

Part
09

미래라이프
융합대학

- 555 미래경영학과
- 567 문화예술학과
- 577 골프산업학과

미래경영학과

1 학과소개

미래경영학과는 경영 원리를 체계적으로 습득할 수 있도록 성인학습자를 위한 최적의 맞춤형 교육과정을 지향하며, 경영학 전반에서 재직자의 현업 활용도가 높은 학습 실무자 역량 제고를 위한 교육과정을 구축하여 조직의 관리자로 성장함에 있어 필요한 자질을 지닐 수 있도록 교육한다. 기업 내 승진은 물론 미래의 전문경영인을 희망하는 재직자, 아이디어와 열정 그리고 전문 경영지식을 가지고 창업을 꿈꾸는 창업 준비자, 경영의 노하우를 습득하고자 하는 자영업자, 미래사회 트렌드를 내다보는 통찰과 혜안을 갖고자 하는 성인학습자를 위한 최적의 맞춤형 교육과정을 지향한다.

2 교육방침

가. 학과비전: 평생교육 역량강화로 지역의 건강한 100세 시대를 견인하는 미래 경영 인재양성

나. 인재상

- 글로벌시대를 선도하며 미래를 설계하는 융합형 경영인
- 창의적인 사고를 통해 문제를 해결하는 능력을 보유한 경영인
- 인간을 존중하고 다양한 관점으로 세상을 이끌어 나가는 경영인
- 4차산업시대의 최첨단 실무능력과 실천하는 자세를 갖춘 리더형 경영인

다. 교육목표: 4차산업시대의 경영이론과 실사구시(實事求是) 학습을 통한 글로벌 경영인 육성.

3 교육목표


| 학과 교육목표(Program Educational Objectives) | 대학 인재상과 교육목표 연계성 | | |
|--|------------------|--------------|------------|
| | 따뜻한 글로벌인 | 창의융합 실무능력 | 소통하는 실천 |
| 경영 원리를 체계적으로 습득할 수 있도록 평생교육을 수행하여 경영학의 다양한 분야에서 역량을 발휘할 수 있는 경영 전문가 양성 | 3 | 1 | 2 |
| 새로운 융복합 시대의 흐름에 맞추어 일과 학습을 연계한 지역 맞춤형 실무 인재양성 | 1 | 3 | 2 |
| 지역 경제 및 비즈니스의 발전을 위해 상생하는 실천적 리더 양성 | 2 | 1 | 3 |

4 졸업 후 진로

최신 경영이론과 정보기술 지식을 함양하여 제조업에서 건설, 금융, 서비스, 공공분야 및 첨단산업에 이르기까지 모든 분야에서 글로벌 비즈니스리더로 활동할 수 있다. 또한, 대학원 경영학과 석사과정 또는 경영대학원 (MBA)에 진학하여 경영 분야 전문가로 활동이 가능하며, 취업을 원하는 경우에는 경영이론 및 실무지식을 함양하여 다양한 분야에 취업하여 탁월한 능력을 발휘하게 될 것이고, 직장에 근무하고 계신 분은 디지털시대에 새로운 경영이론과 전문지식을 함양하여 자신의 가치 향상과 현업에 효율적인 지식활용이 가능 할 것이다. 관련자격증은 경영지도사, 기술지도사, 판매관리사, 전자상거래관리사, 물류관리사, ERP 컨설턴트, 정보검색사, 공인회계사, 세무사, 공인노무사, 사회정보분석사, 창업지도사, 유통관리사, 금융투자분석사, 자산관리사, 투자자산운용사, 신용위험분석사, 소비자전문상담사, 마케팅 영업 전문가 자격증 등이 있다.

미래경영학과 전공역량(학습성과)

| 구분 | 전공역량 (학습성과) | 정의 | 수행준거 |
|------|----------------|--|--|
| PO1 | 전공지식 | 전공 지식과 기술을 기반으로 경영분야의 문제 해결에 응용할 수 있는 능력 | 전공 지식을 경영분야 문제 해결에 적용할 수 있다. |
| PO2 | 자료/실험분석 | 데이터 자료를 활용하여 분석하고 결과를 해석할 수 있는 능력 | 전공분야 문제 해결에 필요한 데이터의 조사, 수집, 분석을 계획하고 수행할 수 있다. |
| PO3 | 기획/모델링 | 전공 분야 프로젝트를 기획 및 수행할 수 있는 능력 | 전공 분야 제반 문제를 인식하여 정의하고 이를 공식화하여 해결할 수 있다. |
| PO4 | 도구활용 | 전공분야 실무에 필요한 소프트웨어 활용, 방법 등을 사용할 수 있는 능력 | 경영실무에 필요한 지식을 이해하고 응용프로그램을 실무에 적용할 수 있다. |
| PO5 | 문제해결 | 경영분야 문제를 창조적이고 논리적인 사고를 통하여 올바르게 인식하고 적절하게 해결하는 능력 | 경영분야 문제를 논리적인 사고와 유연한 창의성으로 해결할 수 있다. |
| PO6 | 팀 프로젝트 | 경영문제 해결을 위한 프로젝트 팀의 구성원으로 팀 성과에 기여할 수 있는 능력 | 팀 성과에 기여하기 위하여 구성원으로써 자신의 역할을 수행하며, 다른 구성원의 역할을 이해하고 협력할 수 있다. |
| PO7 | 의사소통 | 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력 | 다양한 환경에서 자신의 생각을 논리적으로 정리하여 말과 글로 전달하고 다른 사람의 의견을 경청하고 공감할 수 있다. |
| PO8 | 사회적 영향 | 전공 결과물에 대하여 사회에 미치는 영향을 재고하는 능력 | 경영에 대한 전공결과물이 사회에 어떠한 영향을 미치는 지를 파악할 수 있다. |
| PO9 | 직업윤리 | 전공분야에 대한 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력 | 경영분야의 사회적 책임을 고려하여 도덕적으로 판단하고 실천할 수 있다. |
| PO10 | 자기개발 | 평생학습에 대한 필요성의 인식과 참여할 수 있는 능력으로 실무 관련 자격증에 대한 지식을 이해하고 응용할 수 있는 능력 | 비전성취를 위해 자기 캐리어를 관리.개발하는 지식을 이해하여 평생학습에 필요한 자격증 취득에 기초지식을 이해하고 응용할 수 있다. |
| PO11 | 글로벌 | 글로벌 경영시대에 적합한 국제적인 비즈니스를 이해할 수 있는 능력 | 글로벌 경영 시대를 주도할 수 있는 국제적인 비즈니스 문제와 이슈를 이해할 수 있다. |
| PO12 | 창의융합 | 문제해결을 위해 경영학분야외의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있는 능력 | 문제해결을 위해 경영학분야 외의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있다. |

 미래경영학과 진로가이드 및 교과목 로드맵

| 구분 | 공 통 | 세무·회계 | 부동산 및 자산관리 | 프랜차이즈, 창업 |
|-----|--|---|------------------------------|---|
| 1-1 | · 컴퓨터활용(1) | | | |
| 1-2 | · 컴퓨터활용(2) | | | |
| 2-1 | · 문화로보는세계 · 하계스포츠프로그램(2) · 경영학원론 | · 회계의 이해 | | · 시사경제경영 |
| 2-2 | · 행복심리학 · 창의적 아이디어와 코딩 · 경영조직과 의사결정 · 동계스포츠프로그램(2) | | · 생활 속 경제이야기 | · 마케팅의 이해 |
| 3-1 | · 현대사회와 정신건강 · 일상생활 속 법률 · 인적자원관리 | · 세무의 기초 | · 부자경제학 | · 유통관리 및 경영전략 |
| 3-2 | · 인문학산책 · 문화현장실습 | · 원가회계 | · 재무관리와 투자자산 | |
| 4-1 | · 예술과 미학 | | | · 창업가정신 · 영업전략과 인터넷 마케팅 · 창업실무와 회사법 · 소비자행동과 심리 |
| 4-2 | · 품질경영 · 비즈니스커뮤니케이션 | | · 보험 및 재무설계 | · 서비스마케팅 · 입지 및 상권분석론 |
| 비교과 | ■ 현장전문가 특강 | ■ 전산회계, 전산세무 자격증 준비 | ■ 자산관리사 | ■ 유통관리사, 물류관리사 자격증 준비 |
| 역량 | ■ 경영전반에 대한 전공지식 ■ 경영의 사회적 영향력에 대한 인식 ■ 기업의 사회적 책임에 대한 인식 및 활용 | ■ 논리적으로 분석적인 사고 ■ 문제해결 능력 ■ 소프트웨어 활용 능력 | ■ 논리적일고 분석적인 사고 ■ 문제해결 능력 | ■ 논리적일고 분석적인 사고 ■ 문제해결 능력 ■ 데이터 수집 및 분석 능력 |
| 직업군 | | ■ 회계, 세무 전문가 | ■ 자산관리 전문가 ■ 투자 전문가 | ■ 마케팅전문가 ■ 유통/물류 전문가 ■ 브랜드매니지먼트 전문가 ■ 고객상담 전문가 ■ 창업 |
| 취업처 | <ul style="list-style-type: none"> · 행정분야: 지역커뮤니티센터, 문화교육센터 등의 행정사무직 · 경영마케팅분야: 중소중견기업 회계팀, 마케팅팀, 영업팀 등 · 진학연구분야: 국내·외 대학원 진학, 연구소 등 · 창업 및 프랜차이즈 경영 | | | |

미래경영학과 교육과정

| 학년/학기 | 이수 순 | 교과목 번호 | 교과목명(국문) | 교과목명(영문) | 필수점 | 선택점 | 시수 | 이론 | 실습 | 비고 |
|-------|------|--------|---------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1/1 | 교선 | 03527 | 사고와 소통 | Thought and Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/1 | 기선 | 01189 | 컴퓨터활용(1) | Computer Application(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 02530 | 하계스포츠(1) | Summer Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 04213 | 기초골프(1) | Introduction to Golf(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 교선 | 04223 | 비즈니스에티켓 | Business Etiquette | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/1 | 전선 | 03529 | 라인댄스입문 | Line Dance Basic | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 교선 | 03561 | 실용영어 | Practical English | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/2 | 기선 | 01190 | 컴퓨터활용(2) | Computer Application(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 03534 | 포크댄스 | Folk Dance | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 전선 | 02526 | 동계스포츠(1) | Winter Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04214 | 기초골프(2) | Introduction to Golf(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04627 | 강원스토리텔링 | Gangwon Storytelling | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 교선 | 04628 | 문화로 보는 세계 | Culture Around the World | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 02531 | 하계스포츠(2) | Summer Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04643 | 경영학원론 | Principles of Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04644 | 회계의 이해 | Principles of Accounting | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04840 | 시사경제경영 | Economy and Business News | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 03528 | 문화경영입문 | Introduction to Arts and Cultural Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/2 | 교선 | 04629 | 행복심리학 | The Psychology of Happiness | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/3 | 전선 | 04630 | 창의적 아이디어와 코딩 | Creative Ideas and Coding | | 3.0 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | |
| 2/4 | 전선 | 02527 | 동계스포츠(2) | Winter Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/5 | 전선 | 04646 | 생활 속 경제이야기 | Principles of Economics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/6 | 전선 | 04649 | 경영조직과 의사결정 | Organizations, and Decision Making | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/7 | 전선 | 04647 | 마케팅의 이해 | Marketing Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04072 | 현대사회와 정신건강 | Mental Health in Modern Society | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04071 | 일상생활 속 법률 | Law in everyday life | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04631 | 부자경제학 | Wealth Economics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04650 | 세무의 기초 | Understanding Taxation | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04653 | 유통관리 및 경영전략 | Distribution Management and Strategy | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04651 | 인적자원관리 | Human Resource Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 교선 | 04632 | 인문학산책 | Humanities Expedition | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04066 | 문화현장실습 | Fieldwork Culture | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04654 | 재무관리와 투자자산 | Financial Management and Investment Assets | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04657 | 원가회계 | Cost Accounting | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04656 | 부동산시장과 자산관리 | Real Estate Market and Asset Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04841 | 창업경영 | Business Startup | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 교선 | 02050 | 창업가정신 | Entrepreneurship | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 교선 | 04633 | 예술과 미학 | Art and Aesthetics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04658 | 영업전략과 인터넷 마케팅 | Internet Marketing and Strategy | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04659 | 창업실무와 회사법 | Startup Practices and Corporate Law | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04663 | 빅데이터와 시장조사 | Big Data and Market Research | | 3.0 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04660 | 소비자행동과 심리 | Consumer Behavior | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04662 | 서비스마케팅 | Service Marketing | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04665 | 입지 및 상권분석론 | Location and Business District Analysis | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 교선 | 04634 | 한국사회와 언어생활 | Korean Society and Language | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 전선 | 01599 | 품질경영 | Quality Management | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/2 | 교선 | 04027 | 비즈니스 커뮤니케이션 | Business Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |

미래경영학과 교과목 개요

1학년

사고와 소통 (Thought and Communication)

소통 능력이 개인의 중요한 능력으로 인식되는 시대에, 과거로부터 현재와 미래에 이르기까지의 삶을 직시하고 말과 글로 자신의 생각과 감정 등을 정확하고 올바르게 표현하는 방법을 익힘으로써 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

컴퓨터활용(1) (Introduction to Computer(1))

컴퓨터의 역사와 구조를 학습하여 컴퓨터에 대한 기본 원리를 이해한다. 전공이수와 학습에 필요한 프리젠테이션 프로그램인 마이크로소프트 파워포인트를 학습하여 자료의 정리 및 발표에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

하계스포츠(1) (Summer Sports(1))

하계스포츠의 기초 및 응용 기능을 익혀 생활체육지도자로서 지도능력을 배양하고 여가 선용에 응용할 수 있도록 한다. 수상스키, 요트 서핑 등 하계 스포츠를 집중이수제를 통해 학습한다.

기초골프(1) (Introduction to Golf(1))

대중화 되고 있는 골프를 좀 더 체계적이며, 쉽게 이해하도록 기술 및 이론을 설명한다. 또한 골프의 규칙과 이론을 습득하여 여가스포츠로서의 흥미와 가치를 이해한다

비즈니스 에티켓 (Business Etiquette)

글로벌 마인드를 통해 비즈니스 환경에서 타인에 대한 배려와 매너, 현대사회의 지성인으로서 갖추어야 할 마음가짐과 덕목에 대해 배운다.

라인댄스 입문 (Line Dance Basic)

라인댄스의 입문반으로 기본동작과 루틴을 배우으로써 리듬감과 협응력, 창의성을 향상시켜 준다.

실용영어 (Practical English)

국제화 시대에 부응하기 위해 어학실력과 영어권 문화에 대한 이해를 돕고, 영어 어휘 및 구문에 대한 이해를 통해 궁극적으로 기본적인 대화에 필요한 영어의사

소통 능력을 기른다.

컴퓨터활용(2) (Introduction to Computer(2))

기업의 업무 생산성 향상에 필수적으로 활용되는 스프레드시트 프로그램의 대표적인 제품인 마이크로소프트 엑셀을 학습한다.

포크댄스 (Folk Dance)

중세유럽의 농민에게서 자연발생 하였으며 발생한 나라와 지역의 문화유산이 담겨져 있는 고유한 춤으로써 협동성과 친밀감을 높여주고 다른 나라의 문화를 체험할 수 있다.

동계스포츠(1) (Winter Sports(1))

동계스포츠인 스키의 기초 기술을 익혀 겨울의 낭만과 겨울 스포츠의 대담성과 및 체력을 단련시키고 안전에 대한 지식을 습득함과 동시에 사회성을 기른다.

기초골프(2) (Introduction to Golf(2))

골프의 역사, 경기 규칙 및 골프산업에 대한 이해를 바탕으로 골프자세, 그립, 기초스윙법 등을 익힌다.

강원스토리텔링(Gangwon Storytelling)

강원 지역의 역사, 문화, 지리 등과 관련된 다양한 유적과 장소, 시설 등을 문헌 고찰과 탐방을 통해 이해하고, 이를 소재로 강원지역의 문화유산으로 스토리텔링 하는 방안을 배운다.

2학년

문화로 보는 세계(Culture Around the World)

세계의 다양한 문화와 생활양식, 정치경제와 관련된 이슈 등에 대해 배우고, 우리나라의 한류(K-Culture)의 위상과 가치에 대해 알아 본다.

하계스포츠(2) (Summer Sports(2))

해양스포츠의 이해와 해양에서 이루어지는 스포츠 종목들을 접함으로써 해양스포츠 전문 기술을 습득하고자 한다.

경영학원론 (Principles of Management)

경영학의 기초 입문으로서 경영의 역사, 기업과 경영, 경영 마인드, 경영자의 리

더십, 기업의 특성과 기업 윤리, 경영 환경, 조직 설계, 경영전략의 수립과 실행, 중소기업 창업 등에 관해 배운다.

회계의 이해 (Principles of Accounting)

회계에 관한 기초적인 이해와 기업실무에서 활용하는 실무회계에 관한 기본적인 내용을 이해할 수 있는 학문이다.

시사경제경영 (Economy and Business News)

국내외 경제 및 비즈니스 관련 뉴스를 통해 국내외 산업계에 대한 동향을 파악한다. 인터넷 뉴스, 각종 경제 주간지 등의 자료를 바탕으로 빅테크 산업의 동향, 금리 및 환율 변화 추세, 관세 정책의 변화 등을 파악한다.

문화경영입문 (Introduction to Arts and Cultural Management)

전통 또는 대중 문화예술가가 자본주의 시장경제 체제에서 문화·예술적 영향력을 펼칠 수 있도록 도와주는 다양한 문화·예술적 기관, 제도, 정책을 이해하고 문화예술가와 문화예술기관들이 지속적으로 생존, 성장, 발전하는데 필요한 경영 방식에 대해서 공부한다.

행복심리학(The Psychology of Happiness)

행복의 주관적, 객관적 정의를 통해 삶에 대한 긍정적 가치를 높이고 자신에 대한 효용감을 향상시켜 성인학습자의 학습능력을 배양한다.

창의적 아이디어와 코딩(Creative Ideas and Coding)

컴퓨터활용 수업을 통해 익힌 기본적인 정보기술 지식을 바탕으로 한걸음 더 나아가 컴퓨터와 인터넷이 어떻게 작동하는지 HTML 코딩 등을 통해 배우고 자신의 아이디어를 컴퓨터를 통해 구현하는 방법을 익힌다.

동계스포츠(2) (Winter Sports(2))

동계스포츠로서 빙상종목의 기본적인 기술과 이론을 습득한다.

생활 속 경제이야기 (Principles of Economics)

최근 대두되고 있는 주요 경제경영 이슈(issue)에 관한 지식과 이해를 높이고 관련 리포트 작성 능력을 향상시킨다.

마케팅의 이해 (Marketing Management)

시장과 고객에 대한 분석과 마케팅 목표의 달성을 위한 제품, 가격, 유통, 촉진 등 마케팅 믹스 전략의 수립을 중심으로 하며 세부 내용으로는 유통관리, 소비자 행동분석, 광고론, 국제 마케팅, 신제품 마케팅, 서비스 마케팅, 시장 조사론, 인터넷 마케팅, 브랜드 관리론 등이다.

경영조직과 의사결정 (Organizations and Decision Making)

기업 조직의 유형, 조직설계의 영향요인, 조직설계의 단계 및 방법, 권한과 책임의 배분방법, 조직 구성원의 행동방식, 최근의 기업 조직 추세 등에 관하여 학습한다.

3학년**현대사회와 정신건강 (Mental Health in Modern Society)**

본 교과는 현대사회에서 증가하고 있는 현대인의 환경적 스트레스 및 정신건강 문제에 대해 깊이 있게 학습하는 과목으로, 다양한 사회적 이슈 및 이에 따른 정신건강과 정신질환의 문제를 이해하고 해결방안을 함께 모색하고자 한다.

일상생활 속 법률 (Law in everyday life)

인류의 보편적 가치인 인권과 대한민국 국민의 권리인 기본권을 통해 국가와 사회의 기본구조를 이해하고 금전거래와 부동산 등 현대인의 일상생활 속 법률을 학습하여 법적 문제를 스스로 찾아보고 해결할 수 있는 능력을 함양한다.

부자경제학(Wealth Economics)

일반적인 경제학 이론에 더해 재테크 등을 통해 부를 이루어갈 수 있는 각종 기법 들과 삶의 습관 등을 배운다.

세무의 기초 (Understanding Taxation)

다양한 세금의 종류에 대한 차이 비교와 계산방법, 기업실무에서 활용하는 세무 회계에 관한 기본적인 내용을 이해할 수 있는 학문이다.

인적자원관리 (Human Resource Management)

조직 내의 인적자원 효율적 관리 및 개발에 필요한 여러 기법 및 정책 등을 강의한다. 충원 및 배치, 교육 및 훈련, 그리고 노사관계 등을 주요 주제로 다룬다.

유통관리 및 경영전략 (Distribution Management and Strategy)

점포입지선정 및 상권 분석, 유통경로구조 및 경로구성원 조정체계의 설계 등 유통전략을 서비스산업, 중소기업, 프랜차이즈 및 인터넷시대의 유통관리 등 특정 상황에 응용하여 학습함으로써 유통관리자로서 의사결정 및 전략수립 능력을 학습한다.

인문학산책(Humanities Expedition)

동양 및 서양의 고전, 역사, 철학, 문학, 언어, 문화 등의 인문학에 대한 성찰을 통해 교양과 지성을 높여 세계에 대한 심안을 기른다.

문화현장 실습 (Fieldwork Culture)

국내외의 문화·예술축제에 참관하여 현재의 문화사조 및 그 지역의 문화를 직접 체험한다.

재무관리와 투자자산 (Financial Management and Investment Assets)

개별 투자자의 관점에서 재무적 투자에 대한 의사결정기법을 연구하는 과목으로서, 증권거래와 증권시장, 주식 및 채권의 가격평가방법, 포트폴리오 관리 등을 주로 학습한다.

부동산시장과 자산관리 (Real Estate Market and Asset Management)

부동산에 대한 전반적인 기초 이론들을 이해하고, 시설관리, 빌딩관리, 자산관리 등의 다양한 부동산 자산관리 방안을 학습한다.

원가회계 (Cost Accounting)

기업의 생산 제품 원가 프로세스 이해에 의한 다양한 원가계산 방법을 적용할 수 있다.

창업경영 (Business Startup)

새로운 비즈니스를 창업할 때 필요한 다양한 예비 지식에 대해 배운다. 창업에 관한 절차, 회사규모의 결정, 관련 규정, 노무관계, 창업 마인드 등을 다룬다.

4학년

창업가 정신 (Entrepreneurship)

창업에 대한 기본적인 개념 이해와 창업에 있어서 중요한 요소인 기업가 마인드를 학습함으로써, 수강생이 기업가적 마인드와 자세를 갖추므로써, 기업가 정신과 기업가적 비전을 개발할 수 있도록 한다. 특히 한라대학교 학생의 도전적 창업가 정신을 함양하고, 창업과 산업현장에서의 창의적 문제해결 능력 향상 등의 기회를 제공한다.

예술과 미학(Art and Aesthetics)

고전에서부터 현대에 이르기까지 동양과 서양의 미술과 음악, 무용과 발레 등 예술의 역사와 사회문화에 끼친 영향 등을 배운다.

영업전략과 인터넷 마케팅 (Internet Marketing and Strategy)

급변하는 환경에 고객과 함께 더불어 성장 할 수 있는 기초 이론과 국내외 성공

사례를 조사한다. 포털, e-커머스, SNS(유튜브, 블로그, 인스타그램, 페이스북, 카카오톡 등)와 같이 새로운 비즈니스 환경에 대응하기 위한 적절한 마케팅 기법을 학습한다.

창업실무와 회사법 (Startup Practices and Corporate Law)

본 과목에서는 자본주의 사회에서의 모든 상행위, 회사, 어음수표 및 보험을 규제하는 법 체제에 관하여 학습하게 되는데 특히 경영학도들의 창업실무에서 기초가 될 수 있는 총칙, 상행위편, 그리고 회사법에 관하여 포괄적으로 다룬다.

소비자행동과 심리 (Consumer Behavior)

이 교과목은 소비자 행동을 분석하고 이해하는 이론적인 틀을 제공한다. 소비자 행동에 관해 공부하면, 마케팅 활동을 계획 실행 통제하는데 필요한 기초 자료 획득에 큰 도움이 된다. 세부적으로 소비자 행동의 본질, 구매 의사결정 과정, 개인적 영향 변수와 환경적 영향 변수 등을 공부한다.

빅데이터와 시장조사 (Big Data and Market Research)

빅데이터는 앞으로 전 세계의 산업구조를 뒤바꿀 중요한 기술이다. 본 과목에서는 빅데이터의 기본개념부터 데이터의 수집, 저장, 가공, 분석에 이르기까지 모든 처리 과정에 대해서 살펴보고자 한다. 그리고 빅데이터를 바탕으로 한 시장 조사 방법과 소비자 및 경쟁사에 대한 정보를 수집하는 방법을 학습한다.

한국사회와 언어생활(Korean Society and Language)

한국사회 실생활에서 올바른 언어생활을 실천할 수 있는 능력을 기르기 위해 어문 규범과 바람직한 표현법을 이해하고 학습한다.

서비스마케팅 (Service Marketing)

이 교과목에서는 서비스의 기본적인 특성을 이해하고, 서비스 기업의 마케팅 전략과 실행 방안을 구체적으로 살펴본다. 이를 위해 일반 마케팅에 비해 서비스가 가지고 있는 차별적인 특성(무형성, 비분리성, 이질성, 소멸성)을 살펴보고, 고객 행동과 고객의 기대를 충족시키기 위한 방법을 학습한다. 또한 마케팅 전략 실행과 관련하여 기존의 마케팅에서 중점을 두는 4P(제품, 가격, 유통, 촉진)를 넘어 서비스의 특징을 반영한 7P(상품, 가격, 채널, 촉진, 사람, 물리적 증거, 프로세스)에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 서비스 마케팅의 실행과 성공 전략을 이해하고 고객과의 관계를 관리하는 방안에 대해 학습하고자 한다.

입지 및 상권분석론 (Location and Business District Analysis)

입지 선정 및 점포 수 결정 기준을 학습하고 입지와 소매 전략을 수립하고, 점포

입지를 평가한다. 더 나아가 사례 분석을 통하여 상권을 심층적으로 분석한다.

비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication)

고객 접점에서 올바른 비즈니스 매너와 이미지메이킹을 바탕으로 고객 심리를 이해하고 고객과 소통할 수 있는 현장 커뮤니케이션 실무를 수행할 수 있도록 비즈니스 커뮤니케이션 능력을 학습한다.

품질경영 (Quality Management)

현대 기업의 경쟁력 중 하나인 품질에 대해 학습한다. 품질관리와 품질경영의 개념, 품질경영 추진체계와 전사적 품질관리, ISO 9000 품질경영시스템 등을 살펴보고 이를 기업경영에 활용하는 방안에 대해 배운다.

문화예술학과

1 학과소개

문화예술학과는 문화·예술 활동이 소득증대, 여가시간 증가, 영상 크리에이터 증가, 정부 지원 확대에 힘입어 미래형 성장 동력인 창조산업으로 빠르게 발전해 나가고 있는 상황에서 이와 같은 시대의 흐름에 맞추어 체계적이고 실용적인 문화·예술 관련 이론과 실기 교육과정 및 현장 중심의 특성화 프로그램을 통해 우수한 실기 지도와 창작 능력을 갖춘 문화·예술 전문 인재를 양성하는 데 교육목표를 두고 있다. 특히, 성인학습자들의 이직 및 은퇴 후 재취업에 도움 될 수 있도록 문화·예술 전문 인력을 양성하는데 주력하고 있다.

2 교육방침

- 가. 문화·예술을 통한 평생교육과 재교육을 수행하여 문화·예술의 다양한 분야에서 역량을 발휘할 수 있는 문화·예술전문가 양성
- 나. 새로운 융·복합 시대의 흐름에 맞추어 일과 학습을 연계한 지역 맞춤형 실무 인재 양성
- 다. 지역 문화·예술 발전을 위해 상생하는 실천적 리더 양성

3 교육목표

| 학과 교육목표(Program Educational Objectives) | 대학 인재상과 교육목표 연계성 | | |
|--|------------------|-----------|---------|
| | 따뜻한 글로컬마인드 | 창의융합 실무능력 | 소통하는 실천 |
| 문화예술관련 전문 인력 양성을 통한 다양한 문화예술분야를 대비한 전문가 배출 | 3 | 2 | 3 |
| 다양한 공연예술기획 기술 습득을 통한 최고의 공연예술기획 능력 학습 및 문화예술계 진출을 위한 이론 및 실기 능력 학습 | 2 | 3 | 3 |
| 공연예술기획자 및 문화예술 관련업 전문인 양성 | 2 | 2 | 3 |

4 졸업 후 진로

- 가. 문화예술강사(문화센터, 생활무용학원, 학교, 평생교육원, 스포츠센터 등)
- 나. 공연예술기획자
- 다. 생활무용학원 창업 및 운영

☞ 문화예술학과 전공역량(학습성과)

| 구분 | 전공역량 (학습성과) | 정의 | 수행준거 |
|------|----------------|---|--|
| PO1 | 전공지식 | 스포츠, 문화예술의 기본적인 원리를 이해하고 응용할 수 있는 능력 | 스포츠, 문화예술 전공자로 성장하기 위한 원리를 이해하고 응용할 수 있다. |
| PO2 | 자료/ 실험분석 | 문화예술분야와 관련된 자료를 분석하거나 실험을 통해 결과를 도출할 수 있는 능력 | 문화예술분야의 데이터를 분석하거나 실험을 통해 결과를 도출할 수 있다. |
| PO3 | 기획/ 모델링 | 복잡한 현상/실체를 이해하여 다양한 형태로 표현할 수 있는 능력 | 새로운 사회변화에 필요한 분야별 지식을 습득하여 스포츠, 문화예술의 도전정신을 강화시킬 수 있다 |
| PO4 | 도구활용 | 문제해결을 위해 최신 정보, 연구결과, 적절한 도구를 활용하는 능력 | 스포츠, 문화예술의 최신정보를 통해 스포츠, 문화예술 현장에 적용할 수 있다. |
| PO5 | 문제해결 | 스포츠, 문화예술 현장에서 나타나는 제반사항을 고려하여 문제를 해결할 수 있는 능력 | 스포츠, 문화예술의 다양한 이론적 지식을 통해 현실적인 사항을 고려하여 문제를 해결할 수 있다. |
| PO6 | 팀 프로젝트 | 프로젝트 팀의 구성원으로 팀 성과에 기여할 수 있는 능력 | 프로젝트 팀의 구성원으로 목표를 공유하고 정확한 의사소통에 의하여 팀성과에 기여할 수 있다. |
| PO7 | 의사소통 | 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력 | 다양한 문화예술 환경에서 효과적인 커뮤니케이션을 할 수 있다. |
| PO8 | 사회적 영향 | 해결 방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등 사회에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력 | 문화예술 관련 사항이 사회에 미치는 영향을 이해할 수 있다. |
| PO9 | 직업윤리 | 문화예술분야의 전문인으로서 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력 | 모든 문화예술관련 분야의 전문인으로서 올바른 직업윤리와 가치관을 가질 수 있다. |
| PO10 | 자기계발 | 문화예술분야의 흐름변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할수 있는 능력 | 문화예술의 흐름과 변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있다. |
| PO11 | 글로벌 | 문화예술분야의 글로벌 시대에 적합한 국제사회의 문화예술 분야를 이해할 수 있는 능력 | 글로벌 시대에 적합한 국제 문화산업분야를 이해할 수 있다. |
| PO12 | 창의융합 | 문화예술환경의 문제해결을 위해 전공 외 분야의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있는 능력 | 문화예술산업의 문제해결을 위해 전공 외 분야의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있다. |

☑ 문화예술학과 진로가이드 및 교과목 로드맵

| 구분 | 공통 | 문화예술강사 | 공연기획 기획자 | 문화예술관련 학원 창업 및 운영 |
|-------------|--|--|---|---|
| 1-1 | · 라인댄스입문 · 하계스포츠(1) | | | |
| 1-2 | · 포크댄스 · 동계스포츠(1) | | | |
| 2-1 | · 명상과 자기역량강화 · 하계스포츠(2) | · 댄스스포츠입문 · 중급골프(1) | · 여가 및 레크리에이션 | |
| 2-2 | · 동계스포츠(2) | · 댄스스포츠 심화 · 중급골프(2) | | · 댄스지도법 |
| 3-1 | | · 서킷댄스 · 고급골프(1) | | · 시니어체조 및 운동지도 |
| 3-2 | · 문화현장실습 | · 웨스트코스트스윙입문 · 고급골프(2) | | · 무대분장법 |
| 4-1 | · 예술과 미학 | · 실전골프(1) · 댄스창작법 | · 공연기획과 제작 | |
| 4-2 | · 실버스포츠 | · 춤과 영상미디어 · 실전골프(2) | · 졸업작품전 | · 비즈니스커뮤니케이션 |
| 현장 실습 | | | | |
| 비교 과 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 전공 동아리 및 비교과 활동 ■ 생활스포츠지도사 자격 ■ 각종 국내·국제 댄스경연대회 참가 | | | |
| 역 량 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 의사소통 능력 ■ 문제해결 능력 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 자기개발 능력 ■ 서비스 현장실무 능력 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 대인관계 능력 ■ 조직이해 능력 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 직업윤리 |
| 직 업 군 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술산업체 사무직 ■ 기업체 문화예술 관련 직 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 문화센터/생활무용학원/학교/평생교육원/스포츠센터 강사 ■ 댄스지도자 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 라인댄스/댄스스포츠/레크리에이션/포크댄스 강사 ■ 온라인 문화예술 콘텐츠 관련직 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 문화예술관련산업체 운영 관리 ■ 문화예술학원 창업/콘텐츠 설정 |
| 취 업 처 | <ul style="list-style-type: none"> · 스포츠 협회 및 문화예술 컨텐스 산업체, 호텔 및 리조트 문화예술 관련 사업체 관리 분야 등 · 스포츠 관련 방송국과 문화예술 관련 온라인 및 오프라인 사업체, 문화예술 이미지 컨설팅 및 서비스 업체 | | | |

문화예술학과 교육과정

| 학년/학기 | 이수 구분 | 교과목 번호 | 교과목명(국문) | 교과목명(영문) | 필수점 | 선택점 | 시수 | 이론 | 실습 | 비고 |
|-------|-------|--------|--------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 1/1 | 교선 | 03527 | 사고와 소통 | Thought and Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/1 | 기선 | 01189 | 컴퓨터활용(1) | Computer Application(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 02530 | 하계스포츠(1) | Summer Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 04213 | 기초골프(1) | Introduction to Golf(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/1 | 교선 | 04223 | 비즈니스에티켓 | Business Etiquette | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/1 | 전선 | 03529 | 라인댄스입문 | Line Dance Basic | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 교선 | 03561 | 실용영어 | Practical English | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 1/2 | 기선 | 01190 | 컴퓨터활용(2) | Computer Application(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 03534 | 포크댄스 | Folk Dance | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 전선 | 02526 | 동계스포츠(1) | Winter Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04214 | 기초골프(2) | Introduction to Golf(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04627 | 강원스토리텔링 | Gangwon Storytelling | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04626 | 명상과 자기역량강화 | Meditation and Capability Buildup | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 03930 | 스포츠저널리즘 | Sports Journalism | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/1 | 전선 | 02531 | 하계스포츠(2) | Summer Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04215 | 중급골프(1) | Intermediate Golf(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 03926 | 댄스스포츠입문 | Introduction to Dance Sport | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 03564 | 여가 및 레크리에이션 | Leisure and Recreation | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/2 | 교선 | 04629 | 행복심리학 | The Psychology of Happiness | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 2/2 | 전선 | 04630 | 창의적 아이디어와 코딩 | Creative Ideas and Coding | | 3.0 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | |
| 2/2 | 전선 | 02527 | 동계스포츠(2) | Winter Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 04216 | 중급골프(2) | Intermediate Golf(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 03932 | 댄스스포츠심화 | Advanced Dance Sport | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 04052 | 댄스지도법 | Teaching Method of Dance | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04072 | 현대사회와 정신건강 | Mental Health in Modern Society | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04071 | 일상생활 속 법률 | Law in everyday life | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 교선 | 04631 | 부자경제학 | Wealth Economics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04217 | 고급골프(1) | Advanced Golf(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04636 | 서킷댄스 | Circuit Dance | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04090 | 시니어체조 및 운동지도 | Teaching Method for Senior Gymnastics and Exercise | | 3.0 | 3.0 | 2.0 | 1.0 | |
| 3/2 | 교선 | 04632 | 인문학산책 | Humanities Expedition | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04066 | 문화현장실습 | Fieldwork Culture | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04218 | 고급골프(2) | Advanced Golf(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04131 | 웨스트코스트스윙입문 | Introduction to Westcoast Swing | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04638 | 무대분장법 | Stage Makeup | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/1 | 교선 | 02050 | 창업가정신 | Entrepreneurship | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 교선 | 04633 | 예술과 미학 | Art and Aesthetics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04221 | 실전골프(1) | Golf Round(1) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04053 | 댄스창작법 | Creating Choreography | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04220 | 공연기획과 제작 | Planning & Production of Performing Arts | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 4/1 | 교선 | 04222 | 인간행동의 심리와 범죄 | The Psychology of Human Behavior and Crime | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 전선 | 03947 | 실버스포츠 | Silver Sports | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04224 | 실전골프(2) | Golf Round(2) | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/2 | 교선 | 04634 | 한국사회와 언어생활 | Korean Society and Language | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04642 | 졸업작품전 | Graduation Exhibition | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04094 | 춤과 영상미디어 | Dance & Digital Media | | 3.0 | 3.0 | 0.0 | 3.0 | |
| 4/2 | 교선 | 04027 | 비즈니스 커뮤니케이션 | Business Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | 0.0 | |

문화예술학과 교과목 개요

1학년

사고와 소통 (Thought and Communication)

소통 능력이 개인의 중요한 능력으로 인식되는 시대에, 과거로부터 현재와 미래에 이르기까지의 삶을 직시하고 말과 글로 자신의 생각과 감정 등을 정확하고 올바르게 표현하는 방법을 익힘으로써 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

컴퓨터활용(1) (Introduction to Computer(1))

컴퓨터의 역사와 구조를 학습하여 컴퓨터에 대한 기본 원리를 이해한다. 전공이수와 학습에 필요한 프리젠테이션 프로그램인 마이크로소프트 파워포인트를 학습하여 자료의 정리 및 발표에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

하계스포츠(1) (Summer Sports(1))

하계스포츠의 기초 및 응용 기능을 익혀 생활체육지도자로서 지도능력을 배양하고 여가 선용에 응용할 수 있도록 한다. 수상스키, 요트 서핑 등 하계 스포츠를 집중이수제를 통해 학습한다.

기초골프(1) (Introduction to Golf(1))

대중화 되고 있는 골프를 좀 더 체계적이며, 쉽게 이해하도록 기술 및 이론을 설명한다. 또한 골프의 규칙과 이론을 습득하여 여가스포츠로서의 흥미와 가치를 이해한다.

비즈니스 에티켓 (Business Etiquette)

글로벌 마인드를 통해 비즈니스 환경에서 타인에 대한 배려와 매너, 현대사회의 지성인으로서 갖추어야 할 마음가짐과 덕목에 대해 배운다.

라인댄스 입문 (Line Dance Basic)

라인댄스의 입문반으로 기본동작과 루틴을 배우으로써 리듬감과 협응력, 창의성을 향상시켜 준다.

실용영어 (Practical English)

국제화 시대에 부응하기 위해 어학실력과 영어권 문화에 대한 이해를 돕고, 영어 어휘 및 구문에 대한 이해를 통해 궁극적으로 기본적인 대화에 필요한 영어의사

소통 능력을 기른다.

컴퓨터활용(2) (Introduction to Computer(2))

기업의 업무 생산성 향상에 필수적으로 활용되는 스프레드시트 프로그램의 대표적인 제품인 마이크로소프트 엑셀을 학습한다.

포크댄스 (Folk Dance)

중세유럽의 농민에게서 자연발생 하였으며 발생한 나라와 지역의 문화유산이 담겨져 있는 고유한 춤으로써 협동성과 친밀감을 높여주고 다른 나라의 문화를 체험할 수 있다.

동계스포츠(1) (Winter Sports(1))

동계스포츠인 스키의 기초 기술을 익혀 겨울의 낭만과 겨울 스포츠의 대담성과 및 체력을 단련시키고 안전에 대한 지식을 습득함과 동시에 사회성을 기른다.

기초골프(2) (Introduction to Golf(2))

골프의 역사, 경기 규칙 및 골프산업에 대한 이해를 바탕으로 골프자세, 그립, 기초스윙법 등을 익힌다.

강원스토리텔링(Gangwon Storytelling)

강원 지역의 역사, 문화, 지리 등과 관련된 다양한 유적과 장소, 시설 등을 문헌 고찰과 탐방을 통해 이해하고, 이를 소재로 강원지역의 문화유산으로 스토리텔링 하는 방안을 배운다.

2학년

명상과 자기역량 강화(Meditation and Capability Buildup)

명상을 통해 심신의 안정을 취하고 자기 자신을 성찰하여 자신이 가지고 있는 잠재적인 능력을 끌어 올리는 훈련을 통해 성인학습자의 학습능력을 배양한다.

스포츠저널리즘 (Sports Journalism)

스포츠저널리즘의 본질과 현상에 대해 이해하고 이를 매개하는 스포츠미디어의 역할과 기능을 고찰한다. 또한 스포츠현장에서 발생하는 사건과 사고의 내용을 비판과 해석의 공간에 스포츠저널리즘 현상을 이해하고, 이를 통해 언론이 어떤 작동원리에 따라 스포츠 전반에 영향을 미치며 공공성을 확보해나가는지를 알아본다.

하계스포츠(2) (Summer Sports(2))

해양스포츠의 이해와 해양에서 이루어지는 스포츠 종목들을 접함으로써 해양스포츠 전문 기술을 습득하고자 한다.

중급골프(1) (Intermediate Golf(1))

기초골프를 바탕으로 테이크백, 백스윙, 다운스윙 및 팔로우 스루로 이어지는 스윙의 전 단계에 대해 올바른 자세와 방법을 학습한다.

댄스스포츠입문 (Introduction to Dance Sport)

댄스스포츠 입문반으로 기본자세와 루틴을 배우으로써 리듬감을 향상시켜 주고, 여가활동에 도움을 준다.

여가 및 레크리에이션 (Leisure and Recreation)

여가 및 레크리에이션의 기본개념을 이해하고 건전한 여가선용을 위해 실시하는 다양한 레크리에이션 활동을 통해 현장에 적용할 수 있는 능력을 기른다.

행복심리학(The Psychology of Happiness)

행복의 주관적, 객관적 정의를 통해 삶에 대한 긍정적 가치를 높이고 자신에 대한 효용감을 향상시켜 성인학습자의 학습능력을 배양한다.

창의적 아이디어와 코딩(Creative Ideas and Coding)

컴퓨터활용 수업을 통해 익힌 기본적인 정보기술 지식을 바탕으로 한걸음 더 나아가 컴퓨터와 인터넷이 어떻게 작동하는지 HTML 코딩 등을 통해 배우고 자신의 아이디어를 컴퓨터를 통해 구현하는 방법을 익힌다.

동계스포츠(2) (Winter Sports(2))

동계스포츠로서 빙상종목의 기본적인 기술과 이론을 습득한다.

중급골프(2) (Intermediate Golf(2))

골프의 기초 및 기본 기술을 토대로 실전 골프 라운드를 경험할 수 있도록 퍼팅, 어프로우치 및 샷게임 등 기본적인 기술을 익힌다.

댄스스포츠심화 (Advanced Dance Sport)

댄스스포츠의 특성과 기술을 배우고, 지도할 수 있는 다양한 교수법을 학습하는데 목적을 두고 있다.

댄스지도법 (Teaching Method of Dance)

실제의 무용지도에 필요한 방법과 기술, 자료들을 이론과 실기수업을 통하여 개발한다.

3학년

현대사회와 정신건강 (Mental Health in Modern Society)

본 교과는 현대사회에서 증가하고 있는 현대인의 환경적 스트레스 및 정신건강 문제에 대해 깊이 있게 학습하는 과목으로, 다양한 사회적 이슈 및 이에 따른 정신건강과 정신질환의 문제를 이해하고 해결방안을 함께 모색하고자 한다.

일상생활 속 법률 (Law in everyday life)

인류의 보편적 가치인 인권과 대한민국 국민의 권리인 기본권을 통해 국가와 사회의 기본구조를 이해하고 금전거래와 부동산 등 현대인의 일상생활 속 법률을 학습하여 법적 문제를 스스로 찾아보고 해결할 수 있는 능력을 함양한다.

부자경제학(Wealth Economics)

일반적인 경제학 이론에 더해 재테크 등을 통해 부를 이루어갈 수 있는 각종 기법 들과 삶의 습관 등을 배운다

고급골프(1) (Advanced Golf(1))

아이언과 드라이버 스윙을 바탕으로 체중이동, 트랜지션 모션, 볼의 비행과 궤적 등에 대해 학습한다.

서킷댄스(Circuit Dance)

서킷댄스는 전신지구력의 향상 및 댄스를 통한 리듬감을 느끼며 과도한 트레이닝에 따른 육체의 피로감을 줄이면서 운동효과를 최대로 이끌어 줄 수 있는 능력을 갖추게 한다.

시니어체조 및 운동지도 (Teaching Method for Senior Gymnastics and Exercise)

시니어운동지도에 대한 전문지식을 갖추고, 노인의 신체적, 정신적 특징을 이해하고 시니어 지도에 필요한 방법과 기술들을 이론과 실기수업을 통하여 개발한다.

인문학산책(Humanities Expedition)

동양 및 서양의 고전, 역사, 철학, 문학, 언어, 문화 등의 인문학에 대한 성찰을 통해 교양과 지성을 높여 세계에 대한 심안을 기른다.

문화현장실습 (Fieldwork Culture)

국내외의 문화·예술축제에 참관하여 현재의 문화사조 및 그 지역의 문화를 직접 체험한다.

고급골프(2) (Advanced Golf(2))

아이언과 우드 스윙의 드로우, 페이드 및 스트레이트 궤적의 원리에 대해 학습하고 실기 수업을 통해 익힌다.

웨스트코스트스윙 입문 (Introduction to Westcoast Swing)

웨스트코스트스윙의 기본스텝과 루틴, 포지션을 이해하고 응용할 수 있는 능력을 배양한다.

무대분장법(Stage Makeup)

자신의 장점과 단점을 파악하고, 장르별 분장법을 익힌다.

4학년

창업가 정신 (Entrepreneurship)

창업에 대한 기본적인 개념 이해와 창업에 있어서 중요한 요소인 기업가 마인드를 학습함으로써, 수강생이 기업가적 마인드와 자세를 갖추으로써, 기업가 정신과 기업가적 비전을 개발할 수 있도록 한다. 특히 한라대학교 학생의 도전적 창업가 정신을 함양하고, 창업과 산업현장에서의 창의적 문제해결 능력 향상 등의 기회를 제공한다.

예술과 미학(Art and Aesthetics)

고전에서부터 현대에 이르기까지 동양과 서양의 미술과 음악, 무용과 발레 등 예술의 역사와 사회문화에 끼친 영향 등을 배운다.

실전골프(1) (Golf Round(1))

초중급 및 고급골프에서 배운 기량을 바탕으로 실제 필드에서의 적용능력을 기른다. 벙커, 러프, 헤저드 등의 지형에서 정확한 샷을 수행하기 위한 방법을 학습하고 실습을 통해 위기탈출 능력을 향상시킨다.

댄스창작법 (Creating Choreography)

움직임의 원리와 창작의 기본원리인 표현법, 구성, 디자인, 작품형식 등을 연구함으로써 신체를 통한 표현력과 즉흥력을 길러 창작성과 예술성을 개발시킨다.

공연기획과 제작 (Planning & Production of Performing Arts)

공연의 기획안을 계획하여 확정된 후 실제적인 공연 제작을 통해 실무능력을 향상시킨다.

인간행동의 심리와 범죄 (The psychology of human behavior and crime)

최근 급증하고 있는 인간의 이상행동, 그 가운데 각종 일탈행위와 범죄행위가 왜 현대사회에서 나타날 수밖에 없는지를 분석하기 위해 일탈과 범죄의 현상학적 측면을 이해하고, 그러한 범죄행위들의 특성을 심리학 등 다양한 학문적 틀을 통해 분석하고자 한다. 또한 이를 통해 대학생으로서 인간의 행동과 범죄행위를 이해할 수 있는 심리적 안목을 향상시킬 수 있도록 하고 나아가 현대인으로서 갖추어야 할 건전한 인성을 함양할 수 있는 기초를 제공할 것이다.

실버스포츠 (Silver Sports)

노인의 활동영역이 확산되고 있는 고령화 사회에서 노인의 심리, 사회, 신체적 특성을 이해하고 그에 맞는 운동방법과 관리, 프로그램 구성법을 배운다.

실전골프(2) (Golf Round(2))

파3 골프장이나 정규 골프장의 실제 라운드를 통해 페어웨이와 러프, 페어웨이 벙커와 그린사이드 벙커, 해저드 지역이나 경사로 등에서의 스윙법과 그린 위에서의 퍼팅법 등을 학습한다.

한국사회와 언어생활 (Korean Society and Language)

한국사회 실생활에서 올바른 언어생활을 실천할 수 있는 능력을 기르기 위해 어문 규범과 바람직한 표현법을 이해하고 학습한다.

졸업작품전 (Graduation Exhibition)

여러 가지 종류의 춤을 활용하여 안무를 하고, 제작과 발표를 함으로써 창작의 기술과 실전능력을 향상시키고자 한다.

춤과 영상미디어 (Dance & Digital Media)

영상미디어를 통한 무용표현의 다양한 가능성을 제시하고 탐구하는 수업으로 댄스필름이나 공연형식 등의 다양한 융합형 예술 그리고 테크놀로지를 활용한 신체표현에 대한 이해를 도모한다. 영상미디어를 전공하지 않은 사람들도 미디어를 이해하고 자신의 분야에서 활용할 수 있는 방법을 탐구하고 실습에 응용한다.

비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication)

고객 접점에서 올바른 비즈니스 매너와 이미지메이킹을 바탕으로 고객 심리를 이해하고 고객과 소통할 수 있는 현장 커뮤니케이션 실무를 수행할 수 있도록 비즈니스 커뮤니케이션 능력을 학습한다.

골프산업학과

1 학과소개

골프산업학과는 신골프문화창조를 위해서 골프실기과목 및 이론, 각종 골프산업 경영과목을 체계적이고 과학적인 교육을 통해 미래의 골프산업분야에 완벽하게 적응할 수 있는 전문인으로서 소양을 갖추어 나가기 위한 21세기 국내 최고의 골프관련 전문 인력 양성학과이다. 스포츠학의 골프 실기 및 이론분야를 기초로 스포츠능력 및 골프전문지식 교육을 통한 골프 플레이뿐만 아니라 골프산업 종사자까지 아우를 수 있는 전문인 양성을 위한 한 단계 높은 수준의 골프산업인이라는 목표를 향해 정진할 수 있는 학과이다.

2 교육방침

- 가. 국내 최고의 골프산업관련 전문 인력을 양성하여 변화하는 골프산업분야를 대비한 전문인 배출
- 나. 국내 최고의 골프관련 지도자에 의한 골프실기 수업과 골프장 시설 및 관리에 관한 이론 및 실습, 골프클럽의 맞춤(Fitting), 골프관련 미디어 및 방송의 이론지도과 실습을 교육
- 다. 골프투어 관련 투어선수 및 일반선수, 골프지도자, 골프장 운영관련 및 시설관리 책임자, 골프관련 사업의 전문경영인, 골프미디어 및 골프방송 관련 전문인 양성

3 교육목표

| 학과 교육목표(Program Educational Objectives) | 대학 인재상과 교육목표 연계성 | | |
|---|------------------|--------------|------------|
| | 따뜻한 글루컬인드 | 창의융합 실무능력 | 소통하는 실천 |
| 골프산업관련 전문 인력 양성을 통한 다양한 골프산업분야를 대비한 전문가 배출 | 3 | 2 | 3 |
| 다양한 골프기술 습득을 통한 최고의 골프지도자 능력 학습 및 골프산업체 진출을 위한 이론 및 실기 능력 학습 | 2 | 3 | 3 |
| 골프선수, 지도자 및 골프산업체 전문인 양성 | 2 | 2 | 3 |

4 졸업 후 진로

- 가. 골프 투어 프로 및 레슨이 가능한 자격증 취득(골프 지도자)
- 나. 골프미디어 및 방송 진출
- 다. 골프장 관리자를 포함한 골프산업체 진출 및 골프연습장 운영

골프산업학과 전공역량(학습성과)

| 구분 | 전공역량 (학습성과) | 정의 | 수행준거 |
|------|----------------|--|---|
| PO1 | 전공지식 | 골프 및 골프산업분야의 지식과 기술을 토대로 문제해결에 응용할수 있는 능력 | 골프 및 골프산업분야의 지식과 기술을 토대로 문제해결에 응용할 수 있다. |
| PO2 | 자료/ 실험분석 | 골프산업분야와 관련된 자료를 분석하거나 실험을 통해 결과를 도출할 수 있는 능력 | 골프산업분야의 데이터를 분석하거나 실험을 통해 결과를 도출할 수 있다. |
| PO3 | 기획/ 모델링 | 복잡한 현상/실체를 이해하여 다양한 형태로 표현할 수 있는 능력 | 골프산업분야의 현장에서 발생할 수 있는 문제 및 현상을 이해, 분석할 수 있다. |
| PO4 | 도구활용 | 문제해결을 위해 최신 정보, 연구결과, 적절한 도구를 활용하는 능력 | 골프산업분야의 문제해결을 위해 최신 정보, 관련 콘텐츠를 활용한 도구를 활용할 수 있다. |
| PO5 | 문제해결 | 제반사항을 고려하여 문제를 해결할 수 있는 능력 | 골프산업현장의 현실적인 사항을 고려하여 문제를 해결할 수 있다. |
| PO6 | 팀 프로젝트 | 프로젝트 팀의 구성원으로 팀 성과에 기여할 수 있는 능력 | 프로젝트 팀의 구성원으로 목표를 공유하고 정확한 의사소통에 의하여 팀성과에 기여할 수 있다. |
| PO7 | 의사소통 | 다양한 환경에서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력 | 다양한 골프산업 환경에서 효과적인 커뮤니케이션을 할 수 있다. |
| PO8 | 사회적 영향 | 해결 방안이 보건, 안전, 경제, 환경, 지속가능성 등 사회에 미치는 영향을 이해할 수 있는 능력 | 골프 및 골프산업 관련 사항이 사회에 미치는 영향을 이해할 수 있다. |
| PO9 | 직업윤리 | 골프 및 골프산업 전문인으로서의 직업윤리와 사회적 책임을 이해할 수 있는 능력 | 모든 골프관련 전문인으로서 올바른 직업윤리와 가치관을 가질 수 있다. |
| PO10 | 자기계발 | 골프산업의 흐름변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할수 있는 능력 | 골프산업 흐름과 변화에 따른 자기계발의 필요성을 인식하고 지속적이고 자기주도적으로 학습할 수 있다. |
| PO11 | 글로벌 | 골프산업의 글로벌 시대에 적합한 국제사회 골프산업 및 문화를 이해할 수 있는 능력 | 글로벌 시대에 적합한 국제 골프산업 및 문화를 이해할 수 있다. |
| PO12 | 창의융합 | 골프 및 골프산업환경의 문제해결을 위해 전공 외 분야의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있는 능력 | 골프 및 골프산업의 문제해결을 위해 전공 외 분야의 지식과 기술을 창의적으로 융합할 수 있다. |

골프산업학과 진로가이드 및 교과목 로드맵

| 구분 | 공동 | 골프투어프로 및 골프지도사 | 골프방송 및 미디어 진출 | 골프산업 관리자 및 창업 |
|-------------|--|---|--|---|
| 1-1 | . 기초골프(1) | | | |
| 1-2 | . 기초골프(2) | | | |
| 2-1 | . 골프중급실기(1) | . 골프지도법 | . 골프학개론 | |
| 2-2 | . 골프중급실기(2) | . 골프경기운영법 | | . 스포츠문화사 |
| 3-1 | . 골프고급실기(1) | | . 골프미디어 및 방송 | . 스포츠산업입문 |
| 3-2 | . 골프고급실기(2) | . 스포츠심리학 | . 골프이벤트 기획 및 제작 | . 골프클럽 피팅 |
| 4-1 | . 골프실전라운드(1) | . 골프멘탈훈련 | . 파크골프 | . 스포츠마케팅 |
| 4-2 | . 골프실전라운드(2) | | | . 골프경영학 . 골프산업현장연수 |
| 현장 실습 | | | | |
| 비 교 과 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 전공 동아리 및 비교과 활동 ■ K(L)PGA 프로자격증 ■ 골프 생활스포츠지도사 자격 | | | |
| 역 량 | <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 25%;">■ 의사소통 능력 <li style="width: 25%;">■ 자기개발 능력 <li style="width: 25%;">■ 대인관계 능력 <li style="width: 25%;">■ 직업윤리 <li style="width: 25%;">■ 문제해결 능력 <li style="width: 25%;">■ 서비스 현장실무 능력 <li style="width: 25%;">■ 조직이해 능력 | | | |
| 직 업 군 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 골프산업체 사무직 ■ 골프장 컨설팅 ■ 기업체 스포츠 관련직 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 프로골퍼 ■ 골프지도사 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 골프미디어 프로 ■ 온라인 골프 콘텐츠 관련직 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 골프산업체 ■ 골프산업체 관련업 창업 |
| 취 업 처 | <ul style="list-style-type: none"> . 스포츠 협회 및 골프장, 골프연습장, 스크린골프장, 골프 관련 콘텐츠 산업체, 호텔 및 리조트 사업체 관리 분야 등 . JTBC GOLF, SBS GOLF, SPOTV, IB SPORTS 등 골프관련 방송국 과 골프관련 온라인 및 오프라인 사업체, 스포츠 이미 지 컨설팅 및 서비스 업체 | | | |

골프산업학과 교육과정

| 학년기 | 이수순 | 교과목번호 | 교과목명(국문) | 교과목명(영문) | 필수/선택 | 학점 | 시수 | 이론 | 실습 | 비고 |
|-----|-----|-------|---------------|--------------------------------------|-------|-----|-----|-----|-----|----|
| 1/1 | 교선 | 03527 | 사고와 소통 | Thought and Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 1/1 | 기선 | 01189 | 컴퓨터활용(1) | Computer Application(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 02530 | 하계스포츠(1) | Summer Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/1 | 전선 | 04213 | 기초골프(1) | Introduction to Golf(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/1 | 교선 | 04223 | 비즈니스에티켓 | Business Etiquette | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 1/1 | 전선 | 03529 | 라인댄스입문 | Line Dance Basic | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 교선 | 03561 | 실용영어 | Practical English | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 1/2 | 기선 | 01190 | 컴퓨터활용(2) | Computer Application(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 03534 | 포크댄스 | Folk Dance | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 1/2 | 전선 | 02526 | 동계스포츠(1) | Winter Sport(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04214 | 기초골프(2) | Introduction to Golf(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 1/2 | 전선 | 04627 | 강원스토리텔링 | Gangwon Storytelling | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/1 | 교선 | 04628 | 문화로 보는 세계 | Culture Around the World | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/1 | 전선 | 03930 | 스포츠저널리즘 | Sports Journalism | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/1 | 전선 | 02531 | 하계스포츠(2) | Summer Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04607 | 골프중급실기(1) | Intermediate golf(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 2/1 | 전선 | 04608 | 골프지도법 | Golf instruction method | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/1 | 전선 | 04609 | 골프학개론 | Introduction to Golf | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/2 | 교선 | 04629 | 행복심리학 | The Psychology of Happiness | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/2 | 전선 | 04630 | 창의적 아이디어와 코딩 | Creative Ideas and Coding | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 02527 | 동계스포츠(2) | Winter Sport(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 04610 | 골프중급실기(2) | Intermediate golf(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 2/2 | 전선 | 04611 | 골프경기운영법 | Golf game operation method | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 2/2 | 전선 | 03562 | 스포츠문화사 | Cultural History of Sport | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/1 | 교선 | 04072 | 현대사회와 정신건강 | Mental Health in Modern Society | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/1 | 교선 | 04071 | 일상 생활속 법률 | Law in everyday life | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/1 | 교선 | 04631 | 부자경제학 | Wealth Economics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/1 | 전선 | 04612 | 골프고급실기(1) | Advanced golf(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 3/1 | 전선 | 04614 | 골프미디어 및 방송 | Golf media and broadcasting | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/1 | 전선 | 04615 | 스포츠산업입문 | Introduction to the sports industry | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/2 | 교선 | 04632 | 인문학산책 | Humanities Expedition | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/2 | 전선 | 04066 | 문화현장실습 | Fieldwork Culture | | 3.0 | 3.0 | 1.0 | 2.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04616 | 골프고급실기(2) | Advanced golf(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 3/2 | 전선 | 04617 | 스포츠심리학 | Sport Psychology | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/2 | 전선 | 04618 | 골프이벤트 기획 및 제작 | Golf event planning and production | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 3/2 | 전선 | 04619 | 골프클럽 피팅 | Introduction to Golf Club Fitting | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/1 | 교선 | 02050 | 창업가정신 | Entrepreneurship | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/1 | 교선 | 04633 | 예술과 미학 | Art and Aesthetics | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/1 | 전선 | 04620 | 골프실전라운드(1) | Golf actual round(1) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04621 | 골프멘탈훈련 | Introduction to Golf Mental Training | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/1 | 전선 | 03936 | 파크골프 | Park golf | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 4/1 | 전선 | 04622 | 스포츠마케팅 | Sports Marketing | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/2 | 교선 | 04634 | 한국사회와 언어생활 | Korean Society and Language | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/2 | 전선 | 04623 | 골프실전라운드(2) | Golf actual round(2) | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 4/2 | 전선 | 04624 | 골프경영학 | Introduction to Golf Management | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |
| 4/2 | 전선 | 04625 | 골프산업현장연수 | Golf industry field training | | 3.0 | 3.0 | | 3.0 | |
| 4/2 | 교선 | 04027 | 비즈니스 커뮤니케이션 | Business Communication | | 3.0 | 3.0 | 3.0 | | |

골프산업학과 교과목 개요

1학년

사고와 소통 (Thought and Communication)

소통 능력이 개인의 중요한 능력으로 인식되는 시대에, 과거로부터 현재와 미래에 이르기까지의 삶을 직시하고 말과 글로 자신의 생각과 감정 등을 정확하고 올바르게 표현하는 방법을 익힘으로써 의사소통능력을 향상시키고자 한다.

컴퓨터활용(1) (Introduction to Computer(1))

컴퓨터의 역사와 구조를 학습하여 컴퓨터에 대한 기본 원리를 이해한다. 전공이수와 학습에 필요한 프리젠테이션 프로그램인 마이크로소프트 파워포인트를 학습하여 자료의 정리 및 발표에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.

하계스포츠(1) (Summer Sports(1))

하계스포츠의 기초 및 응용 기능을 익혀 생활체육지도자로서 지도능력을 배양하고 여가 선용에 응용할 수 있도록 한다. 수상스키, 요트 서핑 등 하계 스포츠를 집중이수제를 통해 학습한다.

기초골프(1) (Introduction to Golf(1))

대중화 되고 있는 골프를 좀 더 체계적이며, 쉽게 이해하도록 기술 및 이론을 설명한다. 또한 골프의 규칙과 이론을 습득하여 여가스포츠로서의 흥미와 가치를 이해한다.

비즈니스 에티켓 (Business Etiquette)

글로벌 마인드를 통해 비즈니스 환경에서 타인에 대한 배려와 매너, 현대사회의 지성인으로서 갖추어야 할 마음가짐과 덕목에 대해 배운다.

라인댄스 입문 (Line Dance Basic)

라인댄스의 입문반으로 기본동작과 루틴을 배움으로써 리듬감과 협응력, 창의성을 향상시켜 준다.

실용영어 (Practical English)

국제화 시대에 부응하기 위해 어학실력과 영어권 문화에 대한 이해를 돕고, 영어 어휘 및 구문에 대한 이해를 통해 궁극적으로 기본적인 대화에 필요한 영어의사소통 능력을 기른다.

컴퓨터활용(2) (Introduction to Computer(2))

기업의 업무 생산성 향상에 필수적으로 활용되는 스프레드시트 프로그램의 대표적인 제품인 마이크로소프트 엑셀을 학습한다.

포크댄스 (Folk Dance)

중세유럽의 농민에게서 자연발생 하였으며 발생한 나라와 지역의 문화유산이 담겨져 있는 고유한 춤으로써 협동성과 친밀감을 높여주고 다른 나라의 문화를 체험할 수 있다.

동계스포츠(1) (Winter Sports(1))

동계스포츠인 스키의 기초 기술을 익혀 겨울의 낭만과 겨울 스포츠의 대담성과 및 체력을 단련시키고 안전에 대한 지식을 습득함과 동시에 사회성을 기른다.

기초골프(2) (Introduction to Golf(2))

골프의 역사, 경기 규칙 및 골프산업에 대한 이해를 바탕으로 골프자세, 그립, 기초스윙법 등을 익힌다.

강원스토리텔링 (Gangwon Storytelling)

강원 지역의 역사, 문화, 지리 등과 관련된 다양한 유적과 장소, 시설 등을 문헌 고찰과 탐방을 통해 이해하고, 이를 소재로 강원지역의 문화유산으로 스토리텔링 하는 방안을 배운다.

2학년

문화로 보는 세계 (Culture Around the World)

세계의 다양한 문화와 생활양식, 정치경제와 관련된 이슈 등에 대해 배우고, 우리나라의 한류(K-Culture)의 위상과 가치에 대해 알아 본다.

스포츠저널리즘 (Sports Journalism)

스포츠저널리즘의 본질과 현상에 대해 이해하고 이를 매개하는 스포츠미디어의 역할과 기능을 고찰한다. 또한 스포츠현장에서 발생하는 사건과 사고의 내용을 비판과 해석의 공간에 스포츠저널리즘 현상을 이해하고, 이를 통해 언론이 어떤 작동원리에 따라 스포츠 전반에 영향을 미치며 공공성을 확보해나가는지를 알아본다.

하계스포츠(2) (Summer Sports(2))

해양스포츠의 이해와 해양에서 이루어지는 스포츠 종목들을 접함으로써 해양스포츠 전문 기술을 습득하고자 한다.

골프중급실기(1) (Intermediate golf(1))

기초골프를 바탕으로 백스윙과 다운스윙 및 임팩트로 이어지는 전체 스윙의 전 단계에 대해 올바른 자세와 방법을 익힌다.

골프지도법 (Golf instruction method)

실제 골프지도에 필요한 방법과 기술, 자료들의 이론과 실기수업을 통하여 개발한다.

골프학개론 (Introduction to Golf)

골프의 기초적인 이론들을 습득할 수 있도록 스포츠 인문과학영역, 사회과학영역 그리고 자연과학영역에 걸쳐 다양한 골프관련 이론에 대해 알아본다.

행복심리학 (The Psychology of Happiness)

행복의 주관적, 객관적 정의를 통해 삶에 대한 긍정적 가치를 높이고 자신에 대한 효용감을 향상시켜 성인학습자의 학습능력을 배양한다.

창의적 아이디어와 코딩 (Creative Ideas and Coding)

컴퓨터활용 수업을 통해 익힌 기본적인 정보기술 지식을 바탕으로 한걸음 더 나아가 컴퓨터와 인터넷이 어떻게 작동하는지 HTML 코딩 등을 통해 배우고 자신의 아이디어를 컴퓨터를 통해 구현하는 방법을 익힌다.

동계스포츠(2) (Winter Sports(2))

동계스포츠로서 빙상종목의 기본적인 기술과 이론을 습득한다.

골프중급실기(2) (Intermediate golf(2))

골프의 기초 및 기본기술을 바탕으로 실전 골프 라운드를 진행할 수 있도록 퍼팅을 포함한 숏게임 등의 기본적인 기술을 익힌다.

골프경기운영법 (Golf game operation method)

실제 골프 라운드를 위한 골프경기운영의 기초를 학습하고 프로골프 선수들의 실제 라운드 경기운영법을 학습하고 본인의 골프경기운영에 응용할 수 있는 방법을 학습한다.

스포츠문화사 (Cultural History of Sport)

스포츠문화에 대한 특성 및 현황을 이해하고 향후 전망을 통해 스포츠문화 활성화 방안에 대한 학습을 진행한다.

3학년

현대사회와 정신건강 (Mental Health in Modern Society)

본 교과는 현대사회에서 증가하고 있는 현대인의 환경적 스트레스 및 정신건강 문제에 대해 깊이 있게 학습하는 과목으로, 다양한 사회적 이슈 및 이에 따른 정신건강과 정신질환의 문제를 이해하고 해결방안을 함께 모색하고자 한다.

일상생활 속 법률 (Law in everyday life)

인류의 보편적 가치인 인권과 대한민국 국민의 권리인 기본권을 통해 국가와 사회의 기본구조를 이해하고 금전거래와 부동산 등 현대인의 일상생활 속 법률을 학습하여 법적 문제를 스스로 찾아보고 해결할 수 있는 능력을 함양한다.

부자경제학 (Wealth Economics)

일반적인 경제학 이론에 더해 재테크 등을 통해 부를 이루어갈 수 있는 각종 기법 들과 삶의 습관 등을 배운다

골프고급실기(1) (Advanced golf(1))

실제 골프라운드를 대비한 여러가지 골프샷을 점검하고 준비한다.

골프미디어 및 방송 (Golf media and broadcasting)

골프미디어 및 방송의 기초지식을 학습하고 실제 골프미디어 및 방송 상황을 예를 들어 필요한 이론과 기술을 학습한다.

스포츠산업입문 (Introduction to the sports industry)

스포츠산업의 시장구조와 시장행동을 공급자와 소비자 입장에서 분석하며 스포츠 산업의 흐름을 파악하고 학습한다.

인문학산책 (Humanities Expedition)

동양 및 서양의 고전, 역사, 철학, 문학, 언어, 문화 등의 인문학에 대한 성찰을 통해 교양과 지성을 높여 세계에 대한 심안을 기른다.

문화현장실습 (Fieldwork Culture)

국내외의 문화·예술축제에 참관하여 현재의 문화사조 및 그 지역의 문화를 직접 체험한다.

골프고급실기(2) (Advanced golf(2))

실제 라운드 상황에 필요한 응용된 골프샷들을 익히고 학습하여 골프라운드의 핵

심사항을 학습한다.

스포츠심리학 (Sport Psychology)

스포츠심리학의 기초이론과 실제 스포츠 현장에서 대두되는 문제의 특성을 심리학적 시각에서 규명하고 이론과 논리로 검증할 수 있는 지식을 학습한다.

골프이벤트 기획 및 제작 (Golf event planning and production)

골프이벤트의 현황분석 및 기획, 프로그램 개발, 실행, 평가 등 골프이벤트에 관한 전반적인 과정에 대해 학습하고 다양한 국내외 골프이벤트의 성공사례를 통하여 다양한 이벤트를 효율적으로 기획 및 실행할 수 있도록 능력을 함양하도록 한다.

골프클럽 피팅 (Introduction to Golf Club Fitting)

골프클럽 피팅의 기초 및 이론을 학습하고 국내외 선수들의 골프클럽 피팅의 경우를 학습하고 이해한다.

4학년

창업가 정신 (Entrepreneurship)

창업에 대한 기본적인 개념 이해와 창업에 있어서 중요한 요소인 기업가 마인드를 학습함으로써, 수강생이 기업가적 마인드와 자세를 갖추므로써, 기업가 정신과 기업가적 비전을 개발할 수 있도록 한다. 특히 한라대학교 학생의 도전적 창업가 정신을 함양하고, 창업과 산업현장에서의 창의적 문제해결 능력 향상 등의 기회를 제공한다.

예술과 미학 (Art and Aesthetics)

고전에서부터 현대에 이르기까지 동양과 서양의 미술과 음악, 무용과 발레 등 예술의 역사와 사회문화에 끼친 영향 등을 배운다.

골프실전라운드(1) (Golf actual round(1))

실제 골프라운드를 통해 문제점을 파악하고 해결할 수 있는 방법 및 응용기술을 학습한다.

골프멘탈훈련 (Introduction to Golf Mental Training)

골프에서 가장 중요한 멘탈훈련의 이론을 학습하고 실제 골프라운드 및 경기상황에서 가장 적합한 멘탈훈련의 방법을 학습한다.

파크골프 (Park Golf)

최근 중장년층에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 파크골프에 대해 배운다. 파크골

프 경기의 개념과 정의, 경기규칙, 장비 규정 등의 이론적 배경과 함께 실습을 통한 실전 경기능력을 배양한다.

스포츠마케팅 (Sports Marketing)

스포츠마케팅의 기초 이론을 학습하여 올바른 스포츠마케팅을 활용할 수 있는 지식을 배양하고 국내외 스포츠마케팅의 실제 적용 사례를 참조하고 분석하여 스포츠마케팅 전략방안을 개발할 수 있는 능력을 배양한다.

한국사회와 언어생활 (Korean Society and Language)

한국사회 실생활에서 올바른 언어생활을 실천할 수 있는 능력을 기르기 위해 어문 규범과 바람직한 표현법을 이해하고 학습한다.

골프실전라운드(2) (Golf actual round(2))

실제 골프라운드에서 파악된 문제점을 라운드상황에서 해결할 수 있는 능력을 학습한다.

골프경영학 (Introduction to Golf Management)

골프경영학의 개념 및 정의를 파악하여 골프경영의 기초, 계획, 조직, 통제, 리더십 등의 전체 골프경영학 관련 전문지식과 실무능력을 배양하여 골프경영전문가가 되기위한 기본기를 학습한다.

골프산업현장연수 (Golf industry field training)

국내 골프산업체현장에 방문하여 현재 골프산업의 흐름 및 발전상황을 직접 체험한다.

비즈니스커뮤니케이션 (Business Communication)

고객 접점에서 올바른 비즈니스 매너와 이미지메이킹을 바탕으로 고객 심리를 이해하고 고객과 소통할 수 있는 현장 커뮤니케이션 실무를 수행할 수 있도록 비즈니스 커뮤니케이션 능력을 학습한다.