

6. 교과과정

학과명: 융복합창업학과/ Department of Convergence Entrepreneurship

이수 구분	과목 번호	교 과 목 명		학점-이론-실습		
		국 문	영 문			
전공	19234	논문작성의이론과실제	Theory and practice of thesis writing	3	3	0
전공	18899	창업론	Theory of Start-up	3	3	0
전공	18900	사업계획서 연구	Research on Business Plan	3	3	0
전공	18901	기업가 정신과 창업	Entrepreneurship	3	3	0
전공	18902	창업융합캡스톤디자인	Entrepreneurship Captstone Design	3	3	0
전공	19225	퍼스널브랜딩연구	Personal Branding Studies	3	3	0
전공	18904	문화창업 브랜딩연구	Design Branding Cultural Start-up	3	3	0
전공	19227	융복합커뮤니케이션&창업기획	Convergence Communication & Startup Planning	3	3	0
전공	18905	창업 트렌드 연구	Start-up Trend Research	3	3	0
전공	18906	디자인심리특론	Design Psychology	3	3	0
전공	18907	창업프로세스연구	Start-up Process Research	3	3	0
전공	18908	창업사례연구	Start-up Case Research	3	3	0
전공	18909	어드밴스튜디오디자인 창업프로젝트	Advanced Design Setup Project	3	3	0
전공	18910	융복합기술실습	Practice for Conversion Technology	3	1	2
전공	18911	IT특론	Advanced IT	3	3	0
전공	01319	인공지능특론	Advanced AI confusion	3	3	0
전공	18912	빅데이터특론	Advanced bigdata	3	3	0
전공	19001	VR/AR컨텐츠개요	Introduction to VR and AR Contents	3	3	0
전공	18914	IT 융합기술	IT Convergence Technology	3	3	0
전공	18915	IT 신호처리	IT Signal Processing	3	3	0
전공	18916	선도기술세미나	Leading Technology Seminar	3	3	0
전공	18917	에너지변환공학	Energy Conversion Engineering	3	3	0
전공	18919	바이오융합기술	Fusion Biotechnology	3	3	0
전공	18920	향장품 특론	Advanced Cosmeceutical Technology	3	3	0
전공	19002	기술창업을위한 아이디어발굴및평가	Finding and Evaluating ideas for Technology Startup	3	3	0
전공	18922	화장품 제형학	Advanced Cosmetic Formulation	3	3	0

전공	18923	생체진단융합기술	Bio-diagnostic Convergence Technology	3	3	0
전공	18924	바이오활성소재개발론	Bioactive Material Development Theory	3	3	0
전공	18925	창업마케팅	Marketing for Entrepreneurs	3	3	0
전공	18926	프랜차이즈 창업	Franchise Business	3	3	0
전공	18927	창업사업계획서 연구	Study in Startup Business Planning	3	3	0
전공	18928	비즈니스모델 개발	Business Model Development	3	3	0
전공	18929	창업경영전략	Startup Management Strategy	3	3	0
전공	18930	고령화 사회와 시니어마케팅	Aging Society and Senior Marketing	3	3	0
전공	18931	인적자원관리론	Human Resources Management for Entrepreneurs	3	3	0
전공	18932	소셜벤처창업	Social Venture Startup	3	3	0
전공	18933	창업 리더십	Leadership for Entrepreneurs	3	3	0
전공	18934	글로벌벤처경영론	Global Venture Business Management	3	3	0
전공	18935	스포츠산업론	Introduction to Sports Industry	3	3	0
전공	18936	스포츠기업프로젝트 전략	Project Strategy for Sports Corporation	3	3	0
전공	18937	스포츠창업	Sports Startup	3	3	0
전공	18938	스포츠e-비즈니스	Sports e-Business	3	3	0
전공	18940	문화예술과 창업 디자인	Cultural Art and Start-up Design	3	3	0
전공	19228	문화예술콘텐츠컨설팅	Culture and Art Contents Consulting	3	3	0
전공	19229	디자인경영과예술경영	Design Management and Art Management	3	3	0
전공	12241	문화상품기획	Cultural Commodities Strategy	3	3	0
전공	18941	디자인 마케팅특론	Advanced Design Marketing Research	3	3	0
전공	18942	디자인 매니지먼트	Design Management	3	3	0
전공	18943	전통문화예술디자인론	Traditional Culture and Art Design Theory	3	3	0
전공	18944	아이덴티티창업디자인	Identity Start-up Design	3	3	0
전공	18945	매체디자인 콘텐츠 개발	Development of Media Design Content	3	3	0
전공	19230	미술심리치료연구	Art Psychotherapy Research	3	3	0
전공	19231	전시기획과콘텐츠개발	Exhibition planning and content development	3	3	0
전공	18531	예술학개론	Introduction to Art Studies	3	3	0

전공	18946	이미지 플래닝	Image Planning	3	3	0
전공	18947	예술치료 이론과 실제	Theories & Practices of Art Therapy	3	3	0
전공	18948	정신병리와치료	Psychopathology & Projective Test	3	3	0
전공	18949	집단예술치료	Group Art Therapy	3	3	0
전공	18950	아동및청소년예술치료	Child & Adolescent Art Therapy	3	3	0
전공	18951	발달 심리학	Developmental Psychology	3	3	0
전공	18952	상담및심리치료이론과기법	Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy	3	3	0
전공	18953	기업환경과인사코칭	Corporate Environment and Coaching Personnel	3	3	0
전공	18954	도형색채심리	Fractals color psychology	3	3	0
전공	19232	연구논문작성1	Research thesis writing 1	3	3	0
전공	19233	연구논문작성2	Research thesis writing 2	3	3	0
전공	19348	퍼스널브랜딩전략	Personal Branding strategy	3	3	0
전공	19377	인공지능과핀테크서비스	AI & Fintech Service	3	3	0
전공	19378	사회심리학	Social Psychology	3	3	0
전공	19404	디지털미디어융합기술특론	Special Topics on Digital Media Convergence Technology	3	3	0
전공	19678	예술심리치료와실제	Art Psychotherapy and Practice	3	2	1
전공	19679	음악심리치료	Music-Psychotherapy	3	2	1

※ 이수구분란 표시는 [전공](#)입니다.

7. 각 과목에 대한 교과개요

교 과 목 명	교 과 개 요
논문작성의이론과실제 (Theory and practice of thesis writing)	논문작성을 위한 연구설계와 연구방법을 학습하고 이를 바탕으로 연구능력 및 논문작성 능력을 배양한다.
창업론 (theory of start-up)	기업의 창업과 관련된 내용들을 창업이론, 창업사례, 기업가의 자질과 능력, 기업정신 및 기업가 활동 등 다양한 분야로 구분하여 이에 대하여 이론을 기초로 해서 분석 검토하여 창업에 따르는 문제점들을 규명하고 그 해결방안을 모색함으로써 창업에 필요한 이론 및 실무능력을 함양한다.
사업계획서 연구 (Research on Business Plan)	기업가로서 이해가 반영된 사업아이템을 선정하여, 지도교수의 체계적인 지도와 창업전문가 집단의 기술적인 조언을 통해 정부지원사업, 투자유치, 벤처캐피탈 등을 위한 사업계획서를 완성하고 관련사항을 학습한다. 사업계획서 작성과 관련된 최근 동향과 이슈, 사업전략, 마케팅전략, 위험관리 등 사업계획에 관한 전반적인 연구를 수행한다.
기업가 정신과 창업 (Entrepreneurship)	이윤 창출을 목표로 하는 조직인 기업에게 위험을 무릎 쓰고 끊임없는 혁신을 가능하게 하는 원동력인 기업가 정신의 원동력에 대해 학습하고 사회적 책임을 다 하는 사회적 구성원으로서의 창업가의 역할에 대해 논의한다.

창업융합캡스톤디자인 (Entrepreneurship Captstone Design)	외부 전문가들과 함께 창업 기업 컨설팅 프로젝트를 수행하는 수업으로 현장에서 실제 기업들이 겪게 되는 문제점들을 토론을 통해 해결하면서 의사결정능력을 배양한다. 이 과정을 통해 학교에서 습득한 지식들이 기업환경에 어떻게 적용되는지를 이해한다.
퍼스널브랜딩연구 (Personal Branding Studies)	브랜드란 상품에 있어서 물리적인 기능으로만 이루어지는 것이 아니라, 광고, 홍보, 판촉, 패키지디자인 등에 의해서 결정적인 영향을 받게 되는데 그 중에서 패키지디자인은 별도의 마케팅비용을 추가하지 않아도 효과적으로 강화할 수 있는 요소이기 때문에 그 중요성이 날로 높아가고 있으며, 패키지디자인과 브랜드이미지 형성과의 관계는 밀접한 상호작용을 일으킴으로서 기업의 상품력을 강화시키는 중요한 매개체가 된다 .
문화창업 브랜딩연구 (Design Branding cultural start-up)	문화창업 브랜딩개발 실무과정을 통해 문화 콘텐츠 기획자로서의 임무를 수행할 수 있는 자질을 기르고 디자인 전문가로서의 능력을 키우는 데 목적이 있다.
융복합커뮤니케이션&창업 기획(Convergence Communication & Startup Planning)	디자인의 영역확대와 굿 디자인을 구현할 수 있는 배경이론을 뒷받침 할 선행 연구를 조사하고 디자인별 프로세스를 융합함으로써 학문과의 유기적인 결합을 토대로 새로운 상품디자인을 연구한다. 이를 위한 효과적인 적용방안을 모색하고 디자인 커뮤니케이션의 융합프로세스의 모델을 제시한다.
창업 트렌드 연구 (Start-up Trend Research)	창업의 문제는 사회와 문화뿐만 아니라 우리들의 생활 그 자체에서 실행되어지는 실질적인 문제이다. 창업아이템 선정에 위해 트렌드 변화에 민감하게 대처하며, 마케팅, 라이프스타일, 전시, 예술적 경향까지도 Trend Coded와 함께 연구하여야 한다.
디자인심리특론 (Design Psychology)	좋은 디자인을 하기 위해서는 소비자의 심리에 대한 이해가 필요하다. 따라서 소비자의 인지(Cognition), 정서(Affect), 행동(Behavior)에 대한 심리적 이해와 설명을 바탕으로 이러한 소비자의 심리가 디자인과 갖는 연관성을 살펴봄으로써 소비자 행동에 대한 전반적 이해를 증진시키고 성공적인 디자인전략 수립에 적용시킬 수 있는 능력을 배양함을 목표로 한다.
창업프로세스연구 (Start-up Process Research)	프로젝트 진행을 창업 실무 중심적 사고와 현장감각을 기본으로 하여, 단계별로 현장실습을 통해 보다 다양하고 포괄적인 실무 능력을 배양한다 .
창업사례연구 (Start-up Case Research)	창업에 이르는 다양한 경로와 방법에 대하여 이해하고, 국내외의 대표적인 창업 성공 스토리에 대해서 조사한다. 또한, 최근 창업에 성공한 다양한 기업들의 CEO들을 초청하여 함께 그들의 창업 스토리를 논의하고, 성공적인 창업에 이르는 창업환경과 기업가정신에 대하여 토론한다
어드밴스트 디자인 창업프로젝트 (Advanced Design Setup Project)	어드밴스트디자인창업프로젝트는 기업가적 마인드 셋으로 사고하고 행동하는 창업 비즈니스 전문가를 양성한다. 즉, 창업가와 창업을 하는데 도움을 주는(창업컨설턴트, 창업코치 등) 인재양성에 중점을 둔다. 이 과목은 창업가로서의 마인드를 고양시키는 기업가정신과 리더십, 코칭 및 컨설팅, 창업의 A~Z까지의 전 과정 그리고 창업 후의 기업의 성장과 변화관리에 대해서 학습하고 연구한다.
융복합기술실습 (Practice for Conversion Technology)	융복합기술은 개별기술의 한계를 극복하고 시너지 효과를 얻기 위해 정보기술(IT), 생명공학기술(BT), 나노기술(NT) 등 최근 발전하는 신기술을 결합하여 생산성을 높이는 고부가 신기술이며, 융복합기술과 관련하여 현장견학 및 기업체 방문(실습)을 통한 실습형 강좌 운영하고자 한다.
IT특론 (Advanced IT)	최근 4차산업혁명의 도래와 함께 IT를 기반으로 하는 융복합산업이 폭발적으로 증가하고 있다. 다양한 산업군에서 IoT를 비롯한 최신 IT 기술의 도입이 이루어지고 있으며, 이를 기반으로 하는 융합서비스 모델의 개발을 통한 신성장동력 미래산업을 선도하는 노력이 진행되고 있다. 본 교과에서는 이러한 시대적 요구에 발맞추기 위해 IT 기술에 대한 기초이해와 활용을 위한 다양한 내용을 포함한다. 특히 최근 4차산업혁명의 핵심기술 중 하나인 데이터와 인공지능에 대한 내용을 포함하여 신산업에 기초 지식 함양도 지원하도록 한다. 본 교과목은 다양한 IT 기술 적용 사례와 이론적인 내용을 학습하고 프로젝트 실습을 통해 수업을 운영한다.

인공지능특론 (Advanced AI confusion)	IT 기술의 발달과 함께 인공지능 기술이 비약적으로 발달하고 있으며, 다양한 분야로 적용이 확장되고 있다. 현재까지 인공지능 기술이 가장 잘 적용된 분야가 공학이었다고 하면, 문화·예술의 창작 영역까지 인공지능 기술의 적용이 점차 확대되고 있다. 이러한 추세에 발맞추기 위하여 문화·예술 분야에 적용가능한 인공지능 기술에 대한 이론적 내용과 실습을 포함하여 수업을 운영한다.
빅데이터특론 (Advanced bigdata)	현대 사회는 데이터 폭발의 시대에 들어서고 있다. 수많은 센서와 IT 시스템을 기반으로 양질의 데이터가 끊임없이 수집되고 있다. 이러한 데이터는 다양한 목적으로 사용될 수 있으며, 문화·예술의 측면에서도 활용가능성이 높다. 빅데이터의 관점에서 문화·예술의 활용 가능성에 대해 논의해 보고, 이에 필요한 이론적 내용과 실습을 병행하여 수업을 진행한다.
VR/AR컨텐츠개요 (Introduction to VR and AR contents)	3D 디지털 콘텐츠 기술의 근간을 이루는 3D모델링, 컴퓨터 그래픽스, 가상현실(Virtual Reality, VR), 증강현실(Augmented Reality, AR)등의 기본 원리와 응용 도구들의 소개와 VR/AR 환경에서 작동되는 3D 디지털 콘텐츠를 제작하는 방법을 익힌다.
IT 융합기술 (IT Convergence Technology)	4차산업혁명의 핵심기술 중 하나인 IT(Information Technology) 기술은 BT(Bio Technology)와 NT(Nano Technology)를 포함한 다양한 분야에 적용되어 융합되어야 한다. 본 교과목에서는 이러한 IT 융합기술에 대한 기초 개념 및 지식, 응용에 대한 이해도를 함양하는 것을 목표로 한다.
IT 신호처리 (IT Signal Processing)	IT 기술을 다양한 분야에 접목시키기 위해서는 신호처리(Signal Processing)에 대한 기초지식이 필요하다. 신호처리란 다양한 신호를 분석, 합성, 변조하는 작업이나 기술로써, 특정 시스템에 IT기술을 적용하기 위해서는 필수적인 기술이다. 본 교과목에서는 IT기술 활용을 위한 기초 신호처리 기술에 대해 강의한다.
선도기술세미나 (Leading technology seminar)	물리, 디지털, 생물분야가 융합되어 경제와 사회의 모든 영역에 영향을 미치는 4차산업 혁명시대에 대응하기 위해, 바이오, 인공지능, 통신, 에너지 및 전동력 분야에 대한 융복합교육을 목표로 한다.
에너지변환공학 (Energy conversion engineering)	에너지 변환기술은 전기, 통신, 바이오, 인공지능 등 다양한 에너지를 수요자가 원하는 형태의 에너지로 상호 변환하는 기술로, 산업분야에 필요한 전기 및 기계에너지를 상호 변환하여 산업설비의 각종 부하에 적합한 에너지를 공급하는 지식 축적을 통해, 고도의 산업기술에 활용될 수 있는 기술 인력 양성을 목표로 한다.
바이오통합기술 (Fusion Biotechnology)	IT·BT 융합기술은 기존 정보통신 기술을 생명체 현상과 접목해 생물학적인 원리와 특성을 활용한 새로운 응용 기술이다. IT·BT 기술의 융합에 따른 시너지 효과가 막대하며 IT 및 AI 기술과 유전자 정보 해독 및 신약 개발, 생체 정보를 이용한 새로운 개념의 정보통신 및 의료기 기술 개발이 가능해진다. 따라서 본 과목에서는 다양한 기술이 접목되어 반도체, 생명공학, 환경, 정보통신 등 여러 분야에 활용될 수 있는 신 개념의 기술 창출할 수 있도록 그 기본 원리를 이해한다.
향장품 특론 (Advanced cosmeceutical technology)	피부생리활성물질의 종류별 특성과 가공 특성, 피부트러블 완화 및 피부질환 개선, 치료를 위한 화장품의 제조 및 개발에 관한 이론과 기술을 다룬다. 특히, 최근 미래 화장품산업의 중요한 분야로 관심을 받고 있는 cosmeceuticals에 대한 기본 개념을 이해하고 cosmeceutical을 가능하도록 만드는 여러 기능성 생리활성물질들에 대한 기반지식을 다룬다.
기술창업을 위한 아이디어 발굴 및 평가 (Finding and evaluating ideas for technology startup)	기술창업을 위한 아이디어를 발굴하고 이를 평가하는 방법과 기술의 가치를 평가하는 방법에 대하여 이해하고 창업에 필요한 이론 및 실무능력을 함양한다.
화장품 제형학 (Advanced cosmetic formulation)	화장품에 활용되는 다양한 종류의 제형 기술에 대한 기초적인 원리 및 응용 기술에 대한 지식을 다루며 화장품의 종류에 따른 특성과 기본적인 제조원리도 다룬다.

생체진단융합기술 (Bio-diagnostic convergence technology)	미래에 예상되는 의료 수요는 인구의 고령화로 인하여 고령 인구에 집중되는 선진국형의 모습을 보이게 될 것이다. 이에 따라 의료서비스 시장의 개편이 불가피 할 것이다. 고령층의 의료 서비스 수요는 만성질환이 많고, 소득이 없거나 자식들과 떨어져 사는 노인층이 늘어난다는 점을 의미하므로 국가의 의료비 부담이 늘어나게 되는데, 이에 따라 노인 계층을 위한 실버산업 및 관련 기술에 대한 요구는 증가되고 있으나 산업 및 기술 개발이 수요 요구를 뒷받침하지 못하고 있다. 노인 계층의 삶의 질을 향상시키고 이들이 독립적이고 생산적인 생활을 할 수 있도록 지원하는 기술과 관련 산업의 개발이 절실히 요구된다. 인간의 수명연장과 더불어 삶의 질을 높이기 위한 진단기술에 대한 기본 원리를 습득하고자 한다
바이오활성소재개발론 (Bioactive material development theory)	바이오활성소재는 인체에 필요한 영양을 공급하고 질병예방 및 치료를 위해 자연생물체에서 유래하는 천연 화합물을 가공, 발효, 합성을 거쳐 부가가치를 높이는 신소재를 말한다. 따라서 다양하고 고부가가치의 소재를 개발하여 사업화함으로써 고령화되고 있는 사회 맞춤형 복지서비스 등의 신산업분야 창업을 위한 그 기본 개념을 이해 하고자 한다.
창업마케팅 (Marketing for Entrepreneurs)	본 과목에서는 기업전략의 핵심으로 자리잡은 마케팅 전략 수립에 사용되는 최근 마케팅 방법들과 이론에 대해 학습한다. 거시적, 미시적 마케팅 환경에서부터 시장분석, 시장 세분화, 타겟팅, 포지셔닝에 이르는 마케팅 전략의 근간과 함께 4P mix의 활용방안에 대한 이해도를 높이고자 한다.
프랜차이즈 창업 (Franchise Business)	프랜차이즈 창업 시 가맹본부가 제공할 상품의 종류, 점포인테리어, 광고, 서비스 등을 직접 조직하고 관리하는 방법에 대해 학습한다. 또한 가맹점에 대해 제공해야 할 상권분석, 교육지원, 경영지원 및 관측활동에 대한 노하우를 연구한다. 이를 통해 가맹본부와 가맹점이 실패위험을 감소시키고 신뢰관계를 구축할 방안을 탐색한다.
창업사업계획서 연구 (Study in Startup Business Planning)	사업을 성공적으로 추진하기 위해 동업자, 금융기관, 고객, 금융기관 등에 자신의 사업을 효율적으로 설명할 수 있도록 하는 사업계획서의 작성방식에 대해 학습한다. 창업의 개요에서부터 기업의 개요, 시장환경 분석, 창업아이템 및 마케팅 계획과 사업운영계획 및 재무계획에 이르기 까지 체계적이고 설득력 있게 자신의 사업아이디어를 기술하는 방법을 살펴본다.
비즈니스모델 개발 (Business Model Development)	창업자가 수립한 사업개념과 아이템이 본격적인 가치개발에 앞서 과연 성립가능한지를 확인하고, 위험요소를 평가하는 방법에 대해 학습한다. 이를 통해 사업개념과 아이템을 비즈니스모델로 진화시키고 사업사례 개발로 연결시키는 구체적인 노하우에 대해 탐색한다.
창업경영전략 (Startup Management Strategy)	기업의 경영전략 및 혁신에 대한 기본적인 이론을 살펴보고, 다양한 전략들의 벤처기업 적용에 대하여 토론한다. 기업의 혁신전략에 대한 다양한 방법과 혁신을 위한 조직에 대하여 학습하며, 성공적인 혁신전략 사례에 대한 조사 연구를 통하여 이론과 실제 적용에 대한 이해의 범위를 넓힌다.
고령화 사회와 시니어마케팅 (Aging Society and Senior Marketing)	급격한 고령화로 인해 발생할 보건, 의료, 레저 산업 등의 수요변화 및 정보기술, 생명공학 등의 공급변화에 대해 예측하고 관련 산업의 발전으로 인해 태동할 새로운 사업기회를 탐색한다. 기존의 시니어 산업들의 수요를 활성화 시킬 새로운 제품과 서비스 그리고 구체적 마케팅 전략을 논의한다.
인적자원관리론 (Human Resources Management for Entrepreneurs)	인적자원의 전략적 중요성에 기반하여 창업경영전략과 인사관리의 제 하위기능인 채용, 선발, 평가 및 보상 등에 대한 이론적 제 접근을 이해하며 특히 사례 연구를 통하여 창업경영전략 달성에 기여하는 전략적 인적자원관리 시스템을 구축하기 위한 이론 및 실무 감각을 익힌다.
소셜벤처창업 (Social Venture Startup)	사회적 기업에 대한 개념을 정립하고 대표적인 사회적 기업 비즈니스 모델 분석을 통해 소셜벤처창업에 대한 이해를 도모하고, 관련 제도 및 사회적 기업 인증방법 등에 대하여 학습한다.

창업 리더십 (Leadership for Entrepreneurs)	리더십의 다양한 이론과 사례를 학습함으로써 창업기업의 리더로서 갖추어야 할 핵심역량을 이해하고 성공적 조직관리를 위한 리더십 개발방법에 대해 토의한다. 또한 리더십으로 인해 초래된 기업문화와 갈등관리 방법에 대해서도 학습한다.
글로벌 벤처경영론 (Global Venture Business Management)	창업 후 글로벌화를 지향하는 벤처기업들이 직면하게 될 다양한 문제를 학습한다. 글로벌 경영이론, 해외직접투자전략, 현지투자 기업 및 글로벌 기업과 정부와의 관계, 글로벌 기업의 경영정책과 전략 등 글로벌 경영 이슈들에 대해 논의한다.
스포츠산업론 (Introduction to Sports Industry)	스포츠 시장에서 물적자원+인적자원+서비스를 통해 부가가치를 창출하고자 하는 스포츠산업의 구체적인 영역을 분석하고, 스포츠산업의 발전과정과 트렌드, 국가정책 방향, 관련제도 및 법률 등을 이해한다. 또한, 스포츠산업 융복합을 통한 스포츠 신 시장의 창의적 접근과 이론을 학습한다.
스포츠기업 프로젝트 전략 (Project Strategy for Sports Corporation)	스포츠 기업에서 활용되고 있는 경영전략의 현재와 미래에 대한 이슈들을 중점적으로 다루어 스포츠용품 유통 및 생산, 스포츠시설업, 스포츠서비스업, 프로스포츠 등 각 분야의 효율적이고, 효과성을 극대화하기 위한 경영전략을 제시하고 실증적 자료를 제시할 수 있는 학습을 진행한다.
스포츠창업 (Sports Startup)	스포츠창업 교과목은 스포츠산업의 융복합 시장의 성장과 함께 신규아이템 개발 및 스타트업을 시도하고자 할 때 필요한 다양한 창업정책, 창업정보를 이해하고 사업계획서 작성, 사업분석, 회사설립과정, 자금조달 방법 등 실무 중심의 교육과정을 통해 스포츠기업의 다변화 및 경쟁력 강화를 기반으로 한 스포츠산업 스타트업 및 예비 창업을 실행할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.
스포츠e-비즈니스 (Sports e-Business)	스포츠e-비즈니스는 경영학 분야의 e-비즈니스 이론들을 바탕으로 스포츠상황에 맞게 재조정된 과목으로써 e-비즈니스의 시장환경, 거래유형, 시장규모, 성공모델 및 인터넷 마케팅의 전반적인 내용을 스포츠에 맞게 재구성하여 다루고 있다. 특히, 최근 스포츠인터넷 시장은 급격히 성장하고 있고, 이는 스포츠산업 전문가에게 e-비즈니스와 관련된 이론들이 중요함을 설명해주고 있다. 이에 본 수업에서는 스포츠산업 및 스타트업 기업을 운영할 전문가로써 필요한 e-비즈니스의 필수이론들과 전자상거래 기업을 만들고 운영할 지식과 경험을 습득하는 데 수업의 목적이 있다.
문화예술과 창업 디자인 (Cultural Art and Start-up Design)	창조적 사고 원리 및 팀 전략, 팀워크, 리더십의 개념을 이해하여 창의융합적인 디자인으로 접근할 수 있는 계기를 마련하고 문제 발견 속에 솔루션과 아이디어를 찾아내는 방법을 숙지하며 창조적인 아이디어 발상을 기획서로 제작하는 노하우를 습득하여 미래 창업의 발판을 마련할 수 있는 방법을 연구한다.
문화예술콘텐츠컨설팅 (Culture and Art Contents Consulting)	현대 문화현상을 이해하는 문학적 소양과 첨단 과학기술에 대한 통찰력을 바탕으로 공연문화예술(진시, 패션, 오페라, 서커스, 영화 등)에 나타난 문화예술 콘텐츠를 분석함으로써 창의적인 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 갖추고 새로운 환경에 대한 대안을 제시할 수 있도록 한다.
디자인경영과예술경영 (Design Management and Art Management)	산업화 시대에 예술의 정보 및 다양한 프로그램의 기획을 위해 문화생활과 함께 문화산업에 대한 인식을 이해하고, 예술정책과 기획이 도시형성과 예술 관련 프로그램에 담을 수 있는 가능성과 이를 브랜드 전략으로 전환할 수 있는 부분들을 분석하고 기획한다.
문화상품기획 (Cultural Commodities Strategy)	생활에서 활용되는 문화상품의 정보를 사례별로 분석하고 연구하여 새로운 문화상품 디자인을 개발하여 실제 상품화할 수 있는 능력을 모색한다.
디자인 마케팅특론 (Advanced Design Marketing Research)	기업이 수행하는 다양한 디자인 전략들에 대한 이해와 구체적인 수행과정을 숙지하고 이를 바탕으로 디자인프로젝트를 전략적으로 수행할수 있는 기틀을 마련한다.
디자인 매니지먼트 (Design management)	디자인 경영은 기업수준의 디자인경영, 조직수준의 디자인경영 및 프로젝트수준의 디자인경영으로 나누어질 수 있다. 각 수준별로 성공적인 디자인경영을 위한 이론적 프레임과 세부적 기법들을 학습한다.

전통문화예술디자인론 (Traditional Culture and Art Design Theory)	한국 전통문화, 전통미술의 정신세계를 논리적으로 연구 분석하여 한국의 이미지를 디자인화하는 데 그 목적을 둔다. 특히 한국의 미술문화를 중심으로 문화적 배경, 시대적 특성, 동양미술과의 관계, 불교미술의 사상적 배경 등을 탐구하여 디자인으로서의 논리적 근거를 이론적으로 체계화한다.
아이덴티티창업디자인 (Identity Start-up Design)	현대 산업사회에 있어서의 단위조직체의 정체성과 표현에 관한 체계적이고 효과적인 디자인 개발을 위하여 이론과 실습을 통해 보다 다양하고 포괄적인 시각디자이너로서의 실무 능력을 배양한다 .
매체디자인 콘텐츠 개발 (Development of Media Design Content)	공공디자인의 영역 중 공공시각매체의 내용들에는 어떠한 것들이 있는지, 그 각각의 매체가 지향하는 목적은 무엇이며, 어떠한 기준과 방향으로 디자인되어야 하는지 등에 대한 학습을 바탕으로 구체적 디자인 프로젝트를 진행함으로써 공공정보매체디자인에 대한 이해를 확대한다.
미술심리치료연구 (Art Psychotherapy Research)	색채미학의 탐구를 위해 대비효과에 의한 색채효과를 검토하여 색채의 전달 방법 및 색채 조절, 색채관리 방법을 연구한다. 생활과 개인의 심리적 영역에 있어서 색채의 중요성을 인식하여 색채 심리에 관한 이론을 살핀다.
전시기획과콘텐츠개발 (Exhibition planning and content development)	전시공간을 대상으로 하며, 관련 디자인 이론과 방법을 바탕으로 전시행사의 구조 및 콘텐츠를 연구하고 각 상황에 맞는 전시공간을 계획한다. 전시 및 디스플레이에 관련되는 주제를 중점으로 산업사회와 유통경제환경, 마케팅커뮤니케이션이 중요시되는 미래사회에 필요한 시각 환경의 기획설계 과정 및 디자인 프로젝트를 연구한다.
예술학개론 (Introduction to Art Studies)	예술학에 대한 학문의 포괄적인 내용을 다룸으로써 예술학에 대한 이해의 폭을 넓힌다.
이미지 플래닝 (Image Planning)	심리학자 루이스 체스킨(Louis Cheskin)은 첫 이미지 중 시각이 80% 이상 인간의 마음에 영향을 준다고 하였다. 취업 면접, 정치인, 파티석 및 행사를 위한 이미지는 매우 중요한 요소이다. 윈스턴 처칠(Winston Churchill) 수상이 연설문 “Never, Never, Never.... give up” 으로 자신의 이미지를 국민들에게 각인시킨 것은 강한 음색(音色)을 내세운 이미지 메이킹의 대표적 사례이다. 본 과정은 T·P·O (Time-시간, Place-장소, Occasion-상황)에 따라 퍼스널 이미지메이킹의 통합과정이다.
예술치료 이론과 실제 (Theories & Practices of Art Therapy)	예술치료의 접근 방법에 대한 전반적인 이론과 실재를 탐색한다. 정신분석적 접근과 자아이론, 형태주의, 인지, 발달, 행동주의 이론 등에 대한 미술치료의 접근법을 연구하며 미술치료의 역사, 이론의 응용, 전문가의 자질, 미술치료에 필요한 진단 및 실제 등 개론적인 내용도 다룬다.
정신병리와치료 (Psychopathology & Projective Test)	DSM-IV에 분류되어 있는 정신병리의 진단과 원인, 특성 등을 탐구하고, 특히 현대에 살고 있는 아동 청소년 성인의 정신병리에 대하여 중점적으로 다루고 심리검사의 이론적 측면과 투사검사 기법을 익힌다.
집단예술치료 (Group Art Therapy)	집단상담과 심리치료의 이론을 기초로 하여 집단 미술치료 기법을 익힌다. 아동과 청소년, 가족 등에 대한 집단 미술치료의 이론과 실습을 중점적으로 다룬다. 집단의 구성, 실시목적과 방법, 치료기법, 집단관리 등에 대해 토의한다.
아동 및 청소년 예술치료 (Child & Adolescent Art Therapy)	아동과 청소년의 심리발달 특성과 각종 정신병리를 이해하고 진단을 포함한 이론적 탐색과 실제적인 치료 접근 방법을 토의한다.
발달 심리학 (Developmental Psychology)	인간의 발달과정을 단계별로 비교 연구함으로써 인간의 신체적, 심리적, 사회적 행동발달을 이해하고 나아가 건강한 발달을 도모할 수 있는 능력을 키워준다.
상담 및 심리치료 이론과 기법 (Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy)	개인 상담에 관하여 다양한 이론적 접근을 체계있게 연구하고 각 이론에 따른 기법과 실재를 다룬다. 상담에서 효과적이고 치료적 과제를 성공적으로 수행할 수 있도록 상담의 기본 원리와 상담에 관하여 다양한 이론적 접근을 체계 있게 연구하고 각 이론에 따른 기법과 실재를 다룬다.

기업환경과인사코칭 (Corporate Environment and Coaching Personnel)	기업의 가장 큰 목표는 이윤 창출이다. 일의 능률을 높일 수 있는 환경색채계획은 작업자들의 피로감을 줄이고 작업 능력을 높이며 기업의 목적 달성을 최적화한다. 또한 인사 배치를 적재적소에 함으로써 창의적이고 흥미롭게 작업 능력을 향상시킬 수 있다. 이에 기업과 인사 전반에 적용할 수 있는 컬러코칭을 탐구 분석한다
도형색채심리 (Fractals color psychology)	도형에는 색이 있다. 도형심리와 색채가 융합되어 사람의 개성을 진단하는 도구로 활용된다. 이 과정을 이수하는 경우에는 "한국 직업능력 개발원"국가 자격증 1급을 취득하게 되며 도형색채심리 상담사로 활동할 수 있는 자격을 인정받게 된다
연구논문작성 1, 2 (Research thesis writing)	국내·외의 우수한 예술연구 논문 자료들을 수집하여 분석·고찰하여 학문적 연구와 논문 작성을 체계적으로 지도한다.
퍼스널브랜딩전략 (Personal Branding strategy)	브랜드 가치를 높일 수 있는 자기 주도의 관리능력 강화와 전문성과 차별성의 어필에 필수요소인 융합적 소통역량을 학습하여 특화된 개인을 시각화할 수 있는 퍼스널 브랜드 개발을 실질적으로 구축함
인공지능과핀테크서비스 (AI & Fintech Service)	인공지능 및 핀테크 서비스의 개념을 이해하고 사례를 통하여 미래 혁신적인 핀테크서비스의 발전 방향에 관한 인사이트(Insight) 제공
사회심리학 (Social Psychology)	사회심리학의 주요 이론들과 개념들을 이해하고 서구사회에서의 경험적 연구들을 정리하고 한국사회의 사회심리학적 현상들을 분석하는 것을 학습목표로 삼는다.
디지털미디어 융합기술특론 (Special Topics on Digital Media Convergence Technology)	본 과정은 디지털미디어(Digital Media) 산업에서 핵심기술로 활용되고 있는 첨단 정보통신기술(ICT)의 개념을 이해하고 그 활용 사례를 공유함으로써, 새로운 비즈니스모델을 구축할 수 있는 역량을 제공하고 또한 향후 디지털미디어 산업의 변화 예측을 위한 통찰력(Insight)을 키울 수 있다.
예술심리치료와실제 (Art Psychotherapy and Practice)	21세기는 몸, 마음, 심리의 부조화에 노출되어 있다. 몸과 마음의 심리적 측면과 더불어 교감시경과 부교감신경의 밸런스 조절을 통한 심리 정서에 미치는 매체 활용과 상담기법이다. 단순 매체 활용 방법을 넘어 융복합 차원의 통합적인 심리치료 접근법이다. 본 과정에서는 미술, 색채, 아트적 매체활용을 통한 실용 심리상담 이론과 실재를 습득한다.
음악심리치료 (Music-Psychotherapy)	사람들이 기쁘거나 슬픈 감정을 느끼면 가장 먼저 소리로 표현하게 되는데 그 소리에 미적형식을 갖춘 것이 바로 음악이다. 어떤 예술보다도 음악은 마음의 직접적인 표현이므로 사람들의 마음에 강하게 호소하는 힘이 있다. 고대에는 예로부터 품속을 바꾸는데 음악만큼 효과적인 것이 없다고 한다. 오늘날 음악으로 마음의 심리상태를 정리하여 치유하는 가장 큰 힘이 된다고 하였다. 이에 21세기의 심리와 성·음악의 소리로 치료까지의 궁극적인 목적을 이룬다 할 수 있는 마음 심리의 다스림의 기저와 목적을 탐구해본다.

학과주임교수 박 재 연 (인)