

2026학년도 2학기 대학간 소단위전공 교과목 학점교류 교과목 안내

2026. 8.

I 개요

◆ 목 적

- 대학간 소단위전공 교과목 학점교류를 통해 학생들의 학습 선택권을 확대하고
원격강좌 공동활용 등 교육분야 협력을 위함
- 개별과목 차원의 학점교류를 넘어 소단위전공(나노/마이크로 디그리) 차원의
학점교류 시행

◆ 2026학년도 2학기 참여대학(5개 대학)

- 연성대학교, 울산과학기술대학교, 인하공업전문대학, 한국영상대학교, 서정대학교

II 교과목 세부 내용

◆ 2026학년도 2학기 대학별 학점교류 교양과목

개설대학	개설과목명	본교 수강인원	학점	총 수강인원	성적 부여
연성대학교	DX리터러시	11	2	44	S/U
	트렌드미디어제작과분석	11			
울산과학기술대학교	지혜로운 금융생활	X			
인하공업전문대학	관광학개론	11			
한국영상대학교	뉴미디어의 이해	11			
서정대학교	ESG 개론	11			

※ 수강인원 : 교과목별 최대 44명(대학별 11인* 4개 대학)

※ 개설대학 소속 재학생은 본인 소속대학의 개설과목 수강신청 불가

◆ 대학별 소단위전공 교과목 세부 내용

대학	소단위 전공명	소단위전공 내용	교과목명	교과목 내용	학점	개설 시기	비 고
연성 대학 교	클라우드기초 소양	생활속의 클라우드 컴퓨팅에 입문하기 위한 기초소양을 갖추고, 관련 직무수행에서 활용할 수 있는 기본적 디지털역량을 강화한다.	DX 리터러시	디지털 환경에서 정보 수집, 분석, 표현하는 능력을 습득하고 디지털 환경에서 발생하는 문제를 비 판적으로 분석하고 창의적으로 해결하는 능력을 배양한다.	2	2026- 2학기	
			생활속의 클라우드	클라우드 개념을 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 구글 드라이 브,원드라이브를 활용해 사진,문 서 저장·공유협업을 실습하고, 데이터 보안 원칙과 디지털 윤리 를 배우며, 일상 생활 문제 해결 능력을 키운다.	2	2026- 1학기	
	디지털 미디어 활용과정	각종 툴을 활용하여 디지털미디어 및 매체를 이해할 수 있도록 함. 전문적이지 않은 비전공자를 위한 AI 툴 등을 활용하여 창조적 콘텐 츠를 만들 수 있도록 함	트렌드미디 어제작과 분석	트렌드를 분석하는 방법을 알고 트렌드에 부합하는 영상물을 제작 기획하는 방법을 숙달한다.	2	2026- 2학기	
			쉽게 배우는 AI활용 콘텐츠 제작	ChatGPT와 생성형AI기술을 활용 하여 다양하고 창조적인 콘텐츠 를 제작하는 방법을 기초부터 학 습하며, 이를 통한 미래직업에 필요한 기술과 지식을 미리 준비 한다.	2	2026- 1학기	
인하 공업 전문 대학	관광과 스토리텔링 과정	관광의 기본적인 원리와 관광학의 각론을 교육하여 체계를 정립하고 콘텐츠를 개발하는데 있어 관광 자원 분석 및 해설하여 스토리텔 링 전문 지식을 함양하는 과정	관광학 개론	관광의 기본적인 원리와 관광학의 각론을 교육하여 체계를 정립하고 관광사업 분야의 특성을 학습함	2	2026- 2학기	
			관광자원 해설	관광콘텐츠로서의 국내외 관광자 원의 이해를 제고하고 스토리텔 링, 해설기법 등 콘텐츠 구성능 력을 함양함	2	2026- 1학기	
울산 과학 대학 교	첨단 ICT기술과 미래설계 과정	사물인터넷 인공지능, 차세대통신, 스마트팩토리, 메타버스 등 첨단 분야 ICT기술에 대한 기초 개념 을 이해하고 이를 활용하여 미래 사회에 능동적으로 대응할 수 있 는 디지털소양을 함양하도록 하며, 대학생에게 필요한 소득과 저축, 단리와 복리, 금리, 투자 등 금융 과 경제에 대한 기초지식을 이해 하고 실행함에 적용하여 미래를 설계하도록 함	지혜로운 금융생활	생활에서 자주 접하는 금융 및 경제와 관련한 기초지식을 학습 하고 관련 사례를 다룸으로써 기본 적인 금융소양을 갖도록 함	2	2026- 2학기	
			IoT기술 산업응용	최첨단 분야인 사물인터넷(IoT)기 술 전반에 대하여 소개하고 실제 산업현장 응용사례에 대해 학습 하여 현장 적응력을 함양함	2	2026- 1학기	
한국 영상 대학 교	실감형 영상콘텐츠 활용 과정	실감콘텐츠 산업동향을 바탕으로 각 산업의 기술 및 환경, 실감콘 텐츠 제작과정을 이해하고 수용 자 분석, 양방향 ICT 기술의 융합 에 대한 분석으로 창의적콘텐츠 개발을 위한 기획서를 작성할 수 있다. 또한 뉴미디어의 주요특징 및 그것의 사회문화경제 영향에 의 이해를 증진한다.	뉴미디어의 이해	실감형 영상 콘텐츠의 효율적인 제작과 배포가 이뤄질 수 있도록 제작 전반의 과정을 관리하고 설계 한다.	2	2026- 2학기	
			실감형 영상 콘텐츠 산업 입문	뉴미디어 플랫폼과 도구를 효과 적으로 활용하고, 디지털환경에 서의 정보분석 및 비판적 사고능 력을 향상한다.	2	2026- 1학기	

서정 대학 교	ESG활용과정	ESG의 기초 개념부터 탄소중립, 공급망 실사, 지배구조 등 주요 이슈까지 학습하여 ESG경영의 기반을 다지고, 이 과정을 통해 지속가능경영에 대한 이론과 실무 능력을 함께 함양하는 과정	ESG개론	사회 전 분야로 확산되고 있는 ESG를 기본 지식으로 갖추도록 교육하고, 이를 통해 기업과 사회와의 관계에 대한 인식 제고	2	2026-2학기	
			ESG핵심이슈 진단	ESG의 핵심 개념과 주요 이슈를 이해하고, 기업의 지속가능경영 전략과 대응 사례를 통해 ESG 경영의 방향을 진단하고 기후변화, 탄소중립, 정보공개, 공급망 실사, 사회, 지배구조 이슈 등을 중심으로 실제 적용 능력을 함양	2	2026-1학기	

- ※ 강의계획서는 별첨을 참조하며 상기 학점교류 교과목은 모두 온라인 녹화강의로 운영됨
- ※ 소단위전공별로 구성하는 모든 교과목을 수강하여야 소단위전공 이수로 인정되어 이수증 발급이 가능함(학생은 소속대학에서 졸업시점까지 이수하여야 함)
- ※ 소속대학의 학기별 최대 수강학점이 초과하는지 반드시 확인 후 수강신청 요망(학기별 최대 수강가능 학점을 초과할 경우, 교과목을 이수하여도 학점이 인정되지 않을 수 있음)