

## 〈스포츠과학대학〉 ※2025학년도 입학자 이후 적용

□ 교양교육과정 배분 이수제 분류표 (교양 28학점 이상 ~ 45학점 이하 / 교양필수 6학점)

대영역		세부 영역	과목명
<b>&lt;기초교양&gt;</b> <b>총12학점 이상</b> <b>(43%)</b>		정보문해교육 영역 : 소프트웨어 문해(Literacy)	컴퓨팅사고와SW코딩(필수), 컴퓨터디자인프로그래밍, 메타버스가상공간모델링과개발
		의사소통교육 영역 I (한국어)	대학글쓰기(필수), 한자문화와선인들의지혜, 한국문학의이해와감상, 교양인의화법과언어예절, 독서로세상보기, 한국문학과세계문학
		의사소통교육 영역 II (영어)	교양영어 I (필수), 교양영어 II, 교양영어 III, 토익입문(홀), 실용영어회화, 미디어영어
		의사소통교육 영역 III (기타 외국어)	중국어 I / 일본어 I (택1), 문화중국어/여행일본어(택1)
<b>&lt;핵심교양&gt;</b> <b>총12학점 이상</b> <b>(43%)</b>	사상과 문화	철학·문화	현대사회와철학, 논리적사고와표현, 대중문화의이해(짝)
	역사	역사·예술	한국사, 역사학의이해, 영상과역사
	사회과학	정치학·경제학 및 사회학·문화학·심리학	현대사회와정보문화, 생활속의경영학, 생활속의경제학, 사회학의이해, 생활속의법률, SI문화의이해와실천, 자아형성을위한긍정심리학(홀)
	자연과학	수학·물리학·화학·생물학·지구과학	자연현상의이해, 생활속의수학, 물리학의이해, 화학의이해, 생물학의이해, 환경과인간, 우주와별
<b>&lt;일반교양&gt;</b> <b>총4학점 이상</b> <b>(14%)</b>		신체적 체험교육	명상과건강, 요가와삶
		정서적 체험교육	창조와디자인(홀), 음악의이해(짝), 미술의이해(짝), 사진예술의이해(짝), 과학과예술, 박물관의이해(홀)
		사회적 체험교육	결혼과양성평등(짝), 통일과복한사회(홀), 미디어와현대문화, 인권과평화(홀), 한국사회와다문화(홀), 멀티미디어기본과활용, 미디어문화론, 공유경제와기술혁신
		교시 구현/신입생 정착/학생지도	지적재산권과창업(짝)

〈생활체육대학, 스포츠문화예술대학〉 ※2025학년도 입학자 이후 적용

□ 교양교육과정 배분이수제 분류표 (교양 28학점 이상 ~ 45학점 이하 / 교양필수 4학점)

대영역		세부 영역	과목명
<b>&lt;기초교양&gt;</b> <b>총12학점 이상</b> <b>(43%)</b>		정보문해교육 영역 : 소프트웨어 문해(Literacy)	컴퓨팅사고와SW코딩, 메타버스와디지털세상, SW융합창의설계, 메타버스가상공간모델링과개발
		의사소통교육 영역Ⅰ (한국어)	대학글쓰기(필수), 한자문화와선인들의지혜, 한국문학의이해와감상, 한국의명문장, 교양인의화법과언어예절, 독서로세상보기, 한국문화과세계문화
		의사소통교육 영역Ⅱ (영어)	교양영어Ⅰ, 교양영어Ⅱ, 교양영어Ⅲ, 토익입문(짝), 실용영어회화, 미디어영어, 비즈니스영어회화, 현대미국문화
		의사소통교육 영역Ⅲ (기타 외국어)	중국어Ⅰ / 일본어Ⅰ (필수-택1), 문화중국어/여행일본어(택1), 생활중국어, 현장일본어
<b>&lt;핵심교양&gt;</b> <b>총12학점 이상</b> <b>(43%)</b>	사상과 문화	철학·문화	현대사회와철학, 논리적사고와표현, 대중문화의이해(홀), 문화인류학기행(짝),
	역사	역사·예술	한국사, 역사학의이해, 동·서양사와의만남
	사회과학	정치학·경제학 및 사회학·문화학·심리학	현대사회와정보문화, 생활속의경영학, 생활속의경제학, 사회학의이해, 법의이해, SI문화의이해와실천, 자아형성을위한긍정심리학(짝), 정치학의이해(홀)
	자연과학	수학·물리학·화학·생물학·지구과학	자연현상의이해, 수학의이해, 물리학의이해, 화학의이해, 생물학의이해, 환경과인간, 우주와별, 빅데이터로보는세상, 영화속의과학,
<b>&lt;일반교양&gt;</b> <b>총4학점 이상</b> <b>(14%)</b>		신체적 체험교육	명상과건강, 요가와삶
		정서적 체험교육	창조와디자인(짝), 음악의이해(홀), 미술의이해(홀), 사진예술의이해(홀), 과학과예술
		사회적 체험교육	결혼과양성평등(홀), 통일과복합한사회(홀), 미디어와현대문화, 인권과평화(짝), 한국사회와다문화(짝), 멀티미디어기본과활용, 미디어문화론, 공유경제와기술혁신, 창의적사회혁신(짝), 문화로배우는일본어, 중국의언어와문화
		교시 구현/신입생 정착/학생지도	시대변화와직업(짝)