

명지대학교 학생설계전공 가이드북

※ 본 가이드북은 2025학년도 입학생 기준으로 작성되었으며, 추후 변경될 수 있음



학생설계전공 알아보기

학생설계전공이란?

학생설계전공은 **학생이 자신의 흥미와 구체적인 진로 목표 및 계획에 근거하여 최적화된 교육과정을 자율적으로 설계하고 학교의 승인을 받아 이수하는 자기주도적 학사제도**입니다

본 제도는 학생 스스로 최적화된 학습 로드맵을 구축하고 실행함으로써, 단순한 지식 습득을 넘어 기획력, 실행력, 복합적 문제해결역량 및 다학제적·융합적 사고력 등을 함양하게 합니다. 이는 기존 전공의 경계를 초월하여 다양한 학문을 융합하고 새로운 학문적 접근을 시도하게 합니다. 이를 통해 변화하는 미래 사회가 필요로 하는 맞춤형 전문성을 함양하고 능동적 학습 태도 역시 확립하며 차별화된 이력을 지닌 목표지향적 인재로 성장할 수 있는 기반을 마련할 수 있습니다.

궁극적으로 학생설계전공은 미래 사회가 요구하는 융합형 인재로 성장하여 개개인의 진로 목표를 실현하는데 매우 효과적이고 혁신적인 제도라고 볼 수 있습니다.

학생설계전공 유형

명지대학교는 학생설계전공을 학생의 자기주도성 수준 및 목적에 따라 **자율설계형으로 운영**되며, 학생설계전공 설계에 **참고자료**로 활용할 수 있도록 **부분설계형, 학교제시형**도 제안하고 있습니다.

3가지 유형 모두 학생설계전공 지도교수 및 전문가 멘토링을 통해 학문적 정합성 및 실무 적용 가능성 등을 점검한 후, 학교의 **승인**을 받은 이후 이수하여 학위를 취득할 수 있습니다.

자율 설계형

- 학생이 전적으로 **모든 교과목을 직접 선택하고 설계**
- 자신만의 진로 및 학문적 목표가 뚜렷한 학생을 위한 학생 맞춤형
Ex) 예술 + 테크놀로지 / 인문학 + 빅데이터

부분 설계형

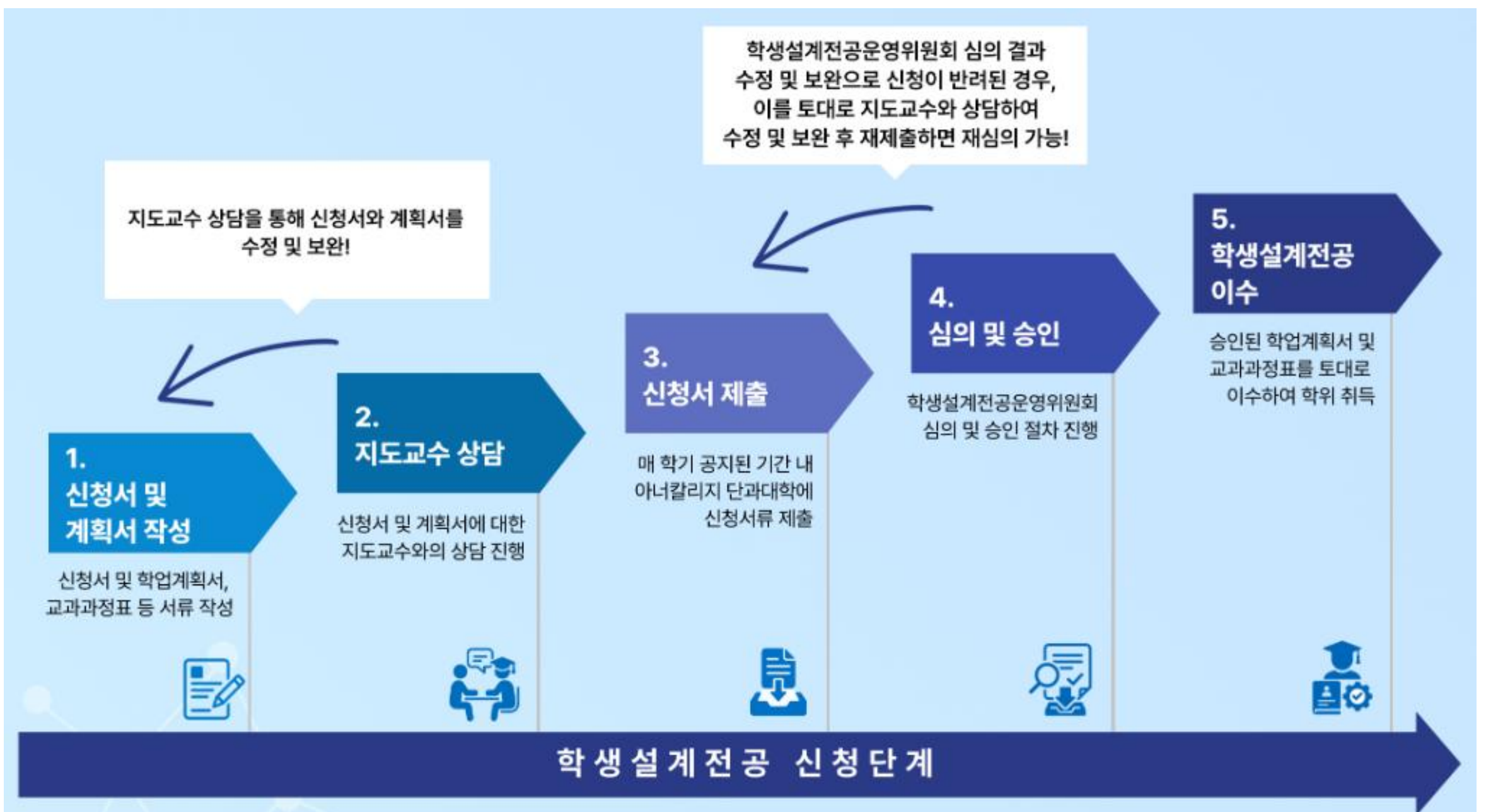
- **기존 전공 기반**에 학생이 선택한 융합교과목을 추가하여 맞춤형 전공 구성
- 특정 전공을 중심으로 새로운 융합교과목을 포함한 학문적 확장가능
Ex) 경제학전공 + 핀테크 / 시스템생명과학전공 + 환경정책

학교 제시형

- **대학**이 산업수요 및 미래 직업군을 기반으로 교과과정 제안
- 정해진 가이드라인 내에서 자유롭게 선택 가능
Ex) AI + 데이터사이언스 / 바이오테크 + 헬스케어

학생설계전공 신청 및 단계

신청자격	2학년 1학기 이상인 아너칼리지 소속 재학생 (신청학기 포함 32학점 이상 취득 예정자)
신청시기 및 방법	매 학기(사전공지) 학사지원팀(아너칼리지 단과대학을 통해 신청)
제출서류	학생설계전공 신청서, 학업계획서, 교과과정표, 지도교수 의견 및 승인서
이수방법	학생설계전공운영위원회 심의 및 승인 후 교과과정 이수 (매 학기 지도교수 1회 이상 지도 및 면담 진행)
교육과정설계 및 이수학점	2개 이상 전공의 교과목을 포함하여 구성 - 단일전공 63학점 이상 - 제 1전공(학생설계전공) 36학점 이상



심의(심사) 시 고려 사항

학문적 타당성	▪ 학생이 준비한 학업계획서가 학문적으로 의미가 있는가? ▪ 학생의 관심사가 기존 전공 이수로는 불가능하며 뚜렷한 차별성을 가지는가? ▪ 해당 전공 분야에서 필수적으로 알아야 할 지식과 개념이 포함되어 있는가? ▪ 학생이 신설하고자 하는 전공이 기존 전공 이수에 비해 학문적인 깊이가 있는가? ▪ 교과과정이 흥미 위주로 구성되어 전문성이 부족하지는 않은가?
교육과정의 구성	▪ 교육과정에 포함된 과목들이 다양한 관점과 주제를 포괄하고 있는가? ▪ 기초과목 외에도 심화학습을 위한 심화과목들이 포함되어 있는가? ▪ 이론 학습 외에도 연구 프로젝트나 실습 과목이 포함되어 있는가?
학습 목표와 성과	▪ 각 과목별 학습 목표가 명확히 설정되어 있는가? ▪ 교육과정이 이론적 지식 뿐만 아니라 실용적 기술과 역량을 배양할 수 있도록 구성되어 있는가?
융합적 접근과 실행가능성	▪ 여러 학문 분야를 융합하여 새로운 시각을 제시하는 교육과정으로 구성되어 있는가? ▪ 실행 계획이 구체적이고 현실적인가? ▪ 교육과정이 적절한 시간 안배를 통해 무리 없이 이수될 수 있는가? ▪ 교육과정에 포함된 교과목이 안정적으로 개설되고 있는가?
사회적·윤리적 고려 및 준비	▪ 교육과정이 사회적 책임과 윤리적 고려를 반영하여 편성되었는가? ▪ 학생 본인이 목표를 성공적으로 달성하기 위해 필요한 지적 소양 및 의지가 있는가? ▪ 지도교수와의 지속적인 지도계획을 가지고 있는가?

자주 묻는 질문(FAQ)

Q1. 교육과정 설계 시 가장 중요한 점은 무엇인가요?

A1. 학생의 목표와 흥미를 중심으로 **실용적이고 통합적인 교육과정을 설계**하는 것이 중요합니다.

Q2. 학생설계전공은 단순히 여러 과목을 모으는 건가요?

A2. **아닙니다.** 학생설계전공은 지식의 조합이 아닌 **‘새로운 학문적 비전의 창조’**로 볼 수 있습니다. 따라서 기존 전공으로 해결하지 못하는 **미래형 문제를 정의하고 이를 해결하기 위해 필요한 지식을 전략적으로 선별하는 과정**이라고 볼 수 있습니다.

Q3. 학생설계전공의 어떤 유형으로 운영되고 있나요?

A3. 학생설계전공은 학생이 전공 목표, 교과목, 이수 학점 등을 모두 **직접 구성하는 자율설계형**을 기본으로 운영되어, 나만의 독창적인 맞춤형 전공을 만드는 것이 핵심입니다. 다만, 전공 설계에 대한 이해를 돕고 아이디어 구상 및 교과목 구성에 참고할 수 있도록 대학 측에서 **부분설계형**이나 **학교제시형** 같은 예시 유형을 제공하고 있습니다. 이 참고 자료들을 활용하여 자신만의 차별화된 전공을 설계할 수 있습니다. 이렇게 설계된 학생설계전공은 지도교수 및 전문가 멘토링을 통해 학문적 정합성 및 실무 적용 가능성 등을 점검한 후, 학교의 승인을 받아 이수하여 학위를 취득할 수 있습니다.

Q4. 여러 학문분야에 대한 자문을 받을 수 있나요?

A4. 지도교수와의 논의 후, 필요 시 **관련 분야 교수에게 전문적 자문**을 받을 수 있습니다.

자주 묻는 질문(FAQ)

Q5. 학생설계전공 설계 시, 가장 중요하게 고려해야 할 최우선 요소는 무엇인가요?

A5. **진로와의 직접적인 연계성을 확보**할 수 있어야 합니다. 이는 설계한 교육과정이 특정 직무나 연구 분야에서 어떻게 필수적인지를 증명할 수 있어야 하기 때문입니다. 따라서 진로 달성을 위한 필수적인 역량을 파악하고 그 역량을 키울 수 있는 교과목을 목표지향적으로 선택한 후, 가장 강력한 경쟁력을 갖출 수 있는 역량을 함축적으로 포함하여 전문적이고 매력적인 학위명을 만들어 브랜딩 할 필요가 있습니다.

Q6. 학생설계전공 학위가 정식 전공을 인정되나요?

A6. 학생설계전공은 **학교의 정식 심의 절차를 거쳐 승인된 학위로** 졸업 시 독립된 학사 학위로 인정됩니다. 졸업증명서 및 성적증명서에도 '(학생설계) 학사'로 학생이 설계한 학생설계전공명으로 학위가 표기됩니다. 기업에서는 학위명보다 학생설계전공을 통해 어떤 문제를 해결할 수 있는 역량을 길렀는지를 중요하게 볼 수 있으므로, 단일전공이나 융합전공 등으로 설명하기 어려운 독특한 전문성을 강조하면서 설계서에서 제시했던 융합의 논리와 구체적인 프로젝트 경험을 토대로 '스토리'를 가지고 있다면 상대적으로 차별화된 인재라는 인상을 줄 수 있습니다.

Q7. 학교에서 개설된 개별 수업으로 어떻게 진정한 융합을 만들 수 있나요?

A7. 학교에서 개설된 개별 수업만으로는 융합 시너지를 내기 어렵기 때문에 **'전공 설계 세미나' 또는 '종합 프로젝트' 등 파편적 지식을 모아 논리적으로 통합(융합)해서 하나의 최종 결과물로 완성할 수 있는 교과목을 필수적으로 이수할 필요**가 있습니다. 이를 위해 지도교수와 전공 및 과목 간 학문적 연결고리를 강화 시킬 수 있는 방안을 함께 모색할 필요가 있습니다.

자주 묻는 질문(FAQ)

Q8. 교육과정 변경이 가능한가요?

A8. 학업 진행 중 필요에 따라 교육과정의 일부를 수정할 수 있습니다.
이를 위해 **지도교수와의 상의**가 꼭 필요합니다

Q9. 학생설계전공을 하면 졸업이 늦어지거나 학점이 낮아지지 않나요?

A9. **철저한 계획**을 세우면 충분히 방지할 수 있습니다. 여러 전공의 과목을 이수해야 하기 때문에 시간표 충돌 등의 문제가 발생하여 학점 관리가 어려울 수 있습니다. 따라서 지난 4년 간의 교과목 시간표 등을 고려하여 시간표를 미리 배치해 보고, 시간표 충돌이 불가피할 경우, 대체 과목 등을 지정하여 유연성을 확보하는 것이 좋습니다.

Q10. 학생설계전공을 중도에 포기할 수 있나요?

A10. **학생설계전공은 중도 포기가 가능합니다.** 그러나 포기 전 이수한 학점을 최대한 활용할 수 있도록 계획할 필요가 있습니다. 학생설계전공을 위해 이수한 교과목들은 포기하더라도 제1전공의 일반 선택학점이나 교양 학점 등으로 전환하여 인정받을 수 있습니다. 포기 전, **지도교수 및 담당부서와 반드시 상담**하여 현재까지의 이수 학점이 졸업 요건에 어떻게 재배치될 수 있는지 구체적으로 계획할 필요가 있습니다.

Q11. 학생설계전공 이수 시에도 학문기초교양을 수강해야 하나요?

A11. **학문기초교양을 선별하여 수강하셔야 합니다.** 학생설계전공에 포함된 주요 전공의 기초 필수 과목 및 관련 교양을 학문기초교양으로 이수하도록 설계하여 그 주제에 대해 학문적으로 진지하게 접근하면서 준비하고 있으며, 열의와 역량도 가지고 있음을 보여줄 필요가 있습니다.

학생설계전공 작성 요령

학생설계전공 설계 프로세스

분석

관심사 및 강점 분석
강점과 직무 역량 연계
관심 직무·직업 및 수요 분석

목표

전공명(학위명) 설정
설계동기 및 학문적 의의
전공 목표·목적 설정

설계

교육과정 구성 및 구체적 계획
최종 성과물
활용계획

관심사 및 강점 분석

나는 어떤 문제를 해결할 때 가장 몰입하고, 그 해결 과정에서 어떤 강점(도구)을 가장 효과적으로 활용하는지 생각해 보고, 부족한 부분이 무엇인지 살펴봄으로써 관심사와 잠재적 직무 분야에서의 강점과 부족한 점을 탐색해 볼 수 있습니다.

- ☒ 내가 관심있는 영역에서 어떤 문제를 해결하고 싶은가?
- ☒ 나의 강점이 어떤 지식과 융합하였을 때, 효율적으로 활용될 수 있는가?
- ☒ 내가 관심있는 영역의 문제 해결을 위해 부족한 부분은 무엇인가?



강점과 직무 역량 연계

관심 분야에서의 나의 강점을 직무에서 활용 가능한 구체적인 도구(Tool)과 연계시켜 봄으로써 직무 역량을 구체화할 수 있습니다.

☑ 나의 강점을 가장 효과적으로 활용할 수 있는 직무 역량은 무엇인가요?

직무 역량은 '꼼꼼함 ⇒ 품질 관리 능력 / 뛰어난 발표력 ⇒ 프로젝트 기획 및 투자 유치(IR) 능력'처럼 해당 직무 분야에서 요구하는 **직무 및 과업을 수행하는데 필요한 지식, 기술, 태도를 포함하는 복합적·종합적 능력**입니다.



관심 직무·직업 및 수요 분석

시장의 수요 등을 파악해 봄으로 설계한 전공의 직업세계에서 가질 수 있는 경쟁력을 고민해 볼 수 있습니다.

- ☒ 향후 이 직무가 왜 유망하다고 생각하는가?
- ☒ 기존 단일 전공에서는 학습하기 어려운 부분은 무엇이라고 생각하는가?
- ☒ 직무·직업 수행을 위해 필요한 역량(Skill)은 무엇이라고 생각하는가?



전공명(학위명) 설정

전공명은 학생설계전공의 '브랜드'를 만드는 가장 중요한 작업입니다. 졸업 후 취업 시장에서 전문성을 한 문장으로 정의할 수 있기 때문에 신중하게 설정할 필요가 있습니다.

- ☑ 기존 전공명과의 중복 및 유사성을 피해 새로운 가치, 문제해결방식 등을 포함하면서 독창적인가?
- ☑ 전공명이 너무 포괄적이거나 좁지 않으면서, 학문적 깊이를 갖춰 전문성을 명확하게 나타내고 있는가?



설계동기 및 학문적 의의

이 전공을 왜 만들었으며 이 전공이 사회 및 학문적으로 어떤 기여를 하는가에 대해 생각해보고 구체화할 수 있습니다.

- ☒ 설정한 진로 목표를 달성하기 위해 흥미와 학업 의지를 바탕으로 전공이 설계되었으며, 나의 강점을 최적화된 방식으로 활용할 수 있는가?
- ☒ 관심 분야의 사회적 문제 해결을 위해 기존 전공으로는 불가능한가?
- ☒ 설계한 전공이 새로운 학문적 가치를 지니며, 이 지식이 우리 사회와 미래 산업에서 꼭 필요로 하는 문제를 해결할 수 있는가?



전공 목표·목적 설정

학생설계전공을 통해 학문적 깊이 및 진로 목표를 연결하여 전공의 목표·목적을 설정합니다. 특히 학생설계전공만이 제공할 수 있는 가치를 명확히 하여 전공 목표·목적을 생각해 보면 좋습니다.

- ☒ 이 전공이 왜 필요한가? 기존 전공과 어떤 차이가 있는가?
- ☒ 졸업 후 무엇을 할 것인가?
- ☒ 어떤 지식, 기술, 능력 등을 활용하여 어떻게 달성할 것인가?



교육과정 구성 및 구체적 계획

학생설계전공의 목적 달성을 위해 교육과정을 어떻게 구성하면 좋을지 구체적으로 계획을 설정합니다. 이를 기반으로 학생설계전공의 실질적 이수 로드맵을 작성할 수 있습니다.

- ☒ 교육과정 구성 방향이 명확한가?
- ☒ 기초, 심화, 응용·통합(실습)의 단계로 체계적으로 교과목을 구성하였는가?
- ☒ 선택한 교과목이 서로 연결되어 융합 시너지를 낼 수 있는가?
- ☒ 선택한 교과목의 개설 학기 및 개설 시기를 확인하여 4년 이내 졸업가능한 이수계획을 세웠는가?
- ☒ 학교가 정한 최소 학점, 졸업 요건 등을 고려하여 설정하였는가?
- ☒ 비교과 활동·프로그램(공모전, 특강 등) 이수 계획이 있는가?



최종 성과물

학생설계전공을 통해 최종 산출할 수 있는 성과물(연구논문, 프로젝트(기획안) 등)을 작성하여 전공 목표 달성을 증명함으로써 졸업 후 경쟁력을 확보하는데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 전공 목표에 근거하여 성과물을 생각해보면 좋습니다.

- ☑ 선택한 2가지 이상의 학문 분야의 방법론을 통합적으로 적용하여 달성할 수 있는 성과물인가?
- ☑ 보고서, 발표처럼 막연하지 않고, 구체적인 형태와 내용을 적용하여 성과물을 제시하고 있는가?
- ☑ 성과물 달성 확인을 위한 객관적인 지표가 무엇인가?



활용계획

학생설계전공 이수를 통해 앞으로의 진로에 미칠 기대효과 및 활용계획을 작성함으로써, 진로에 대한 청사진을 명확히 하고, 시장에서 요구하는 독보적인 전문가상을 확립해 볼 계획을 생각해 볼 필요가 있습니다.

- ☒ 단계별 진로 청사진(단기 목표, 장기 목표)을 구체화하여 어떻게 성장하고 활용해서 포트폴리오를 관리할 것인지 경력 로드맵을 구체화하고 있는가?
- ☒ 전공 지식 습득을 넘어 실질적인 직무 역량을 어떻게 강화하여 활용할 것인지 구체적인 계획을 가지고 있는가?
- ☒ 전문성을 유지하고 발전시키기 위해, 자격증 취득, 교육 수료 계획 등 구체적 계획을 제시함으로써 전공 설계의 공익적 가치를 부여하고 있는가?



학생설계전공 설계 체크리스트

	학생설계전공의 목적(목표) 가 명확한가?
	5년 뒤 어떤 직무 전문가 가 될 지 명확히 정했는가?
	기존 복수전공이나 융합전공으로는 절대 이룰 수 없는 이유가 있는가?
	내가 설계한 학문들이 서로 어떤 시너지 를 내는지 설명할 수 있는가?
	전공명 이 나의 가장 강력한 전문성을 어필하는데 매력적이며, 내용을 유추할 수 있는가?
	커리큘럼을 기초 → 심화 → 응용 → 통합 으로 단계적으로 배치하여 체계적 학습이 가능한가?
	선택한 모든 교과목 이 진로 목표 달성에 직접적으로 필요한가?
	심화과목을 학습하기 위해 필요한 선수 과목이 누락되지는 않았는가?
	배운 지식을 통합 하여 최종 결과물(졸업프로젝트 등) 을 도출할 수 있는 교과목이 있는가?
	시간표 충돌 없이 모든 과목을 현실적으로 수강할 수 있는가?
	폐강 및 수강 실패 시, 대체할 예비 교과목 2-3개를 준비했는가?
	설계 전공 주제를 지도해 줄 교수님께 동의 및 전문 지도 를 받았는가?
	학교가 정한 최소 학점, 중복 학점 제한, 졸업 요건 등 모든 학사 규정 을 꼼꼼히 확인하였는가?

학생설계전공 작성 서류 1

학생설계전공 신청서

대 학	아너칼리지(전공자유대학)	학 부	자율전공학부(인문/자연)																																
학 년		학 번																																	
이수학기		이수(예정)학점																																	
핸드폰번호		E-mail																																	
학생설계전공명	국문:																																		
	영문:																																		
학위명	국문:																																		
	영문:																																		
이수유형	☐ 학교제시형 ☐ 자율설계형 ☐ 부분설계형																																		
전공이수 학점표(계획)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구분</th><th rowspan="2">종목</th><th colspan="5">교양</th><th rowspan="2">자유선택</th><th rowspan="2">전공 (최소이수 제한없음)</th><th rowspan="2">비고</th></tr> <tr> <th>기초</th><th>핵심</th><th>국문교양</th><th>일반</th><th>소재</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>국문</td><td>63*</td><td>17</td><td>12</td><td>6</td><td>10**</td><td>45</td><td>20</td><td>128</td><td></td></tr> </tbody> </table>										구분	종목	교양					자유선택	전공 (최소이수 제한없음)	비고	기초	핵심	국문교양	일반	소재	국문	63*	17	12	6	10**	45	20	128	
구분	종목	교양					자유선택	전공 (최소이수 제한없음)	비고																										
		기초	핵심	국문교양	일반	소재																													
국문	63*	17	12	6	10**	45	20	128																											
* 전공필의세미나(필수, 1학점) 포함 ** M 프레젠테이션 세미나(필수, 2학점) 포함																																			
첨부서류	1. 학생설계전공 학업계획서 2. 학생설계전공 교과과정표 3. 학생설계전공 지도교수 의견 및 승인서																																		

■ 개인정보 수집·이용 사항 고지
 개인정보보호법 제15조제1항제3호에 따라 정보주체의 동의 없이 개인정보를 수집·이용합니다.

개인정보 처리목적	개인정보 항목	수집 근거
조기졸업 신청	대학, 학부(과), 학년, 학번, 성명, 주소, 전화번호, 이수학기, 불임서류	고등교육법 시행령 제4조

본인은 학생설계전공 관련 규정과 절차를 숙지했습니다. 이에 위와 같이 학생설계전공을 제안하고 소정의 교과과정을 이수함으로써 학사학위를 취득하고자 하오니 허락하여 주시기 바랍니다.

20 년 월 일

신 청 자 :

(인)

학생설계전공 지도교수 :

(인)

교 육 지 원 처 장 귀하

※ 본 양식은 일부 수정될 수 있음

학생설계전공 작성 서류 2

학생설계전공 학업계획서

전공명	
학위명	
설계동기 및 학문적 의의	
전공의 정의 및 목적	
교과목 구성 방향 및 구체적 계획	
최종 성과물	
	※학생설계전공을 통해 최종 산출할 수 있는 성과물(연구논문, 프로젝트(기획안) 등)를 작성
활용 계획	
	※학생설계전공이 앞으로의 본인 진로에 미치는 기대효과 및 활용 계획을 작성

위와 같이 학생설계전공 학업계획서를 제출합니다.

20 년 월 일

신 청 자 : (인)

학생설계전공 지도교수 : (인)

교 육 지 원 처 장 귀하

※ 본 양식은 일부 수정될 수 있음

학생설계전공 작성 서류 3

학생설계전공 교과과정표

소속	아너칼리지(전공자유대학) 자율전공학부(□인문 / □자연)		
학년		전공명	
성명		학위명	

○ 전공

번호	설계 전공 교과구분 (전공/전선)	교과명 번호	교과 명칭	교수 국·부·국·교·전공	국·교	교수 교과구분 (전공/전선)	최근 개설학기		비고 (기이수 교과명 등)
							년도/ 학기	년도/ 학기	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									

○ 국문기초교양

번호	교과명 구분	교과명 번호	교과 명칭	교수 국·부·국·교·전공	국·교	교양영역*	최근 개설학기		비고 (기이수 교과명 등)
							년도/ 학기	년도/ 학기	
	한문기초교양								
	한문기초교양								
	한문기초교양								
	한문기초교양								

*교양영역(한글코드): 기독교의 이해와 삶(국기), 인문과학(기인, 국인), 문화와 예술(기문, 국문), 사회과학(기사, 국사), 자연과학(기자, 국과), 공학(기공), 건강과 생활(기전, 국여), 외국어(기외, 국외), 컴퓨터(기컴, 국컴), 주제탐구강좌(국영)

위와 같이 학생설계전공 교과과정표를 제출합니다.

20 년 월 일

신 청 자 : (인)

학생설계전공 지도교수 : (인)

교 육 지 원 처 장 귀하

※ 본 양식은 일부 수정될 수 있음

학생설계전공 작성 서류 4

학생설계전공 지도교수 의견 및 승인서

지도교수	성명		소속	
	연락처		E-mail	
지도학생	성명		학번	
학생설계전공명 (학위명)	국문:			
	영문:			
확인사항	1. 학생의 학업계획서가 학문적으로 의미가 있는가? ☐			
	2. 학생의 관심사가 기존 전공 이수로는 불가능하며 뚜렷한 차별성이 있는가? ☐			
	3. 신설하고자 하는 전공이 기존 전공 이수에 비해 학문적인 깊이가 있는가? ☐			
	4. 교과과정이 흥미 보다는 전문성을 충분히 포함하고 있는가? ☐			
	5. 학생의 목표 의식은 뚜렷한가? ☐			
	6. 학생이 교과과정 이수에 필요한 지적 능력과 기초 지식을 갖추었는가? ☐			
	7. 학생이 정규학기(4년) 이내에 졸업할 수 있는가? ☐			
	8. 교수자는 매 학기 지속적으로 학생과의 면담 및 교과과정 지도가 가능한가? ☐			
지도교수 종합의견 (작성할 때 제관 없이 상세하게 작성 부탁드립니다)				
지도사항 (작성할 때 제관 없이 상세하게 작성 부탁드립니다. 지도 횟수는 제관이 있습니다)	1회			
	2회			
	3회			
	4회			
20 년 월 일				
학생설계전공 지도교수 : (인)				
교 육 지 원 처 장 귀하				

※ 본 양식은 일부 수정될 수 있음

학생설계전공 예시

학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

2025 학생설계전공 교육과정개발 공모전

AI활용학과

명지대학교 법학과 24학번 강승민

2025KNSMN



AI CREATIVE CONTENTS
ENGINEERING

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

전공소개



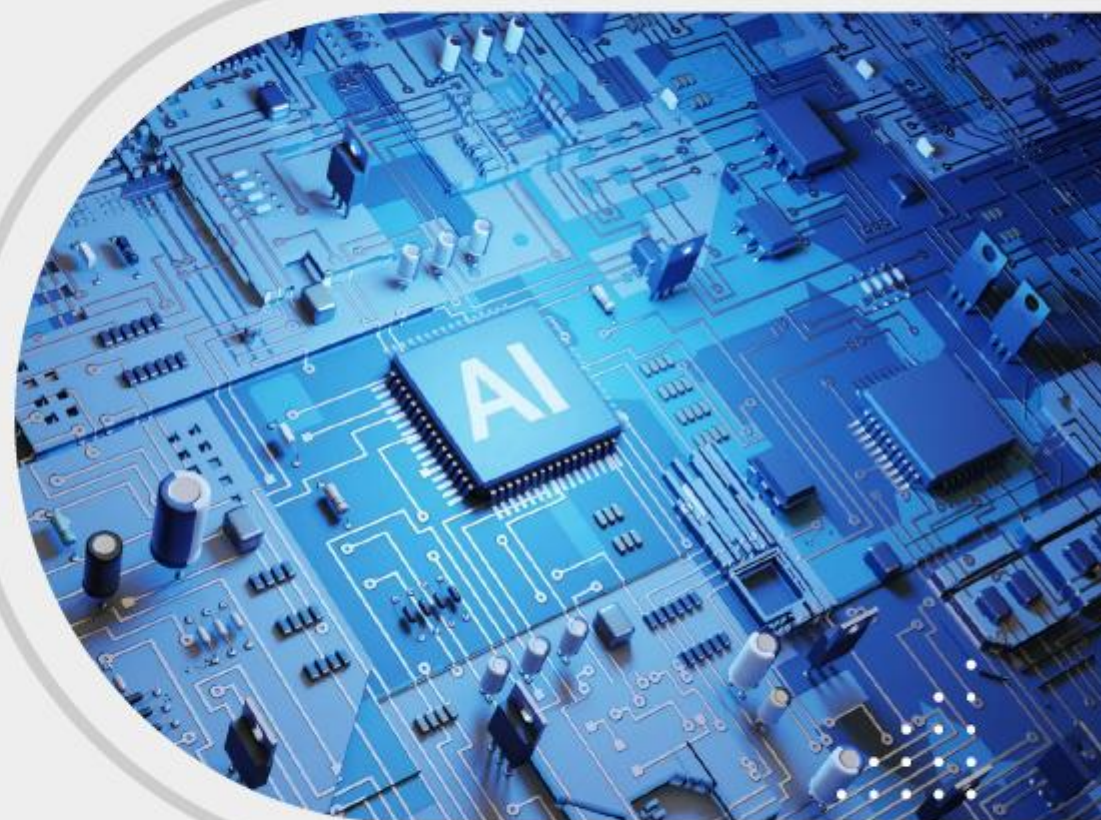
#생성형AI
#프롬프트활용



#AI미디어
콘텐츠 제작

생성형AI 프롬프트 엔지니어링

AI모델을 단순 사용에서 그치는 것이 아니라,
더 효율적이고 창의적으로 활용할 수 있는
융합형 전문가 양성을 목표로 합니다.



학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYOUNGJI UNIV.

2025KNSMN

교육목표

'생성형AI 프롬프트 엔지니어링' 기술을 기반으로
AI 미디어 콘텐츠 기획/제작/유통할
창의 기술 융합형 전문가 양성을 목표로 합니다.



프롬프트

- ✓ 프롬프트의 논리적 구조를 이해하는 시스템적 사고를 배양한다.
- ✓ 대형 언어 모델(LLM)과 생성형AI의 특성을 명확히 이해한다.
- ✓ 생각의 연결고리(COT) 및 페르소나 설계 등 프롬프트 전략을 사용한다.



AI콘텐츠

- ✓ AI 일러스트/캐릭터/영상 등을 제작 및 기획한다.
- ✓ AI 웹툰/숏폼/디자인 실습을 통해 시장성 있는 콘텐츠를 제작한다.
- ✓ 생성형AI를 기반으로 신속하고 창의적인 콘텐츠를 창작한다.



AI윤리

- ✓ 집합론/기초형식문법/명제논리 등 컴퓨터 과학의 기초 지식을 함양한다.
- ✓ 생성형AI의 저작권/윤리/편향성 등 사회적 이슈에 대한 책임 의식을 갖춘 전문가를 양성한다.

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYOUNGJI UNIV.

2025KNSMN

'AI활용학과'의 필요성

생성형AI의 등장 및 보급으로 인한 변화에 따라
단순 기술 숙련을 넘어 AI에게 최적의 명령을 내리는 능력,
즉 프롬프트 엔지니어링이
미래의 핵심 역량으로 부상하고 있습니다.

01

이미 개발된 AI 모델을 가장 효율적이고 창의적으로 활용
컴퓨터공학과, 정보처리학과 등과 차별점을 갖습니다.

02

AI 도구를 활용하여 미디어 콘텐츠 제작
미디어학과, 디자인학과 등과 차별점을 갖습니다.

03

AI 프롬프트의 논리적 구조와 언어 이해
인공지능학과, 언어학과 등과 차별점을 갖습니다.

04

생성형AI 윤리와 저작권에 대한 책임 강화
지적재산권전공, 법학과 등과 차별점을 갖습니다.

05

AI 미디어 콘텐츠보다 활용 그 자체에 초점
예술대학 산하의 AI콘텐츠학과, AI미디어학과 등과 차별점을 갖습니다.

학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

이후 진로

AI활용학과(AI 크리에이티브 엔지니어링 전공)의 교육과정을 성공적으로 이수한 학생들은 생성형AI 시대를 이끌어갈 가장 핵심적 기술인 '프롬프트 엔지니어링 역량'과 '미디어 콘텐츠 제작 능력'을 겸비함으로써, 여타 학과 졸업생들과 차별화되는 폭넓고 혁신적인 진로를 개척할 수 있습니다.



기업 취업
STRATEGY 01

프롬프트 엔지니어,
AI 자동화 시스템 오퍼레이터

기업 AI팀, 테크 스타트업



콘텐츠 전문가
STRATEGY 02

AI 콘텐츠 디렉터/기획자

AI 마케팅 콘텐츠 전문가



미디어 전문가
STRATEGY 03

엔터테인먼트/미디어 산업

광고/PR 산업



밝은 전망
STRATEGY 00

AI에게 원하는 결과를
명확히 지시하고 통제하는

AI를 활용하여 데이터를
분석하고 최적화하는

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

기대 역량

창의적 콘텐츠 개발 역량 AI기술이 콘텐츠 제작 및 유통 과정에 미치는 영향을 이해하고, 이를 활용한 창의적 콘텐츠 개발 전략을 학습한다. 생성형AI를 직접 경험하며 실무 역량을 강화하고 AI시대의 크리에이터로서 경쟁력을 갖추도록 한다.

지식 응용 (융합)

4차산업혁명의 중심이 되는 다양한 데이터 분석, 웹 크롤링, 러닝머신, 딥러닝, 사물인터넷, 인공지능 등 유관 분야와 밀접하게 연계된 내용들을 실무 예제 위주로 학습하고 데이터 분석에 활용한다.

문제 중심적 해결 능력

디지털과학기술에 관한 법적 쟁점과 해결책을 이해하고 그 방법을 학습한다. 정보화사회의 기본지식인 빅데이터를 통해 견문을 넓히며 인터넷 윤리를 실무에 적용한다. 인터넷상에서 발생하는 지적재산권의 이용과 실태 및 분쟁사례를 통해, 법적인 시각에서 종합적으로 분석 및 진단할 수 있는 통합적 및 법중심적 사고능력을 배양한다.

학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

교육과정 구성(안)

1학년(15)

미디어의아해(3)

커뮤니케이션이론(3)

공학입문설계(3)

파이썬프로그래밍입문
(3)

지적재산법개론(3)

개설학과: 디지털미디어학부, 스마트시스템공과대학, 정보통신공학전공, 법학과

비고: 파이썬프로그래밍입문의 경우, 현재 교양과목이나 전공기초과목으로서 1학년에 배정함.

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

교육과정 구성(안)

2학년(15)

디지털영상편집(3)
뉴미디어이론(3)
영상커뮤니케이션이론(3)
광고학개론(3)
디지털시대의미디어
리터러시(3)
중 택2

텍스트코딩의기초(3)

디지털논리회로(3)

사이버지적재산권법(3)

개설학과: 디지털미디어학부, 문헌정보학전공, 정보통신공학전공, 법학과

학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

교육과정 구성(안)

3학년(18)



개설학과: 디지털미디어학부, 정보통신공학전공, 디자인학부, 미디어엔터테인먼트기술학과, 법학과

비고: 미디어조사방법론의 경우, 현재 생성형AI 활용이 불가한 과목이나, AI 없이 AI를 이해하는 데 그 의의를 두기에 해당 교과목에 배정함.

빅데이터와법의 경우, 현재 전학년 과목이나 그 전문성의 깊이를 기대하여 3학년에 배정함.

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

교육과정 구성(안)

4학년(15)



개설학과: 디지털미디어학부, 정보통신공학전공, 컴퓨터공학전공, 법학과

비고: 미디어경영과 알고리즘의 경우, 현재 3학년 과목이나 전공심화이자 응용 과목으로서 4학년에 배정함.

VISION및AI응용의 경우, 현재 3학년 과목이나 '딥러닝'을 선이수과목으로 요구하기에 4학년에 배정함.

멀티미디어통신의 경우, 현재 3학년 과목이나 XR(AR/VR/MR)을 다루기에 3학년 선이수과목이 필요하다는 판단 하, 4학년에 배정함.

법논리학의 경우, 현재 2학점씩 1-2학기 수강할 수 있는 과목이나, 3학점의 한 학기 법논리학으로 통합하여 배정함.

학생설계전공 예시 1

: 2025 학생설계전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

AI CREATIVE CONTENTS ENGINEERING

MYONGJI UNIV.

2025KNSMN

교육과정 구성(안)

학문기초교양(9)

저작권과소프트웨어(3)

AI와머신러닝(3)

C언어(3)

지적재산과현대사회(3)

파이썬을활용한데이터
분석과인공지능(3)

위 교양 중 3과목을 선택하여 수강함.

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

디지털 문화유산

Digital Heritage

명지대학교 융합전공 공모전

60220283
사학과 박시환

목차

01 디지털 문화유산이란?

- 디지털 문화유산에 대한 소개

02 사례

- 디지털 문화유산의 연구 현황
- 디지털 문화유산 실제 사례

03 전망 및 필요성

- 전망
- 해당 융합전공의 필요성

04 교과목

- 융합전공 구성 교과목

05 참고자료

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

01 디지털 문화유산이란? : UNESCO

- 디지털 기술의 급증하지만 기술 변화로 빠르게 소실되는 현상이 심화
- 문화적 가치가 높은 디지털 자료들도 유산으로 인식되어 보존의 필요성 제기
- 디지털 유산에 대한 국제적 정의가 부재
- 2000년대 초반 인터넷 사용자 급증



디지털 유산 보존에 관한 헌장

CHARTER ON THE PRESERVATION OF DIGITAL HERITAGE

01 디지털 문화유산이란?

문화유산을 디지털로 해석하다

- 디지털 기술을 활용하여 문화유산의 기록, 보존, 활용하는 것을 목적으로 하는 분야
- 문화유산의 안정적인 디지털 보관 및 대중의 용이한 접근성을 위한 디지털 기술 활용

디지털 기술의 활용

- 데이터 분석
- 코딩
- AI 활용
- 3D 스캔
- 디지털 트윈

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

02 사례 _ 국외

보존과 체험 중심의 사례

- Rekrei : 파괴 가능성이 높거나 이미 파괴된 문화유산을 사진으로 복원하는 클라우드소싱 3D 복원 프로젝트
- Rome Reborn : 고대 로마를 3D로 완전 재현하여 가상현실 투어 구현. 역사교육 및 관광 콘텐츠로 활용 (고대 로마 가상)

데이터 구축과 교육형 사례

- British Museum Collection: 영국박물관이 소장 중인 문화유산의 사진을 통합 관리 중인 웹사이트
- Google Arts & Culture: 전세계 2,000여 개의 기관이 참여해 미술품 및 문화유산의 사진을 업로드

02 사례 _ 국내 1

보존과 실감형 콘텐츠 사례

- 국가유산청: 국가유산의 3D 에셋 및 사진을 무료로 제공함으로써 다양한 콘텐츠 제작에 활용할 수 있도록 함
- 국립중앙박물관: 실감형 콘텐츠로, 테마에 맞게 10~15분 가량의 영상을 제공

데이터 구축과 참여형 콘텐츠 사례

- 국가유산포털: 국가유산의 사진 및 문화유산에 관한 각종 정보에 대한 종합 포털
- 국립문화유산연구원: 고대 건축물을 디지털 에셋으로 온라인상에 복원함으로써 관람객의 접근성을 향상

문화유산 활용 기업

- TRIC: 3D 모델링을 통해 실감형 콘텐츠 제작 선두 기업
- WIPCO: 3D 스캔 장비를 통해 문화유산을 스캔하여 3D 에셋으로 변환하는 디지털 트윈 기술 선두 기업
- DICH: 디지털 문화유산연구소로 문화유산의 디지털화와 이를 활용한 게임, 교육 등을 제작 및 보급하는 기업

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

03 전망 및 필요성 전망

인문학·기술·산업의 융합

- University of York, University of Manchester 등 다양한 해외 대학에서 디지털 문화유산 관련 학과 운영 중
- 고려대학교, 한국전통문화대학교 학부 수준에서 관련 학과 운용 중이며, 카이스트와 공주대학교 등에서 대학원 과정 중에 개설되어 있음
- 선진국의 주도로 문화유산의 디지털화와 이를 활용한 산업이 성장 중이며, 정부에서도 문화유산의 디지털화를 추진 중

03 전망 및 필요성 해당 융합전공의 필요성

기존 인문대학

- 전통적인 인문학 기반으로 타 대학과의 차별성 부족
- 학생들의 실질적 취업, 창업 등 산업 진출에 구조적 한계
- 디지털 기술 활용 역량 부족으로 실무 능력 저하
- 인문대학 학생들이 수강 가능한 융합전공의 한계

융합전공 도입 후 인문대학

- 인문+디지털+기술 융합 교육을 통한 산업 진출 가능성 상승
- 기술 습득 기회 제공
- 인문대학 소속생들의 다양한 산업으로의 진출 및 진로 확장
- 인문대학을 기준으로 하는 대학 혁신 산업

고전적인 디지털과 인문학의 경계를 허무는 융합 전공으로 새로운 가능성의 창출

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

04 교과목 구성

디지털문화유산교육을 위해 8가지 유형 제안

디지털 유산(문화·자연·무형) 유형에는 크게 8가지 종류가 있으며, 이들 유형은 학생들의 문화유산 교육과 진로 제형에 반영할 수 있다.

[1유형] 기록·기록화

디지털 사진, 2D 이미징, 3D 스캐닝, 사진복합 등의 기술을 이용하여 실존하는 유산을 디지털 자료로 변환(전산화) 또는 문서화

[2유형] 창조·제작 유형

태블릿, 컴퓨터그래픽스(CG), VR 기술 등을 이용하여 실존하는 유산을 디지털 형식으로 창조 또는 제작

[3유형] 분석·해석

소프트웨어, 영상처리, 빅데이터, AI 기술 등을 이용하여 유산의 특징을 이해하고 가치 발견

[4유형] 보존·보호

IoT, 플랫폼, 빅데이터, AI, 클라우드 기술 등을 이용하여 개념이 필요한 유산을 보존 또는 보호하거나 관련 활동 관리

[5유형] 복원·재현

디지털 기록, 그래픽, 모넬링, 3D 프린팅 기술 등을 이용하여 손상된 문화유산은 복원하거나 멸실된 문화유산 재현

[6유형] 모형·복제

디지털 기록, 모넬링, 3D 프린팅 기술 등을 이용하여 오직 하나뿐인 유산을 하나 이상의 별도 개체로 제작

[7유형] 기술개발

유산의 이해, 가치 발견, 보존 및 보호, 형상에 필요한 디지털 기술 또는 플랫폼 개발

[8유형] 콘텐츠 제작·제형

VR/AR/MR/XR 등의 실감형 기술은 통해 콘텐츠는 제작하거나 제형하여 유산의 새로운 가치 발견

- 국가유산청 디지털 문화유산 기반 교육 콘텐츠 분야 구분

04 교과목 미술사·역사학 전공

개설학과	교과목명	적용
미술사·역사학전공	역사사료이해	- 신설 과목 - 역사학 연구의 핵심이 되는 사료의 활용 방법에 대한 내용 습득 → 디지털·실물 문화유산 해석 시 신뢰도 높은 자료 선별 및 해석력 강화
미술사·역사학전공	미술사이해	- 신설 과목 - 문화유산에 대한 기본적인 지식 습득 → 디지털 문화유산 분석·활용 시 미적·사회적 맥락 해석 및 윤리적 기준 확립
미술사학과	문화유산과활용	- 문화유산의 개념 및 종류, 그리고 정책에 대해 살펴봄으로써 관련 문제를 탐구하는 과정 → 문화유산 활용 및 정책 제안, 데이터 기반 해석에 필요한 비판적·통합적 시각 배양

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

04 교과목 데이터 분석

개설학과	교과목명	적용
융합소프트웨어학부	인공지능수학	- 인공지능에 대한 이해와 이에 필요한 수학적 기초 학습 → 디지털 문화유산의 이미지·텍스트 자동 분류, 가상 복원, 이상치 탐지 등 차세대 문화유산 연구의 기초가 되는 필수 과목
융합소프트웨어학부	데이터사이언스개론	- 데이터 수집, 처리, 분석을 통해 데이터 사이언스 일련의 과정을 다루는 기본 개념 습득 → 문화유산의 빅데이터(유물 정보, 관람객 행동, 보존 환경 등)를 구조화·분석하여, 인문학과 데이터 기술의 융합 역량을 키우는 핵심 과목
융합소프트웨어학부	회귀분석	- 데이터의 정량적 분석을 위한 회귀분석 개념 학습 → 유물 훼손 원인 분석, 관람객 유입 예측, 전시 효과 측정 등 문화유산 관련 데이터를 과학적으로 해석하는 실무형 분석 도구

04 교과목 프로그래밍

개설학과	교과목명	적용
융합소프트웨어학부	기초웹프로그래밍	- 웹프로그래밍의 기초를 배우으로써 웹 개발의 기초부터 현대적인 프론트엔드 개발까지의 전 과정 학습 → 디지털 문화유산 데이터를 시각화 하거나, 유물 정보·3D 모델·전시 콘텐츠를 웹에서 효과적으로 제공하는 인터페이스 개발에 필수 (콘텐츠 시각화 서비스 제공)
인공지능·소프트웨어융합대학	기초프로그래밍1	- Python을 활용한 데이터 및 프로그래밍 로직에 대한 이해와 실습 → 유물 데이터 분석, 3D 모델링 자동화, 인공지능 기반 문화유산 분류 및 해석 등 디지털 문화유산 데이터 처리와 연구 자동화에 필수 (데이터 분석 및 AI 자동화)
인공지능·소프트웨어융합대학	기초프로그래밍2	- Java를 활용한 데이터 및 프로그래밍에 대한 이해와 실습 → 대규모 문화유산 데이터베이스 구축, 문화유산 정보시스템·모바일 앱 개발 등 디지털 문화유산 관리와 서비스 개발에 필수 (정보시스템 및 데이터베이스 구축과 앱 개발)

학생설계전공 예시 2

: 2025 융합전공 교육과정 개발 학생공모전 대상

04 교과목 시각화

개설학과	교과목명	적용
디지털콘텐츠디자인학과	3D그래픽스	- 영화, 애니메이션, 게임 장르의 스토리가 담긴 3차원 공간을 기획하고 Concept Image를 제작 → 문화유산(유물, 유적, 전통 공간 등)의 3D 모델링 및 시각적 복원, 디지털 복제, 가상 전시 콘텐츠 제작
디지털콘텐츠디자인학과	가상콘텐츠디자인	- 3D 그래픽과 및 게임엔진을 활용한 상호작용 콘텐츠를 제작. 게임 또는 VR 미디어 환경에서 시각화 → 문화유산을 기반으로 한 VR/AR/메타버스 체험, 상호작용형 전시·교육·관광 콘텐츠 개발 등 디지털 문화유산의 실감형 시각화와 확장
디지털콘텐츠디자인학과	UX설계	- UX디자인 기초 과정으로 기본적인 UX/UI개념과 방법론을 학습 → 디지털 문화유산 정보(웹, 앱, VR 등)의 사용자 경험(UX) 설계 및 사용자 중심 인터페이스 개발

04 교과목 필수 교양

개설학과	교과목명	적용
인문캠퍼스 교양	통계학개론	- 기초통계 이론 및 통계 분석의 기본 과정 학습 → 문화유산의 데이터 분석과 프로그래밍에 필수

문의: 융합교육지원센터 02-300-1992
(인문캠퍼스 행정동 3층 5316호)



※ 본 가이드북은 2025학년도 입학생 기준으로 작성되었으며, 추후 변경될 수 있음



명지대학교 융합교육지원센터
MYONGJI UNIVERSITY CONVERGENCE EDUCATION CENTER