

복수·다중·부전공, 모듈과정 안내 자료

2026.5.

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

■ 융합전공(복수·부전공)

구분	학부명	융합전공 수여학위(부전공표기)	비고
복수전공 (30학점 이상 이수)	혁신교육플랫폼대학	글로벌IT융합전공(글로벌IT융합학사)	전학부 이수가능
		글로벌MICE융합전공(글로벌MICE융합학사)	전학부 이수가능
		소셜비즈니스융합전공(소셜비즈니스융합학사)	전학부 이수가능
		컬처테크융합전공(컬처테크융합학사)	전학부 이수가능
부전공 (18학점 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, 클라우드소싱과 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, 클라우드소싱과 공익마케팅, 모금캠페인 프로젝트, 마을라디오 프로젝트, 프로그램개발과 평가	15
소셜벤처 과정	사회적기업가정신과 소셜벤처, 사회적경제와 마을공동체, 소셜벤처 마케팅전략, 소셜벤처 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, 백엔드 프로그래밍	15
무역실무 직무역량 과정	영어연습, 영어회화2, 실무영작문, 무역실무, 무역영어	14
차이나 무역 전문가 과정	인문학과진로, 여행중국어, 무역실무, 무역영어, 소셜벤처 창업 프로젝트	15

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

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