

나. 1

가. 학과(전공) 소개

(1) 학과 비전

글로벌자율전공학부는 학생들에게 기초·교양 과목을 통해 폭넓은 학문을 경험하고 적성·진로를 탐색할 기회를 제공한다. 학생들은 기존의 전공학과를 선택할 수 있을 뿐만 아니라 자율전공학부의 각 트랙에 있는 다양한 모듈 교과목을 활용하여 창의적인 전공을 구성하여, 자기 주도적으로 학문을 탐구하고 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 미래지향적 글로벌 인재로 성장할 수 있도록 지원한다.

(2) 교육목표

글로벌자율전공학부는 학생들이 1년 동안 다양한 학문 영역을 경험하고 논리적·비판적·창조적 리더로서 자질을 함양하여, 학생 스스로 적성과 미래 비전을 고려하여 전공을 선택할 수 있도록 다양한 교과목을 선택할 기회를 제공하고 학생들이 전공 영역 간의 경계를 넘어서 여러 분야의 지식을 융합하여 창의적이고 효과적으로 문제를 해결하는 데 필요한 폭넓은 융합인재로 성장하도록 한다.

(3) 학과 인재상 및 교육목표, 핵심역량

○ 학과 인재상 : 미래를 개척해 나갈 창의 융합적 인재

○ 학과 교육목표 및 실천방안

(1) 학과 교육목표

- (가) 창의성, 문제해결 능력, 융·복합적 사고력을 갖춘 인재
- (나) 외국어 능력과 문화적 포용력 및 감수성을 지닌 글로벌 인재
- (다) 도전정신과 유연한 사고, 자기 주도적 문제해결 능력을 갖춘 인재

(2) 학과 교육목표 실천방안

- (가) 실제 문제에 대한 프로젝트를 수행하도록 하는 프로젝트 중심 학습
- (나) 예술, 과학, 공학 등 다양한 분야의 교과를 통합한 다양한 분야와의 연계 교육
- (다) 해외 교환학생 프로그램을 통한 외국어 능력 배양 및 글로벌 경영능력 함양
- (라) 자기 주도적으로 공부할 수 있는 환경 조성 과 문제해결 능력을 키우기 위한 특강 및 워크숍 제공

(4) 교육과정 운영

○ 운영 유형

- 1) 학과선택형 : 1학년 재학 동안 학과 및 전공에 대한 탐색 과정을 통해 희망 전공 또는 학과를 선택
- 2) 독립학과형 : 특정 학과 선택없이 글로벌자율전공학부 소속으로 대학 내에 개설되는 트랙형 교육과정 중 하나를 선택하여 이수

○ 교육과정

- 1) 학과선택형 : 글로벌자율전공학부 개설 필수 교과목과 선택 희망 학과의 교육과정 이수
- 2) 독립학과형 : 글로벌자율전공학부에 개설된 트랙별 교육과정 이수

○ 졸업 기준

- 1) 학과선택형 : 선택학과의 졸업 내규에 따라 학위 취득
- 2) 독립학과형 : 글로벌자율전공 (Division of Global & Interdisciplinary Studies) 졸업 내규에 따라 학위 취득

※ 트랙은 총 6개로 향후 지속적으로 확대할 예정

구분		학과 선택형	독립 학과형
학년별 교육 운영	1학년	전공에 대한 탐색 과정	
	2학년	평택대학교 내 24개 학과 또는 전공 중 선택 • IT공과대학 (7개학과) • 사회서비스대학(5개 학과) • 국제물류대학(7개 학과 및 전공) • 문화예술대학(5개학과)	트랙형 교육과정 중 하나를 선택하여 이수 • 디지털역사 • 기독교 문화와 콘텐츠 • 비즈니스데이터 애널리틱스 • 웹툰·웹소설 스토리텔링 • VR 게임 모델링 • 커뮤니케이션 영어
	3학년		
	4학년		
교육과정		공통 전공필수 전공탐색 세미나(1학년) / 전공설계 세미나(1학년) ※ 단 학과 선택형의 경우 공통필수교과목은 기타 학점으로 변경됨	
		전공교양 } 희망학과 교육과정 이수 전공필수 } 전공선택 }	전공교양—전학과 개설된 전공기초교양 이수 인정 전공필수 } 개설된 트랙별 교육과정 이수 전공선택 }
졸업기준	선택학과의 졸업 내규에 따라 학위 취득		글로벌자율전공 (Division of Global & Interdisciplinary Studies) 졸업 내규에 따라 학위 취득

○ 세부 트랙 과정 소개

트랙명	과정소개
디지털역사	디지털 역사학 Micro Degree 교육과정은 컴퓨터 소프트웨어 기술을 활용해 역사를 연구 및 교육하며, 다양한 디지털 기술을 이용해 역사콘텐츠를 생산하거나 공유하는 내용을 중심으로 구성되었다.
기독교 문화와 콘텐츠	기독교문화와 콘텐츠는 인문학을 기반으로 하고 있으며, 기독교 문화는 우리나라 문화의 한 부분으로 한국의 문화에 내포된 의식과 역사성을 밝히는 중요한 원천이 되므로, 문화콘텐츠 개발을 위해서는 기독교 문화에 관한 학문적 지식을 습득하여 이를 디지털 콘텐츠로 변용 가능한 디지털 기술을 함양할 필요가 있다. 기독교 문화콘텐츠 마이크로 디그리 교육과정은 기독교 문화의 이론 및 문화콘텐츠 개발에 활용 가능한 영상콘텐츠 제작과 기획 기술을 습득하고, 철학적 사고와 비판 능력을 기르는 유익한 교육의 기회가 될 것이다.
비즈니스데이터 애널리틱스	비즈니스데이터 애널리틱스 마이크로 디그리는 빅데이터 분석에 관심 있는 이공계열 학생뿐 아니라 인문·사회계열 학생들도 교육과정에 참여하고 학위과정을 이수할 수 있도록 만들어진 교육 프로그램이다. 4차 산업혁명 시대를 선도할 수 있는 인재양성을 위해 학생들이 인문사회지식과 공학지식을 연결할 수 있도록 융합적 교육과정을 제공하고자 한다.
웹툰·웹소설 스토리텔링	K-콘텐츠의 붐과 함께 고부가 가치를 창출하는 웹툰 웹 소설은 새로운 IP 산업으로 주목받으면서 인터넷 환경에 적합한 콘텐츠로 대중문화 콘텐츠 산업의 중심이 되고 있다. 웹 소설 시장 규모가 지난 2023년 기준 1조 원을 넘어서면서 웹툰과 함께 IP(Intellectual Property, 지식재산)를 활용하는 파생 콘텐츠도 증가하고 기업의 투자도 늘면서 성장 가능성이 커지고 있다. 국가 콘텐츠 육성 정책에 맞춰 새로운 산업으로 떠오르고 있는 스토리텔링 전문 교육과정을 제공하고자 한다.
VR 게임 모델링	시각 디스플레이 기술의 발전으로 사실적 이미지 구현이 가능해짐에 따라 가상현실과 게임 콘텐츠 산업이 비약적 발전하였다. 특히 게임 및 가상현실 콘텐츠 산업은 기술과 예술이 융합된 콘텐츠 산업의 핵심적 분야로 4차산업의 새로운 직업군으로 자리잡았다. VR 게임 모델링 과정은 기존의 교육을 뛰어넘는 창의적인 감각과 변화하는 기술에 대응할 수 있는 교육과정으로 설계하였다.
커뮤니케이션 영어	영어 말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 비즈니스 영어 등 다양한 교육과정을 이수하여 실용적인 영어소통능력을 향상시키고 영어의 다양한 기술과 지식을 제공하여 글로벌 인재로 양성한다.