# 복수·다중·부전공, 모듈과정 안내 자료

2026.11.

## 1. 전공이수 체계

| 구분 | 주전공 학점 | 복수전공 학점 | 부전공 학점 | 모듈과정 학점 |
|---|---|---|---|---|
| 단일전공 | 54학점 이상 | - | - | - |
| 복수전공(융합포함) | 36학점 이상 | 30학점 이상 | - | - |
| 부전공(융합포함) | 36학점 이상 | - | 18학점 이상<br>**(전공학점 60이상)** | - |
| 모듈과정(마이크로디그리) | 54학점 이상 | - | - | 13~15학점 |

※ 모듈과정에서 취득한 학점은 전공학점으로 동시(중복) 인정함

## 2. 신청자격

○ 1학기 이상 등록자

※ 모듈과정(마이크로디그리)으로 개설된 교과목을 수강하는 것으로 해당 모듈과정을 신청한 것으로 함(별도 신청 없음)

## 3. 신청대상 학과(전공)

○ 모든 학과(전공)를 대상으로 함

※ 외식산업학부, 보건학부, 간호학과, 사범학부, 스포츠과학부, 문화예술학부는 복수전공, 부전공 신청이 불가함

**(단, 외식산업학부, 스포츠과학부의 경우 학부 내 복수·다중·부전공은 선택이 가능함.)**

※ 관광학부(항공서비스) 전공은 복수전공 가능 하나 부전공 신청은 불가능

## 4. 이수절차

○ ① 종합정보시스템을 통한 신청(매학기 공고기간) → ② 소속학과 접수(승인) → ③ 다전공학과 접수(승인) → ④ 승인여부 통보(수강신청 기간 전)

※ (예외인정 및 절차) 공고기간 당시 신청하지 못하였더라도 다전공의 교과목 신청하여 수강하고, 다음 학기 신청 공고기간에 선(先) 수강하고 있는 과목을 다전공으로 이수 가능

## 5. 다전공 학점이수 및 포기

○ **복수전공(융합전공)**

- 신청 전 미리 교과목을 수강한 후 전공변경 또는 제2전공(복수·다중·부전공 포함)을 신청하는 경우 제2전공 학점으로 인정 가능하므로 자신의 적성에 맞는지 신청 전에 미리 교육과정을 경험해 볼 수 있음(제2전공에 해당 하지 않는 경우 일반선택 또는 타전공 인정)
- 단일전공의 전공최소 학점과 복수전공(융합전공 포함), 부전공(융합전공 포함) 소요학점을 충족하여야 함
- 제1전공 교과목과 제2전공 교과목 중 교과목 코드번호가 동일한 경우에는 4학년 1학기에 1전공 또는 2전공으로 선택이 가능함
- 복수전공, 융합전공, 부전공을 중도에 포기한 교과목의 학점은 일반선택 또는 타전공학점으로 졸업학점에 인정함

○ **모듈과정 학점 이수**

- 모듈과정에서 취득한 학점은 전공학점으로 동시에 인정함
- (이수 중단의 사후 처리) 졸업사정 또는 개별 과정의 운영 종료 전까지 개별과정에서 요구하는 학점을 취득하지 못한 경우 이수가 중단된 것으로 처리함

## 6. 학위수여

○ 복수(다중)전공을 이수한 학생에게는 해당 전공에 관련한 각각의 학위명을 학위증서에 표시함

○ 부전공을 이수한 학생에게는 졸업증서에 부전공명을 표시함

○ 모듈과정을 모두 이수한 학생에 대하여 마이크로디그리명을 학위증서에 표시함

○ 단일전공의 전공최소 학점을 충족하였더라도 복수전공, 부전공의 졸업요건을 충족하지 못한 경우 학위를 수여할 수 없음(다만, 제2전공을 취소하여 제1전공의 졸업요건을 충족했을 경우 제1전공 학위취득 가능)

## 7.『신청 및 포기』매뉴얼

○ 신청: 종합정보시스템 > 학적 > 전공관리 > 전공변경 신청

| | | | |
|---|---|---|---|
| ① | 학생<br>(신청) | ⇒ | 종합정보시스템 전공변경 신청에서 신청 및 신청서 제출<br>- 1학기 이상 수료(예정)자 가능 |
| ② | 학부(과)<br>(소속학과)<br>(승인) | ⇒ | 학생 소속 학부(과)에서 전공변경 신청을 승인 처리<br>- 1학기 이상 수료(예정) 및 제출 서류 확인 |
| ③ | 학부(과)<br>(신청학과)<br>(승인) | ⇒ | 전공변경을 신청한 학부(과)에서 승인처리<br>- 학과에 따라 면접, 전화상담 등 실시할 수 있음 |
| ④ | 교무처<br>(최종승인) | ⇒ | 최종 승인 확정 후 소속 학부(과)로 명단 통보 |

### ■ 융합전공(복수·부전공)

| 구분 | 학부명 | 융합전공 수여학위(부전공표기) | 비고 |
|---|---|---|---|
| 복수전공<br>(30학점<br>이상 이수) | 혁신교육플랫폼대학 | 글로벌IT융합전공(글로벌IT융합학사) | 전학부 이수가능 |
| | | 글로벌MICE융합전공(글로벌MICE융합학사) | 전학부 이수가능 |
| | | 소셜비즈니스융합전공(소셜비즈니스융합학사) | 전학부 이수가능 |
| | | 컬처테크융합전공(컬처테크융합학사) | 전학부 이수가능 |
| 부전공<br>(18학점<br>이상 이수) | 디자인영상학부 | 문화상품디자인전공(부전공 표기) | 전학부 이수가능 |

※ 혁신교육플랫폼대학에 관한 자세한 사항은 혁신교육플랫폼대학으로 문의(550-0763)

## ■ 모듈과정(마이크로디그리)

### 1) 마이크로디그리

① 전공(학문)간 융합을 통하여 13~15학점으로 구성된 교육과정을 이수한 학생에 대하여 해당 프로그램을 학위증서에 표시함

② 프로그램 및 교과목 안내(2026)

| 프로그램명 | 교과목명 | 학점 |
|---|---|---|
| ICT 기반 노인커뮤니티케어과정 | 노인보건학, 재가복지론, 가족생활교육, 사회적경제와 마을공동체, 크라우드소싱과 공익마케팅 | 15 |
| 스타트업기업가과정 | 마케팅관리론, 인사관리론, 스타트업챌린지 스타트업 실전창업, 회계학원론 | 15 |
| 글로벌경영전략전문가과정 | 국제경영론, 해외직접투자론, 국제금융시장론, 글로벌경영전략사례연구, 경영전략론 | 15 |
| 마케팅기획전문가과정 | 마케팅관리론, 경영전략론, 소비자행동론, 공모전탐구(캡스톤디자인), 빅데이터 프로젝트 | 15 |
| 글로벌무역전문가과정 | 무역실무, 무역영어, 국제운송론, 무역영어연습, 마케팅관리론 | 15 |
| 회계전문가실무과정 | 회계시험연구, 세무회계개론, 세무회계 사례연구, 전산회계, 재무관리론 | 15 |
| 무대기술과정 | 극장의 이해, 극공간과 무대미술, 무대예술전문인세미나, 무대기술의 이해, 무대기술의 활용, 융복합무대디자인 | 13 |
| 글로벌 금융전문가 과정 | 재무관리론, 투자론, 국제금융시장론, 외화관리실무, 글로벌재무관리기초 | 15 |
| NGO지역자원개발전공 과정 | NGO와 국제개발협력, 크라우드소싱과 공익마케팅, 모금캠페인 프로젝트, 마을라디오 프로젝트, 프로그램개발과 평가 | 15 |
| 소셜벤처 과정 | 사회적기업가정신과 소셜벤쳐, 사회적경제와 마을공동체 소설벤처 마케팅전략, 소설벤처 창업 프로젝트, 로컬자원탐방 및 체험 | 15 |
| 글로벌IT엔지니어과정 | 클라우드응용시스템, C#프로그래밍, 데이터베이스이론 및 실습 글로벌IT 캡스톤디자인 | 13 |
| Trip Advisor 전문가 과정 | 문화관광일본어, 중국 비즈니스와 문화, 방송영상중국어, 중국지역문화의 이해, 영상 편집 및 제작 | 15 |
| 글로벌 면세서비스 전문가 과정 | 일본비즈니스, 취업실무일본어, 판매중국어 항공·관광 중국어, 소셜벤처 마케팅전략 | 15 |
| 게임 클라이언트 엔지니어 과정 | 3D게임프로그래밍, 2D게임프로그래밍, 게임인공지능 알고리즘 및 실습, C#프로그래밍 | 15 |
| 게임서버 엔지니어 과정 | C#프로그래밍, 언리얼엔진, 게임서버프로그래밍, 클라우드응용시스템, 벡엔드 프로그래밍 | 15 |
| 무역실무 직무역량 과정 | 영어연습, 영어회화2, 실무영작문, 무역실무, 무역영어 | 14 |
| 차이나 무역 전문가 과정 | 인문학과진로, 여행중국어, 무역실무, 무역영어, 소셜벤쳐 창업 프로젝트 | 15 |

| | | |
|---|---|---|
| 범죄분석과정 | 경찰수사론, 범죄예방론, 경찰현장실습,<br>공간 빅데이터 분석, 빅데이터 사회현상 분석 | 14 |
| 범죄예방전문가과정 | 범죄심리학, 범죄예방론, 피해자학, 범죄예방실습,<br>빅데이터 사회현상 분석 | 14 |
| 글로컬 관광해설 전문가 과정 | 로컬자원탐방 및 체험, 관광상품기획론, 투어오퍼레이션 안내실무,<br>관광스토리텔링실무, 관광캡스톤디자인 | 15 |
| 사물인터넷 마이크로디그리 과정 | C언어프로그래밍, 창의기초프로젝트, 논리회로 및 실습,<br>센서공학, IoT응용제어 | 14 |
| 인공지능 마이크로디그리 과정 | 파이썬응용, 인공지능, 머신러닝이론 및 실습,<br>파이썬 프로그래밍, 딥러닝 프로그래밍 | 15 |
| 디지털헬스케어 웨어러블<br>디바이스 전문가 양성과정 | 인체해부학및실습, 근골격계물리치료중재2, 스포츠물리치료학,<br>콘텐츠기획및실습, 360영상프로젝트 | 14 |
| 게임제작 전문 과정 | 3D 게임그래픽, 3D 캐릭터모델링1,<br>AR/VR 게임프로젝트, AR/VR 게임프로젝트 응용 | 13 |
| 노인스포츠 건강관리 전문가 과정 | 노인보건학, 스포츠경영학, 노인스포츠지도법, 노인 및 특수체육론,<br>생애주기운동프로그램지도(캡스톤디자인) | 13 |
| 글로벌 호텔&리조트 파트너스 매니저 과정 | 웨이트트레이닝, 스포츠경영학, 스포츠서비스영어, 지역스포츠투어리즘,<br>로컬리조트 & 골프 코칭, 요가 및 필라테스 지도법 | 14 |
| A&R 기획 인재 인증 프로그램 과정 | 대중음악사, 공연기획 및 스타트업 챌린지, 음원제작 및 발매,<br>문화예술콘텐츠기획 및 저작권, 영상콘텐츠 프로덕션 | 13 |
| 뮤직 콘텐츠 프로듀서 인증 프로그램 과정 | 영상 편집 및 제작, 사운드융합디자인, 뮤직콘텐츠제작워크샵,<br>음원제작 및 발매, 게임음악제작 | 13 |
| 문화이벤트기획자 양성과정 | 프로젝트 기획, 지역특화콘텐츠발굴, 글로컬 컨벤션 실무,<br>축제이벤트플래닝 ,융복합무대디자인 | 15 |
| 청소년 중독 예방 전문가과정 | 청소년 심리, 청소년상담(이론과실제), 청소년문제와 보호,<br>청소년 중독예방과 치료, 소년범죄론 | 15 |
| 청소년 자해 자살 예방 전문가과정 | 청소년상담(이론과실제), 성격심리, 위기청소년 지도와 상담,<br>이상심리학, 위기상담 | 15 |
| 디지털포렌식 전문가과정 | 정보보호개론, 정보보안법규, 시스템보안 이론 및 실습,<br>디지털포렌식스, 경찰수사론 | 14 |
| 스마트보안 전문가과정 | 드론범죄수사론, 경찰경비법, 사이버공격전술과 기법,<br>시스템보안이론 및 실습, 디지털포렌식스 | 13 |
| 서번트 예술 전문가과정 | 특수진로·직업교육, 중등현장특수교육과 서비스러닝,<br>자폐성장애학생교육, 특수 예체능교육, 사회적 경제와 마을공동체 | 15 |
| 서번트 체육 전문가과정 | 발달장애인 운동과 서비스러닝, 긍정적 행동지원,<br>특수체육교육과 서비스러닝, 정서행동장애체육교육론,<br>특수진로·직업교육, 특수교육공학 | 15 |
| 정보보안 전문가과정 | 암호알고리즘 및 프로토콜, 파이썬응용프로그래밍,<br>정보보호관리체계, 범죄예방론, 범죄예방실습 | 14 |
| CN 관광크리에이터과정 | 스마트관광론, 크리에이터스타트업실무, 관광소셜미디어실무,<br>관광캡스톤디자인, 호텔 SNS 마케팅실무(PBL) | 15 |

| | | |
|---|---|---|
| CN MICE 코디네이터과정 | MICE산업론, 지역유니크베뉴 발굴 및 활용, 지역특화콘텐츠발굴,<br>로컬테마전시이벤트기획, 글로컬 컨벤션 실무 | 15 |
| CN 글로컬푸드디자인과정 | 기초제과제빵실습, 케이크디자인, 초콜렛디자인,<br>기초조리실습, 호텔디저트실습 | 15 |
| 문화예술기획인재<br>인증프로그램 과정 | 컬처테크와 융합콘텐츠기획, 크리에이티브스토리텔링<br>문화예술콘텐츠기획 및 저작권, 융복합무대디자인<br>공연기획 및 스타트업 챌린지 | 14 |
| 로컬크리에이터 양성자 과정 | 지역특화콘텐츠발굴, 로컬자원탐방 및 체험, 리빙랩프로젝트,<br>지역재생 및 활성화 프로젝트, 크리에이터스타트업실무 | 15 |
| 글로벌 일본어 비즈니스 과정 | 글로벌회화기초(일본어), 글로벌회화중급(일본어),<br>글로벌회화고급(일본어), 일본 콘텐츠 청해, 일본비즈니스 | 15 |
| 융합콘텐츠기획 및 제작 전문가과정 | 영상 편집 및 제작, 문화예술웹콘텐츠기획제작, 사운드융합디자인,<br>영상콘텐츠 프로덕션, 영화 영상콘텐츠 제작 | 15 |
| 영화·영상·AI 창작디그리 과정 | 연출기초, 연출, 영상 워크샵, 세계연극과 미디어,<br>한국연극과 미디어, 영상예술의이해 | 14 |
| 리버럴아츠 섬김 과정 | 인간의 존재성 탐구, 조직 리더십, 공동체를 위한 윤리적 리더십<br>섬김의 리더십, 커리어 리더십, 정치와 사회, 지역사회 공헌프로젝트 | 13 |
| 리버럴아츠 혁신 과정 | 창의성과 문제해결, 문화과 미술로 만나는 음악,<br>영화와 과학기술 융합, 인공지능사회의 이해,<br>예술과 과학기술, 문화현상의 철학적 이해, 미래사회 예측과 변화 | 14 |
| AI·빅데이터 융합 과정 | IOT개론, 딥러닝기초, 파이썬과 데이터분석 기초,<br>머신러닝 에이전트, 지능형 IOT 응용 | 15 |
| 차세대 반도체/디스플레이 과정 | 전기전자회로, 디스플레이 공학개론, 반도체 공학개론,<br>반도체패키징, 디스플레이-반도체 공정 | 15 |
| 데이터 분석 융합모듈 과정 | 데이터 사이언스 개론, 파이썬응용프로그래밍,<br>데이터마이닝 이론 및 실습, 데이터 시각화, 빅데이터 | 15 |
| AI 응용 융합모듈 과정 | 인공지능, AI융합 캡스톤디자인, 선형대수학,<br>머신러닝 이론 및 실습, 딥러닝 프로그래밍 | 15 |
| 창업 아이디어 모듈 | 회계학원론, 인사관리론, 마케팅관리론,<br>재무관리론, 창업 아이디어 기획 프로젝트 | 15 |
| 창업 실전 모듈 | 관리회계, 수출기업사례연구 및 창업, 스타트업 실전창업,<br>SNS마케팅, 지역창업 캡스톤디자인 | 15 |