생을위한객체지향프로그래밍	300단위	3
AIX0004	AI+X:R-Py컴퓨팅	300단위	3
AIX0003	AI+X:딥러닝	300단위	3
AIX0005	AI+X:머신러닝	300단위	3
AIX0002	AI+X:인공지능	300단위	3
AIX0006	AI와법	300단위	3
ITE2038	데이터베이스시스템및응용	300단위	3
AIX0007	인공지능의철학	300단위	3
FUT3013	인문대생을위한웹프로그래밍	300단위	3
ITE2031	컴퓨터구조론	300단위	3
ENE4019	컴퓨터네트워크	300단위	3
PER2060	현대테크노사이언스의윤리적도전	300단위	3
FUT4006	게임프로그래밍을위한캡스톤디자인	400단위	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	400단위	3
FUT4007	인문학기반디지털콘텐츠구축을위한캡스톤디자인	400단위	3
FUT4003	한국테크노사이언스혁신의역사	400단위	3

인문소프트웨어융합전공 (Humanities-Software Convergence)

* 다중(부)전공

인문소프트웨어융합전공 16-19 교육과정 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수단위	학점
FUT1007	데이터과학트렌드	전공핵심	3
FUT1004	호모테크노사이언티스트의 상상력과창조성	전공핵심	3
FUT1008	인문대생을위한창의적프로그래밍	전공핵심	3
JOU2017	영상언어의이해	전공핵심	3
FUT2010	은유와프레임전략	전공핵심	3
FUT2013	인문대생을위한트렌드프로그래밍	전공핵심	3
CSE2010	자료구조론	전공심화	3
FUT2008	지속가능한미래를위한과학기술정책	전공심화	3
ITE3073	컴퓨터알고리즘기초	전공심화	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	전공심화	3
FUT2014	데이터시각화	전공핵심	3
JMC2022	매체계획론	전공핵심	3
ITE2039	알고리즘및문제해결기법	전공심화	3
FUT2007	테크노사이언스가만드는세상	전공핵심	3
AIX0004	AI+X:R-Py컴퓨팅	전공심화	3
AIX0003	AI+X:딥러닝	전공심화	3
AIX0005	AI+X:머신러닝	전공심화	3
AIX0002	AI+X:인공지능	전공핵심	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	전공심화	3
FUT3007	역사로읽는테크노사이언스	전공심화	3
ELE3021	운영체제	전공심화	3
FUT3012	인문대생을위한객체지향프로그래밍	전공핵심	3
AIX0006	AI와법	전공심화	3
ITE2038	데이터베이스시스템및응용	전공심화	3
AIX0007	인공지능의철학	전공핵심	3
FUT3013	인문대생을위한웹프로그래밍	전공핵심	3
ITE2031	컴퓨터구조론	전공심화	3
ENE4019	컴퓨터네트워크	전공심화	3
PER2060	현대테크노사이언스의윤리적도전	전공핵심	3
FUT4006	게임프로그래밍을위한캡스톤디자인	전공핵심	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	전공핵심	3
FUT4007	인문학기반디지털콘텐츠구축을위한캡스톤디자인	전공핵심	3
FUT4003	한국테크노사이언스혁신의역사	전공심화	3

인문소프트웨어융합전공 (Humanities-Software Convergence)

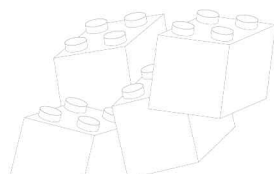
* 마이크로전공 교과목

※ 마이크로전공 이수조건: 입문과정 과목을 **2과목** 이상 포함시켜 총 **4과목** 이수

컴퓨터알고리즘기초, 운영체제, 컴퓨터네트워크, 데이터베이스시스템및응용 과목은 마이크로전공생은 수강신청하실 수 없습니다.

인문소프트웨어융합전공 마이크로전공 교육과정 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	학점
FUT1007	데이터과학트렌드(입문과정)	3
FUT1008	인문대생을위한창의적프로그래밍(입문과정)	3
CSE2010	자료구조론	3
FUT2013	인문대생을위한트렌드프로그래밍(입문과정)	3
JOU2017	영상언어의이해	3
FUT2014	데이터시각화(입문과정)	3
JMC2022	매체계획론	3
ITE2031	컴퓨터구조론	3
FUT3012	인문대생을위한객체지향프로그래밍	3
FUT3013	인문대생을위한앱프로그래밍	3
FUT4006	게임프로그래밍을위한캡스톤디자인	3
FUT4007	인문학기반디지털콘텐츠구축을위한캡스톤디자인	3

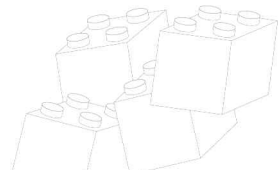
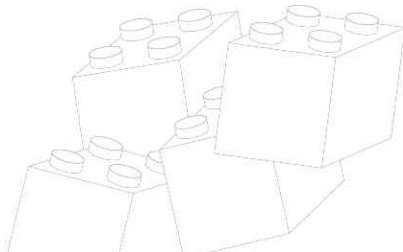


인문공공행정전공 (Public Administration Humanities)

* 다중(부)전공

다양하고 복잡한 이해관계가 첨예하게 충돌하고 교차하는 현대사회에서 중요한 것은 무엇보다도 인간을 중심에 둔 통찰과 판단 능력이다. 상호호혜적인 관용과 공감, 임기응변과 회복력, 의지와 용기, 인권감수성과 약자 지향성 등의 가치들과 함께 최선에서 최악에 이르는 사회적 시나리오를 상상할 수 있는 인문학적 소양이 필수불가결한 것이다.

인문공공행정전공은 행정, 법, 언론, 미디어 등의 공공영역을 둘러싼 인문학적 이해를 바탕으로, 국가의 역할과 법/제도, 시민사회의 특성, 공동체의 가치와 시민적 자질, 연대의 목적의식과 비전, 지역사회의 건강과 정의(正義), 미디어와 언론의 성격, 대중문화에 대한 안목과 비평적 관점 등을 다룬다. 궁극적으로 공공의 생활에서 나타나는 문제와 갈등의 원인, 도덕적/인간적 딜레마 상황에 대한 대처, 해결을 위한 대안 등을 분석하고, 이를 평가할 수 있는 능력을 기르는 데에 목적을 둔다. 따라서 공공의 윤리와 이익을 위한 문제해결능력, 사회적 갈등과 합의과정을 총괄하는 비판적 사고력, 다양한 상황과 조건에 적용할 수 있는 지혜로운 소통능력을 집중적으로 학습한다.



인문공공행정전공 (Public Administration Humanities)

* 다중(부)전공

인문공공행정전공 20-23 교육과정 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수단위	학점
FUT1006	디지털저널리즘비평과글쓰기	100단위	3
PER3045	현대사회의갈등관리와인문학	100단위	3
FUT2012	동서양사상을통해본정의	200단위	3
JOU2011	신문론	200단위	3
FUT2010	은유와프레임전략	200단위	3
KOR3074	4차산업혁명시대의문예비평	200단위	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	200단위	3
JMC2008	방송론	200단위	3
FUT2011	사회적상상력을여는소통과혁신의수사학	200단위	3
PAD3004	정책학개론	200단위	3
PAD2060	행정학의핵심주제	200단위	3
PAD3026	감성정부론	300단위	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	300단위	3
PPL3017	국제경제학	300단위	3
FUT1005	초학제시대의미래인문학	300단위	3
FUT3011	품위있는사회와지속가능성을위한의제들	300단위	3
PPL2013	현대사상의주요흐름	300단위	3
AIX0006	AI와법	300단위	3
FUT3010	공정한시민을위한미디어리터러시:팩트,믿음,재미	300단위	3
PPL3020	국제정치학	300단위	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	300단위	3
JOU3021	여론과캠페인	300단위	3
AIX0007	인공지능의철학	300단위	3
FUT3008	인류세시대를위한미래인문학	300단위	3
PAD3062	정치와행정	300단위	3
FUT2015	회복을위한인문학과다크리서치:불,전염병,멸종의어젠다읽기	400단위	3
FUT4004	Lego-H인문캡스톤디자인1:현장전문가리더십특강	400단위	3
PHL4053	글로벌시대의예술문화와사상	400단위	3
PHL4047	글로벌시대의한자문화와사상	400단위	3
JMC4024	언론법제	400단위	3
FUT4005	Lego-H인문캡스톤디자인2:현장커뮤니케이션및과제	400단위	3
PHL4054	글로벌시대의경제윤리와정치사상	400단위	3
PPL4016	현대사회의윤리적쟁점들	400단위	3

인문공공행정전공 (Public Administration Humanities)

* 다중(부)전공

인문공공행정전공 16-19 교육과정 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
FUT1006	디지털저널리즘비평과글쓰기	전공핵심	3
PER3045	현대사회의갈등관리와인문학	전공핵심	3
FUT2012	동서양사상을통해본정의	전공핵심	3
JOU2011	신문론	전공심화	3
FUT2010	은유와프레임전략	전공핵심	3
KOR3074	4차산업혁명시대의문예비평	전공핵심	3
FUT2009	네트워크사회를위한미래인문학	전공심화	3
JMC2008	방송론	전공심화	3
FUT2011	소통과혁신의인문거버넌스	전공핵심	3
PAD3004	정책학개론	전공심화	3
PAD2060	행정학의핵심주제	전공심화	3
PAD3026	감성정부론	전공심화	3
FUT3009	과학기술학의새로운지형도	전공심화	3
PPL3017	국제경제학	전공심화	3
FUT3011	지속가능한사회와인문공공성의핵심쟁점들	전공핵심	3
FUT1005	초학제시대의미래인문학	전공핵심	3
PPL2013	현대사상의주요흐름	전공심화	3
FUT2015	회복을위한인문학과다크리서치: 불, 전염병, 멸종의어젠다읽기	전공심화	3
AIX0006	AI와법	전공심화	3
PPL3020	국제정치학	전공심화	3
FUT3010	미디어의공공성과대중성	전공핵심	3
PER2061	스마트시대의문자, 기술, 영상	전공핵심	3
JOU3021	여론과캠페인	전공심화	3
AIX0007	인공지능의철학	전공핵심	3
FUT3008	인류세시대를위한미래인문학	전공핵심	3
PAD3062	정치와행정	전공심화	3
FUT4004	Lego-H인문캡스톤디자인1:현장전문가리더십특강	전공핵심	3
PHL4053	글로벌시대의예술문화와사상	전공핵심	3
PHL4047	글로벌시대의한자문화와사상	전공핵심	3
JMC4024	언론법제	전공심화	3
FUT4005	Lego-H인문캡스톤디자인2:현장커뮤니케이션및과제	전공핵심	3
PHL4054	글로벌시대의경제윤리와정치사상	전공핵심	3
PPL4016	현대사회의윤리적쟁점들	전공심화	3

인문공공행정전공 (Public Administration Humanities)

* 마이크로전공 교과목

※ 마이크로전공 이수조건: *표과목 8과목 중 총 4과목 이수

인문공공행정전공 마이크로전공 교육과정 (※ 차후 변동될 수 있습니다.)

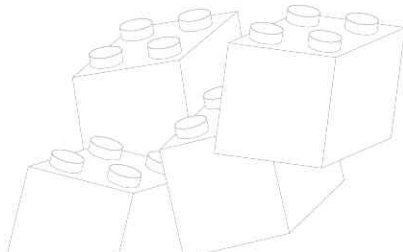
학수번호	교과목명	학점
FUT1006	디지털저널리즘비평과글쓰기*	3
PER3045	현대사회의갈등관리와인문학*	3
FUT2012	동서양사상을통해본정의*	3
FUT2011	소통과혁신의인문거버넌스*	3
FUT3011	지속가능한사회와인문공공성의핵심쟁점들*	3
FUT3010	미디어의공공성과대중성*	3
FUT4004	Lego-H인문캡스톤디자인1:현장전문가리더십특강*	3
FUT4005	Lego-H인문캡스톤디자인2:현장커뮤니케이션및과제*	3

통상한국어커뮤니케이션전공 [외국인전용] (Korea Language and Business Communication)

* 다중(부)전공

외국인을 대상으로 통상과 한국어 및 한국문화, 통상 및 비즈니스 분야를 교수 학습할 수 있도록 설계된 교육 프로그램으로, 한국 관련 분야에서 성공적인 국제비즈니스를 수행할 수 있는 외국인 인재 양성을 목표로 한다. 본 전공은 외국인 유학생들이 한국어 능력과 한국 문화에 대한 이해 부족으로 겪는 어려움을 해소할 수 있도록 학년, 수준 단계별로 계획하고 설계한 맞춤형 교육 프로그램이다. 또한 비즈니스 분야에서 요구하는 전문 통상 관련 내용을 효과적으로 교육한다.

최근 한국 기업에서는 외국인 직원을 대상으로 한 교육프로그램을 운영하여 한국어 및 한국문화와 실무지식을 익히도록 하고 있으며, 취업 준비생들에게는 이러한 능력을 대학에서 미리 갖추어 올 것을 요구하고 있다. 이는 기존의 전공 학습만으로는 어려운 일이다. 한양대학교의 '통상한국어커뮤니케이션'은 외국인 학생들이 사회에서 요구하는 바로 이러한 능력을 갖추 수 있도록 도와주는 교육과정이다.



통상한국어커뮤니케이션전공 [외국인전용] (Korea Language and Business Communication)

* 다중(부)전공

통상한국어커뮤니케이션전공 (20-23 교육과정) 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수단위	학점
SYG0003	경제와경영	200단위	3
PER2021	한국사회와문화	200단위	3
KOR2045	한국어음운의이해	200단위	3
KOR2049	한국어의문장구조	200단위	3
PER2019	한국어작문	200단위	3
SYG0001	글로벌국제경영	200단위	3
PER2022	시장경제의이해	200단위	3
SYG0002	직업과인력관리	200단위	3
KOR2068	한국어의사소통	200단위	3
KOR2066	한글맞춤법과교정의실제	200단위	3
PER2037	한류와한국대중문화	200단위	3
PER3040	경제와사회	300단위	3
PER3026	동아시아경제	300단위	3
SOC3052	동아시아연구	300단위	3
KOR4066	무역한국어	300단위	3
PER3020	미디어로보는한국경제	300단위	3
PER3021	비즈니스한국어작문	300단위	3
KOR3065	생활속의한국어자료해석	300단위	3
PER3041	외국인을위한한국문화원형	300단위	3
FUT2010	은유와프레임전략	300단위	3
PER3042	취업역량개발과직무이해	300단위	1
SOC3053	기업사회학	300단위	3
PER0003	생각과논리	300단위	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	300단위	3
PER3024	한국경제개발과근대화	300단위	3
PER2023	한국기업의이해	300단위	3
PER3025	한국어프레젠테이션	300단위	3
PER4025	한중비즈니스문화	300단위	3
SYG0006	국제통상과마케팅	400단위	3
SOC3036	노동과기업문화	400단위	3
PER4010	한국어텍스트의이해	400단위	3
PER4015	한국드라마와화용론	400단위	3
SOC4015	한국사회의이해	400단위	3

통상한국어커뮤니케이션전공 [외국인전용] (Korea Language and Business Communication)

통상한국어커뮤니케이션전공 16-19 교육과정 교과목 (※ 차후 변동될 수 있습니다)

학수번호	교과목명	이수구분	학점
SYG0003	경제와경영	전공심화	3
PER2021	한국사회와문화	전공심화	3
KOR2045	한국어음운의이해	전공심화	3
KOR2049	한국어의문장구조	전공심화	3
PER2019	한국어작문	전공핵심	3
SYG0001	글로벌경제경영	전공심화	3
PER2022	시장경제의이해	전공핵심	3
SYG0002	직업과인력관리	전공심화	3
KOR2068	한국어의사소통	전공핵심	3
KOR2066	한글맞춤법과교정의실제	전공심화	3
PER2037	한류와한국대중문화	전공핵심	3
PER3040	경제와사회	전공핵심	3
PER3026	동아시아경제	전공핵심	3
SOC3052	동아시아연구	전공심화	3
KOR4066	무역한국어	전공핵심	3
PER3020	미디어로보는한국경제	전공핵심	3
PER3021	비즈니스한국어작문	전공핵심	3
KOR3065	생활속의한국어자료해석	전공심화	3
PER3041	외국인을위한한국문화원형	전공핵심	3
FUT2010	은유와프레임전략	전공핵심	3
SOC3053	기업사회학	전공심화	3
PER0003	생각과논리	전공핵심	3
PER2061	스마트시대의문자,구술,영상	전공핵심	3
PER3024	한국경제개발과근대화	전공핵심	3
PER2023	한국기업의이해	전공핵심	3
PER3025	한국어프레젠테이션	전공핵심	3
PER4025	한중비즈니스문화	전공핵심	3
SYG0006	국제통상과마케팅	전공핵심	3
SOC3036	노동과기업문화	전공심화	3
PER4010	한국어텍스트의이해	전공심화	3
PER4015	한국드라마와화용론	전공심화	3
SOC4015	한국사회의이해	전공심화	3

