

그대 서강의 자랑이듯 서강 그대의 자랑이 어라

“나만의 경쟁력을 갖춘 특별한 Only One의 길”

## 서강대학교 미래교육원 학점은행제 학사학위과정

경영학, 멀티미디어학, 부동산학, 사회복지학, 상담학, 심리학, 인공지능 전공



### 2호선 이용 시

신촌역 6번 출구에서 정문까지 도보 8분

### 6호선 이용 시

대흥역 1번 출구에서 남문까지 도보 5분

### 경의중앙선 이용 시

서강대역 1번 출구에서 정문까지 도보 3분



미래교육원  
학점은행제 교육훈련기관

04107 서울특별시 마포구 백범로 35 (신수동) 서강대학교 김대건관 107호  
Tel. 02-705-8678, 8718 <https://sceec.sogang.ac.kr>



# SOGANG UNIVERSITY INSTITUTE OF CONTINUING EDUCATION

## 서강대학교 미래교육원 학점은행제 학사학위과정 전공 안내

수능 성적&내신 점수 없이 4년제 학사학위 취득 가능  
서류 및 면접전형으로 입학 가능  
총장 명의 학위 수여



미래교육원  
학점은행제 교육훈련기관

## CONTENTS

- 03 인사말
- 04 교육원 소개
- 05 학점은행제
- 06 학위수여 기준
- 07 전공 소개
  - 경영학 전공
  - 멀티미디어학 전공
    - 게임그래픽&웹툰만화애니메이션
    - 게임 AI&개발
    - 메타버스 엔터테인먼트
  - 부동산학 전공
  - 사회복지학 전공
  - 상담학 전공
  - 심리학 전공
  - 인공지능 전공
- 17 전형 안내
- 18 캠퍼스 맵



## 인사말

## ‘Only One’ 경쟁력으로 새로운 미래를 열어갑니다

서강대학교 미래교육원장  
하 병 천



서강대학교는 1960년 개교 이래 예수회 교육이념을 바탕으로 바른 양심(Conscience), 최선의 노력(Competence), 세상의 문제에 대한 공감(Compassion), 타인과 함께하는 봉사(Commitment), 그리고 가치와 행동의 일치(Coherence)라는 5Cs의 정신을 실천하며, 대한민국을 대표하는 명문 사학으로 빠르게 자리매김해 왔습니다. 지금까지 도전과 혁신의 DNA를 바탕으로 늘 대한민국 대학 교육의 패러다임을 선도하며 학문적 수월성과 사회적 책임을 동시에 실천해 왔으며, 빠른 변화의 시대 속에서도 우리는 끊임없이 한계를 뛰어넘고 새로운 가능성을 개척하며 교육과 연구의 새로운 길을 열어 왔습니다.

본 교육원은 이러한 철학을 평생학습의 장으로 확장한 교육공동체입니다. 학점은행제는 「학점인정 등에 관한 법률」에 근거한 교육제도로, 학교 안팎의 다양한 학습을 학점으로 인정받아 일정 기준을 충족하면 학위를 취득할 수 있게 합니다. 수능과 내신의 문턱을 넘어 서류 및 면접 전형으로 입학이 가능하며, 정해진 요건을 충족하면 서강대학교 총장 명의의 학위를 수여합니다.

경영학, 부동산학, 사회복지학, 상담학, 심리학(평일/주말)등 인문·사회 분야 전공은 지역과 산업, 공동체를 변화시키는 전문성을 키우는 데 초점을 둡니다. 학문적 깊이와 현장성을 겸비한 교육과정은 다양한 산업 분야와 직무에서 요구되는 역량을 체계적으로 축적하도록 설계되어 있습니다. 또한 멀티미디어학(게임그래픽&웹툰만화애니메이션, 게임 AI&개발, 메타버스엔터테인먼트)과 인공지능은 디지털 전환 시대가 요구하는 융합 역량을 체계적으로 키울 수 있습니다. 기초 - 심화 - 응용 - 실무로 이어지는 프로젝트 기반 교육을 통해 아이디어가 포트폴리오와 경력으로 연결되도록 돕고, 현업 전문가와 우수 교수진이 이론과 실무를 정교하게 접목합니다. 중단된 학업을 다시 하시고 싶은 분, 전공 전환에 도전하는 분, 커리어 성장을 모색하는 분 모두에게 서강은 든든한 동반자가 되겠습니다. 여러분의 잠재력은 이미 충분합니다. 필요한 것은 올바른 길과 성실한 동행뿐입니다. 서강은 검증된 교육 품질과 인성과 영성을 갖춘 공동체 문화로 여러분의 발걸음을 끝까지 지지할 것입니다.

본 교육원은 여러분이 미래를 향한 디지털 시대에서 최고의 가치를 창출하고 선도할 수 있도록 본원의 우수한 교수진 및 최고의 전문가로 구성된 교수진을 통해 다각적인 교육을 통해 전문적인 지식·인성·영성을 겸비한 창의적인 인재 및 시대가 요구하는 전문가를 양성하고자 하며 여러분이 '나만의 경쟁력'을 갖춘 'Only One'으로 성장하도록 교수진, 교직원, 동문과 함께 최선을 다하겠습니다.

여러분의 많은 지원을 기대합니다.

## 교육원 소개

# 서강대학교 미래교육원은

학점은행제 교육훈련기관으로서 1960년 예수회 교육이념을 바탕으로 개교한 이래 대한민국을 대표하는 명문 사학으로 빠르게 자리매김해 온 서강대학교의 부설 평생교육기관입니다.

본 교육원은 미래 산업 변화에 대응하는 경영학, 멀티미디어학, 부동산학, 사회복지학, 상담학, 심리학, 인공지능 전공 등 7개 학사학위 전공을 운영하고 있습니다. 또한 학문의 질적 탁월성을 추구해 온 전통을 이어 학문적 우수성과 창의력을 갖춘 지성인 및 헌신의 정신과 책임감, 성숙하고 원만한 인격으로 세계의 변화와 시대적 흐름을 이해하고 대응할 수 있는 비판적 판단력을 갖춘 인재 양성을 목표로 서강대학교 이미지와 명성에 걸맞은 교육환경을 자랑하고 있습니다.

학습자는 고등학교 졸업 이상의 학력을 보유하고 있다면 누구나 입학할 수 있으며, 수능 성적이나 내신 점수에 제한 없이 서류 및 면접 전형만으로 입학이 가능합니다. 모든 과정은 학점은행제 표준 교육과정을 기반으로 운영되며, 이론 - 실습 - 프로젝트 - 현장 연계의 단계별 학습을 통해 전문 역량을 체계적으로 발전시킬 수 있습니다. 또한, 교육부의 학점인정 기준을 충족하면 서강대학교 총장 명의의 학사학위(일부 전공) 또는 교육부장관 명의의 학사학위가 수여됩니다.

이러한 시스템은 개인의 학습 경로를 유연하게 설계할 수 있는 맞춤형 학사제도로 직장인, 검정고시 합격자, 대학 중퇴자, 전공 전환자 등 다양한 학습자들이 본인의 속도와 방식에 맞춰 학업을 이어갈 수 있도록 지원하며 학습자들이 안정적으로 학업에 집중할 수 있도록 체계적인 학사관리 시스템과 다양한 장학제도를 운영하고 있습니다. 성적우수, 주임교수 추천, 다과목 수강, 형제자매, 시니어, 동문, 수도자, 교직원, 보훈, 새터민, 산업체 위탁 등 폭넓은 장학 제도가 마련되어 있고 본교 로울라도서관과 각종 학생편의시설 등을 이용할 수 있어 쾌적한 학습환경을 누릴 수 있습니다.

본 교육원은 “배움을 통한 미래 경쟁력 강화”를 핵심 비전으로 삼고 있으며 우리의 교육 체계는 단순히 학위를 취득하는 과정이 아니라, 시대 변화에 대응할 수 있는 자기주도적 학습력과 실무 전문성을 기르는 통합 시스템입니다. 서강대학교의 이름으로, 그리고 여러분의 이름으로 완성되는 학위는 단순한 증서가 아니라 미래를 스스로 설계할 수 있는 힘, 세상을 이끌어갈 수 있는 실질적 능력의 증표가 될 것입니다.



## 학점은행제

## 학점은행제란 ?

「학점인정 등에 관한 법률」에 의거하여 학교에서 뿐만 아니라 학교 밖에서 이루어지는 다양한 형태의 학습 및 자격을 학점으로 인정받을 수 있도록 하고 학점이 누적되어 일정 기준을 충족하면 학력인정과 함께 학위취득도 가능하게 함으로써 궁극적으로 열린 학습사회, 평생학습사회를 구현하기 위한 제도입니다.

학점은행제를 통해 개인이 취득한 학점들은 국가평생교육진흥원에 등록되고 이러한 학점들이 누적되어 학위요건을 충족하면 전문대학 또는 대학 졸업과 동등한 학력을 인정받아 전문학사 또는 학사학위를 취득할 수 있습니다.

### • 학점은행제 이용대상

▶ **고등학교 졸업자 또는 동등 이상의 학력**을 가진 사람은 **누구나** 학점은행제를 이용할 수 있습니다.

- ① 새로운 전공 분야를 공부하고자 하는 경우
- ② 중도 포기한 학업을 지속하고자 하는 경우
- ③ 대학 편입 또는 대학원 진학 준비를 위해 학위취득을 하고자 하는 경우
- ④ 만학의 꿈을 펼치고자 하는 경우
- ⑤ 독학사의 단계별 시험에 합격한 뒤, 학점은행제를 통해 학위를 받고자 하는 경우
- ⑥ 검정고시 합격자로, 학점은행제를 통해 학위를 받고자 하는 경우
- ⑦ 자격증을 학점으로 인정받고자 하는 경우
- ⑧ 외국고교졸업자(단, 국가평생교육진흥원 지침에 따른 고졸 학력 소지자)

### • 학점은행제와 대학교의 차이

| 구분   |                        | 내용                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 같은 점 | 학점은행제(미래교육원)<br>VS 대학교 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학위취득 시 법적으로 동일한 학력을 인정받음</li> <li>• 각종 자격 취득, 취업, 진학(편입, 대학원 등) 가능</li> </ul>                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전공을 선택해야 함</li> <li>• 2월, 8월에 학위를 수여함</li> </ul>                                                                                                                                                                                                           |
| 다른 점 | 학점은행제<br>(미래교육원)       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「학점인정 등에 관한 법률」에 의거 운영·진입 장벽이 낮음</li> <li>• 스스로 표준교육과정을 기준으로 필요한 학점 이수</li> <li>• 다양한 학점취득방법이 있음</li> <li>• 전문학사, 학사, 타전공 전문학사, 타전공 학사 과정 있음</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 필요한 신청(등록) 절차를 이행해야 함               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자등록, 학점인정신청, 학위신청</li> </ul> </li> <li>• 신청(등록)에 따른 수수료 발생               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자등록(4,000원), 학점인정신청(1학점당 1,000원)</li> </ul> </li> </ul> |
|      | 대학교                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학교 학칙에 따라 운영</li> <li>• 수능 등 입학전형을 통해 입학</li> <li>• 입학정원 등 정해져 있음</li> <li>• 학교에서 제공하는 교육과정에 따라 수업 이수</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 부(복수)전공 과정이 있음</li> <li>• 입학금, 등록금 납부</li> <li>• 입학, 졸업 개념이 있으며 졸업 연한이 정해져 있음</li> </ul>                                                                                                                                                                   |

### • 학점은행제 학위수여 기준

| 구분                                                              |                                                          | 학사학위     | 전문학사학위  |          | 비고               |
|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------|---------|----------|------------------|
|                                                                 |                                                          |          | 2년제     | 3년제      |                  |
| 1                                                               | 총 학점                                                     | 140학점 이상 | 80학점 이상 | 120학점 이상 | 교육부장관 명의<br>학위수여 |
| 2                                                               | 전공                                                       | 60학점 이상  | 45학점 이상 | 54학점 이상  |                  |
| 3                                                               | 교양                                                       | 30학점 이상  | 15학점 이상 | 21학점 이상  |                  |
| 4                                                               | 이수학점 중 평가인정학습과목 또는 시간제등록을 통해 이수한 학점이 반드시 18학점 이상 포함되어야 함 |          |         |          |                  |
| 5                                                               | 전공필수는 희망하는 전공에 따라 학점 수 또는 과목 수로 충족하여야 함                  |          |         |          |                  |
| → 1개 교육훈련기관에서 인정받을 수 있는 최대학점 : 학사학위 과정(105학점) / 전문학사학위 과정(60학점) |                                                          |          |         |          |                  |
| • 경영학, 심리학, 멀티미디어학은 서강대학교 총장 명의 학사학위 취득 가능                      |                                                          |          |         |          |                  |

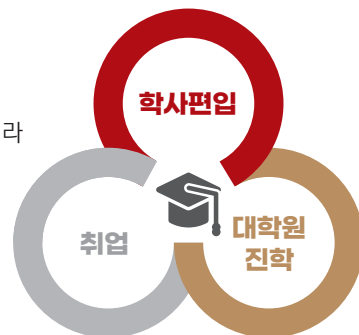
## 학위수여 기준

## 서강대학교 미래교육원(총장 명의) 학위수여 기준



서강대학교 미래교육원이라는 새로운 길이  
여러분 앞에 펼쳐져 있습니다.  
“나만의 경쟁력을 갖춘 특별한 Only One의 길”을  
만들어 가세요!

서강대학교 미래교육원은 교육부에서 인가받은 학점은행제  
교육훈련기관으로서 본 교육원에서 개설한 전공 및 교양 수업 뿐만 아니라  
다양한 자격증 취득을 통해 학점은행제의 학점으로 인정받아 4년제  
대학 졸업과 동등한 학력으로 서강대학교 총장 명의(일부 전공) 또는  
교육부장관 명의 학사학위를 취득할 수 있습니다.



전문성을 더해  
미래 역량을  
키우는

서강대학교  
미래교육원

## 전공 소개

- 경영학 전공
- 멀티미디어학 전공
  - 게임그래픽&웹툰만화애니메이션
  - 게임 AI&개발
  - 메타버스 엔터테인먼트
- 부동산학 전공
- 사회복지학 전공
- 상담학 전공
- 심리학 전공
- 인공지능 전공

# 경영학 전공

## Business Administration



경영학 전공은 “창의적인 글로벌 경영 전문 인력 양성과 연구 활동으로 지역, 국가, 국제사회에 기여”하는 전문적인 경영자질을 겸비한 전문 인력을 양성하는 학문으로 국제 경제 및 경영환경에 능동적으로 대처하는 글로벌 경영인의 소양과 자질을 배양하여 새로운 국제화 시대와 지역사회의 요구에 부응하는 전문인력 양성에 그 목적을 두고 있습니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로 경영학개론, 경제학개론, 마케팅원론, 회계원리 등의 전공필수 과목과 리더십, 기업환경론, 인력개발과활용, 투자론, 유통물류관리, 산업심리학 등의 전공선택 과목을 학습합니다.

### 학위수여

서강대학교 총장 명의(경영학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                                                     |
| 취업 | 대기업, 중견기업 및 중소기업, 외국계기업, 공기업, 준정부기관 등 모든 유형의 기업·기관과 금융업, 유통업 등 다양한 분야의 전문경영·관리직, 경영기획과 경영자문 등의 컨설턴트, 벤처기업 창업 등 다양한 분야로 진출 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                                                                                                                                                   |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 전공   | 경영지도사(30학점), 매경TEST(18/20학점), TESAT 1~3급(19~17학점), 물류관리사(20학점), 유통관리사 2급(10학점), 컨벤션기획사 2급(20학점), 전산세무 2급(10학점), 전산회계운용사 2급(14학점), TAT 2급(10학점), 재경관리사(14학점), 자산관리사(20학점), 텔레마케팅관리사(18학점) |
| 일반선택 | 행정관리사 2급(20학점), 컴퓨터활용능력 2급/1급(6/14학점), 소방안전관리자 2급/1급(6/8학점)                                                                                                                              |

# 멀티미디어학 전공

## Multimedia



멀티미디어학 전공은 다양한 디지털 콘텐츠의 기획, 제작, 그리고 구현을 위한 기술과 창의력을 겸비한 인재를 양성하는데 목표를 둡니다. 전공 내 세부과정으로 ‘게임그래픽&웹툰만화애니메이션’, ‘게임 AI&개발’, ‘메타버스엔터테인먼트’ 과정을 운영하고 있으며, 과정 간의 협업을 위한 프로젝트 수업을 통해 실무에 최적화된 교육을 진행하고 있습니다. 멀티미디어학 전공 학위수여 요건을 충족할 경우 서강대학교 총장 명의로 수여되는 학위(미디어 공학사)를 취득할 수 있습니다.

# 게임그래픽&웹툰만화애니메이션

## Game Graphic&Webtoon Cartoon Animation



게임그래픽&웹툰만화애니메이션 과정은 21세기 4차 산업혁명의 시대적 요구에 발맞추어 창의적인 최고 수준의 디지털 콘텐츠 제작 능력을 갖춘 그래픽 아티스트 양성을 목표로 하고 있습니다. 게임/웹툰/애니메이션 그래픽 분야는 굉장히 다양하며, 산업 현장에서는 각 분야의 전문적인 실무능력을 갖춘 아티스트를 필요로 하고 있습니다. 최신 AI 기반 그래픽 제작 기술을 포함한 체계적이고 연계된 수업 과정을 통해 기초 개념부터 실무 프로젝트까지 단계적으로 학습하며, 게임그래픽, 웹툰, 애니메이션 등 디지털 콘텐츠 산업 전반에서 활약할 수 있는 전문가로 성장하는 것을 목표로 합니다.

### 커리큘럼

주요 교육과정으로 게임그래픽, 애니메이션, 웹툰 제작에 대한 전반적인 이해와 미술적 소양을 갖추 수 있는 철저한 이론 수업, 분야별 심화 실습과목을 통해 실무까지 체계적으로 연계된 전문적인 커리큘럼으로 구성됩니다. 인체드로잉 및 해부학, 캐릭터 컨셉디자인 및 배경 컨셉디자인, 3D 캐릭터 모델링 및 배경 모델링, 애니메이션과 이펙트, 디지털 편집, 게임엔진, 모바일 게임제작 및 UI 디자인, AI 활용 콘텐츠 제작까지 모든 분야에 대한 기초 지식 학습과 실습수업을 하게 됩니다. 또한, 본격적으로 본인이 하고자 하는 분야를 찾아 분야별 고급/심화 수업을 통해 집중적으로 학습하여 졸업작품, 즉 취업을 위한 포트폴리오 제작까지 연결되며, 재학 중 교내 게임프로젝트 수업을 통해 게임 AI&개발 과정 학생들과 팀을 이루어 실제 게임을 제작해 보고, 게임프로젝트 발표회를 진행합니다.

### 학위수여

서강대학교 총장 명의(미디어공학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                                                                                   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                                                                                |
| 취업 | 온라인/콘솔/모바일 게임회사 취업, 2D/3D 애니메이션 등 디지털콘텐츠 제작 등 여러 분야 활동, 게임이나 애니메이션의 컨셉아티스트, 3D 캐릭터/배경모델러, 2D/3D애니메이터, 이펙트 아티스트, UI디자이너, 방송국 및 그래픽 디자인분야, 웹툰작가, 만화가 등 |

# 게임 AI&개발

## Game AI & Development



게임 AI&개발은 게임 산업의 변화에 따라 게임 개발과 더불어 AI 기술도 함께 학습합니다. 단순히 코딩만으로 게임을 만드는 시대는 지났습니다. 이제 게임 속 NPC(Non-Player Character)의 행동, 게임 밸런스 조정, 사용자 맞춤형 콘텐츠 제공 등 AI 기술이 게임의 완성도를 결정하는 중요한 요소가 되고 있습니다. 게임 AI&개발 전공에서는 AI를 활용하여 게임을 더 흥미롭고, 생동감 있고, 효율적으로 만드는 능력을 기르는 것을 목표로 합니다. 코딩 전문가가 아니어도, 게임 기획, 디자인, 운영 등 다양한 분야에서 AI를 적용할 수 있는 융합형 인재를 양성합니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로는 게임개발을 위하여 컴퓨터 일반뿐만 아니라 게임학 개론, 게임 분석, 게임프로그래밍, 게임 기획, 게임엔진, 게임 서버, 게임 알고리즘, 게임 데이터베이스, 가상현실, 시스템 기획, 레벨 디자인, 게임 제작 프로젝트, 포트폴리오 제작 등을 학습합니다. 여기에 더하여 AI에 대한 필수 소양을 갖추기 위해 전문 코딩 없이도 AI의 원리를 이해하고, 실제 게임에 적용할 수 있도록 노-코드(No-Code) 또는 로우-코드(Low-Code) 기반의 AI 툴 활용법을 교육합니다. 실습 과정으로 학습자들이 직접 AI를 게임에 적용하여 NPC의 행동 패턴을 설계하거나, 게임 내 아이템 추천 시스템을 만드는 등의 프로젝트를 수행합니다. 이를 통해 현장에서 즉시 활용 가능한 포트폴리오를 완성할 수 있고, 이론을 넘어 실질적인 활용 능력을 갖추게 됩니다.

### 학위수여

서강대학교 총장 명의(미디어공학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                                                                                                           |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                                                                                                        |
| 취업 | 게임개발 회사(국내·외 유명 게임회사, IT 관련 회사, 인디게임 개발사까지 다양한 회사에 개발자로 취업), AI 관련 분야(AI기술을 활용하는 다양한 IT 및 콘텐츠 기업), 1인 개발(AI툴을 활용한 개인 게임 개발자로 활동), CT/IT업체 취업(스마트폰 앱 개발회사 및 관련 회사 등), 벤처 창업 등 |

# 메타버스 엔터테인먼트

## Metaverse Entertainment



엔터테인먼트는 21세기 영화, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 미술 등을 포괄하는 학문입니다. 메타버스엔터테인먼트과정은 인문학적 상상력, 예술적 감성 그리고 공학적 구현 능력과 산업 구조의 이해를 바탕으로 한 창의적 융복합 과정으로 메타버스 시대의 차세대 엔터테인먼트 전문가로서 메타버스 월드와 버추얼 아이돌, 버추얼 인플루언서, 메타버스 미디어, 엔터테인먼트 NFT 프로젝트, 메타버스 공연과 이벤트 등의 기획 및 콘텐츠 제작, 홍보, 마케팅, 매니지먼트 등 미래지향적인 메타버스엔터테인먼트 산업을 이끌 차세대 K-엔터테인먼트 인력을 배출하기 위한 특화된 교육을 제공합니다.

최근 콘텐츠 산업계에서는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR)을 시작으로, 메타버스, NFT(non-fungible token), P2E(Play To Earn)게임 등이 주목받고 있으며, 비트코인으로 대표되는 가상화폐뿐만 아니라 게임 아이템, 아트테크 등을 통한 NFT(대체불가가능토큰) 제작과 같은 디지털자산에 관한 관심이 증가하고 있습니다. 본 과정에서는 특화 과목으로 블록체인, NFT 제작 등 디지털자산 관련 기술들도 함께 학습하여 언택트 시대로의 자연스러운 전환과 디지털 경험을 축적해온 MZ세대로서 글로벌 트렌드 변화에 맞춰 미래에 중추적 역할을 담당할 수 있는 메타버스엔터테인먼트 분야의 전문가 양성을 목표로 하고 있습니다.

### 커리큘럼

주요 교육과정으로 엔터테인먼트 이론, 엔터테인먼트 기획, 매니지먼트, 비즈니스, 홍보마케팅, 컴퓨터그래픽디자인, 3D 모델링, 3D 애니메이션, 3D 엔진, 영상연출, 영상편집, 디지털스토리텔링, 자바프로그래밍, 메타버스 콘텐츠를 학습하며, 특화 과목으로는 최근 4차 산업의 핵심기술로 급부상 중인 디지털자산에 대해 학습할 수 있도록 디지털 경제학, 가상자산 시장분석, 블록체인, 스마트 계약, NFT 제작과 운용, STO 등을 학습합니다.

### 학위수여

서강대학교 총장 명의(미디어공학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                                                                                                                                                                                      |
| 취업 | 유튜브 콘텐츠 기획 및 제작, 미디어 콘텐츠, 매니지먼트, 연예매니저, 엔터테인먼트 기획사 및 연출가, 방송PD, 방송기획자, 영상제작전문가, 공연기획자, 공연기획자, 공연연출가, 공연홍보전문가, 엔터테인먼트 마케팅/홍보전문가, 문화콘텐츠 배급사/마케터, 방송사, 이벤트 기획자, 이벤트PD, 박람회 기획자, 정부 기관, 은행, 카드사, 보험사, 증권사 등 금융기관, 디지털자산 수탁 및 운용회사, NFT 개발회사, 게임개발사, 블록체인 개발사 등 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                                                                                                          |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 전공   | 게임그래픽전문가(20학점), 게임프로그래밍전문가(20), 멀티미디어콘텐츠제작전문가(18학점), 사무자동화산업기사(16학점), 정보처리산업기사(16학점), 컴퓨터활용능력 1급(14학점)컴퓨터활용능력 2급(6학점), GTQ 1급(5학점), GTQ 2급(3학점) |
| 일반선택 | 게임기획전문가(20학점), 소방안전관리자1급(8학점), 소방안전관리자2급(6학점)                                                                                                   |

# 부동산학 전공

## Real Estate



부동산학 전공은 부동산과 관련한 기초적인 이론을 비롯하여 부동산 관리, 부동산 금융, 부동산 경영, 부동산 개발 등 실무를 기반으로 한 전문적인 지식을 학습하고 더불어 조세, 중개, 경매 등 관련 법률과 정책적인 분야를 접함으로써 부동산의 최유효이용을 꾀할 수 있는 지식을 학습할 수 있는 교과목으로 편성되어 있습니다. 수업은 뒤늦게 부동산학을 전공하고자 하는 직장인 수강생들의 사회활동에 지장이 없도록 평일 야간과 토요일 주말 수업으로 진행되며 대학원 진학에 대한 상담도 이루어지며 출강 교수진은 전원 부동산학 박사 또는 부동산 관련 박사학위 소지자로서 강의경력과 더불어 현업에 종사하고 있는 실무경력자로 구성되어 있습니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로 부동산원론, 부동산감정평가론, 부동산개발론, 부동산관리론, 부동산정책론, 부동산조세론, 부동산투자론 등의 전공필수 과목과 부동산경영론, 부동산계약론, 부동산공시론, 부동산시장분석론, 부동산사법, 부동산임대차론, 부동산중개론, 주택관리론 등의 전공선택 과목을 학습합니다.

### 학위수여

교육부장관 명의(행정학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                            |
|----|---------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                         |
| 취업 | 공인중개사, 국내외 부동산 개발회사, 컨설팅 회사, 부동산 신탁회사, 자산관리회사, 감정평가법인, 중개법인 등 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                                                                       |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 전공   | 공인중개사(16학점), 주택관리사보(16학점), 감정평가사(45학점), 농어촌개발건설턴트(30학점), 빌딩경영관리사(8학점), 지적기사(20학점), 지적기술사(45학점), 지적산업기사(16학점) |
| 일반선택 | 행정관리사 2급(20학점), 컴퓨터활용능력 2급/1급(6/14학점), 소방안전관리자 2급/1급(6/8학점)                                                  |

# 사회복지학 전공

## Social Welfare



사회복지학 전공은 이론과 실습을 함께 병행함으로써 실천학문으로서의 특징이 잘 나타나며, 적극적인 봉사활동을 통하여 지역사회에 기여하도록 하고 있습니다. 주요 전공 분야는 사회복지행정 및 정책분야와 사회복지실천분야로 구분되며, 이에 관한 이론과 실제를 학습하고 현장실습을 통하여 사회복지 전문가로서의 소양과 실무적 기술을 익히고 응용하는 데 중점을 둬으로써, 사회복지에 관한 통찰력과 실천력을 겸비한 전문가를 양성함으로써 사회발전에 기여하고자 합니다. 특히 삶의 질에 대한 관심, 다양한 복지 욕구의 분출로 사회복지에 대한 수요가 증대되고 있으며 학위취득 후 '사회복지사 2급' 자격증 취득 요건을 충족하는 교과목을 모두 이수했다면 한국사회복지협회 자격관리센터에 자격증 발급을 신청하여 발급받을 수 있고 사회복지사 자격증 소지자는 사회복지 및 관련 분야에서 전문가로서 활동할 수 있습니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로 사회복지학개론, 사회복지실천론, 사회복지정책론, 사회복지조사론, 사회복지행정론, 사회복지현장실습 등의 전공필수 과목과 가족복지론, 노인복지론, 사회복지론, 사회복지역사, 아동복지론, 자원봉사론, 장애인복지론, 정신건강론 등의 전공선택 과목을 학습합니다.

### 학위수여

교육부장관 명의(행정학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                            |
|----|---------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                         |
| 취업 | 사회복지전담공무원, 각종 사회복지관, 아동/노인/장애인/여성 관련 사회복지시설, 사회복지 관련 기관 또는 시설 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                      |
|------|-------------------------------------------------------------|
| 전공   | 사회조사분석사 2급(18학점), 직업상담사 2급(20학점)                            |
| 일반선택 | 행정관리사 2급(20학점), 컴퓨터활용능력 2급/1급(6/14학점), 소방안전관리자 2급/1급(6/8학점) |

# 상담학 전공

## Counseling



상담학 전공은 사회구성원 간 경쟁이 심하고 심리적 갈등과 스트레스가 증가하는 현대 사회에서 사람들이 겪는 심리적, 정서적, 사회적 문제에 대한 해결과 삶의 질을 높이기 위해 다양한 상담이론과 상담 실재를 통합한 임상능력을 겸비한 상담전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다. 상담학은 전문상담자와 내담자 간 상호작용을 통해 내담자들이 겪는 심리적, 정서적, 사회적 문제를 진단해 해결하고, 나아가 개인이 성장하고 발달할 수 있도록 상담 및 코칭하는 학문입니다. 본 교육원은 현실감 있는 상담학교육을 통해 상담자(전문가)와 내담자 간 상호작용을 통해 내담자의 정서적 불편감 감소, 성숙한 대처 기술 함양, 합리적 의사결정 증진, 바람직한 행동 변화 조력, 인간관계 개선, 내담자의 잠재력을 촉진하는데 도움을 주는 상담전문가 양성을 목표로 합니다.

### 교육목표

상담학교육을 통해 내담자가 성장하고 삶의 질을 향상할 수 있도록 상담전공지식, 기술 및 인성을 갖춘 상담전문가를 교육하는데 목표를 둡니다.

첫째, 상담 분야에 대한 다양한 이론과 기법을 학습하고 실제 상담 장면에서 적용할 수 있는 능력을 지닌 상담자를 양성합니다.

둘째, 인간의 심리적 발달, 성격 및 정신병리 등 인간 행동에 대한 깊은 이해를 토대로 내담자를 공감하고 존중하는 태도를 지닌 상담자를 교육합니다.

셋째, 상담자로서 윤리적 책임감, 전문적 태도, 자기 성찰 능력 및 내담자와의 신뢰관계 형성을 위한 역량과 자질을 갖춘 상담자를 학습시킵니다.

넷째, 학교, 직장, 가정 및 지역사회 등 다양한 환경에서 발생하는 심리적 갈등 문제를 해결하고 지원할 수 있는 능력을 지닌 상담자를 교육합니다.

### 커리큘럼

주요 교육과정으로 상담학개론, 심리학개론, 성격심리학, 상담실습, 상담면접의기본기법 등의 전공필수 과목과 결혼과가족, 미술치료, 발달심리, 행동수정, 사회심리학, 학습심리학 등의 전공선택 과목을 학습합니다.

### 학위수여

교육부장관 명의(문학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                         |
|----|--------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                      |
| 취업 | 청소년지원센터, 청소년쉼터 및 상담기관, 교육기관 상담실, 청소년복지기관 등 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                      |
|------|-------------------------------------------------------------|
| 전공   | 청소년상담사 3급/2급/1급(20/30/45학점)                                 |
| 일반선택 | 행정관리사 2급(20학점), 컴퓨터활용능력 2급/1급(6/14학점), 소방안전관리자 2급/1급(6/8학점) |

# 심리학 전공(평일반/주말반)

## Psychology



심리학 전공은 인간의 마음과 행동을 과학적으로 연구하는 학문으로서 자연과학, 인문학 및 사회과학의 융합 학문입니다. 특히 심리학은 행동과학 가운데서도 가장 기본적이고 대표적인 학문으로서, 인간의 모든 특성을 연구하는 중심 학문입니다. 오늘날 복잡한 사회 속에서 개인의 심리적 적응 문제와 건강 및 심리적 웰빙에 대한 사회적 관심이 증대되고 있는 만큼 인간의 마음과 행동을 체계적으로 탐색하여 인간을 폭넓게 이해하는 데 필요한 심리학의 역할은 중요해지고 있으며 인간의 심리적 특성과 행동 양상을 올바르게 이해하고 사회발전에 기여할 수 있는 심리전문가 양성을 목표로 합니다.

주말반은 학점은행제를 통해 서강대학교 총장 명의 심리학 학사학위 취득을 원하는 직장인들을 위해 토요일 4학기제로 개설한 심리학 전공 과정입니다. 본 교육원에서 전공 48학점(4년제 대졸자 해당)을 이수하면 서강대학교 총장 명의의 학위를 취득할 수 있으며, 대학원 진학 등을 통해 심리 전문가로 성장할 수 있으며, 사회생활과 학업을 병행하면서 심리학을 원활하게 학습할 수 있도록 하고 있습니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로 심리학개론, 상담심리학, 임상심리학, 사회심리학, 발달심리 등의 전공필수 과목과 교육심리학, 노년심리학, 문화심리학, 사이버심리학, 대인관계의심리학, 심리검사법, 소비자심리학, 언어심리학, 학교심리학 등의 전공선택 과목을 학습합니다.

### 학위수여

서강대학교 총장 명의(문학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                |
| 취업 | 초·중·고등학교 상담실, 청소년을 위한 각종 복지기관의 심리상담사, 영유아발달장애와 관련된 발달 현장의 발달치료사, 일반 기업체, 광고회사 조사기관 등 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                      |
|------|-------------------------------------------------------------|
| 전공   | 직업상담사 2급(20학점), 임상심리사 2급(20학점), 청소년상담사 3급/2급(20/30학점)       |
| 일반선택 | 행정관리사 2급(20학점), 컴퓨터활용능력 2급/1급(6/14학점), 소방안전관리자 2급/1급(6/8학점) |

# 인공지능 전공

## Artificial Intelligence



인공지능 전공은 4차 산업혁명의 물결과 디지털 전환의 가속화 속에서 산업과 일상 전반에 걸쳐 핵심 기술로 자리잡고 있는 인공지능(AI)에 대하여 학습합니다. 자율주행차, 스마트 팩토리, 음성 비서, 챗봇, 추천 시스템 등 AI 기술이 실생활에 응용되는 사례가 늘어나는 가운데, 관련 인재에 대한 수요는 폭발적으로 증가하고 있습니다.

이에 따라, 본 전공에서는 학점은행제의 유연성과 접근성을 활용하여 인공지능 기술의 '실용적 응용'에 중점을 두고 있으며 인공지능의 기초 이론뿐 아니라, 실제 문제 해결 능력, 협업 활용 사례, 프로젝트 기반 학습을 통해 AI의 실전 활용 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다.



### 커리큘럼

주요 교육과정으로는 인공지능에 대한 이해와 활용을 위한 컴퓨터 일반뿐만 아니라 머신러닝, 딥러닝, 데이터사이언스, 텍스트 마이닝, 알고리즘, 데이터베이스 등을 학습합니다. 1학년 과정에서는 인공지능 및 전공에 대한 기초 과정을 운영하며, 2학년부터 전공에 대한 심화 과정, 3학년에는 응용과정 그리고 4학년에는 취업을 위한 실무교육 과정을 운영합니다. 3학년 1학기부터 모든 학생이 공통으로 이수하는 인공지능 프로젝트 수업을 통해 인공지능 현장과 동일한 상황을 경험할 수 있도록 하며, 산업체와 연결하여 산학 프로젝트를 진행함으로써, 발전하는 인공지능 교육시스템을 운영합니다. 이러한 과정을 통해 자연스럽게 현장 감각을 체득함과 동시에 취업에 필요한 학생 개개인의 포트폴리오를 만들어 갈 수 있습니다.

### 학위수여

교육부장관 명의(공학사) 학위 수여

### 학위취득 후 진로

| 구분 | 분야                                                                                                                                                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 진학 | 4년제 대학교 학사편입 및 대학원 진학                                                                                                                                                       |
| 취업 | 게임개발 회사(국내·외의 유명 게임 회사, IT 관련 회사, 인디게임 개발사까지 다양한 회사에 개발자로 취업), AI관련 분야(AI기술을 활용하는 다양한 IT 및 콘텐츠 기업), 1인 개발(AI툴을 활용한 개인 게임 개발자로 활동), CT/IT업체 취업(스마트폰 앱 개발회사 및 관련 회사 등), 벤처 창업 |

### 학점인정 자격증 정보

| 구분   | 자격증 종목                                                                                                            |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 전공   | 경영정보시각화능력(16학점), 데이터분석준전문가(14학점), 데이터분석전문가(30학점), 빅데이터분석기사(20학점), 정보시스템감리사(45학점), 컴퓨터시스템응용기술사(45학점)               |
| 일반선택 | 멀티미디어콘텐츠제작전문가(18학점), 사무자동화산업기사(16학점), 정보처리산업기사(16학점), 컴퓨터활용능력1급(14학점), 컴퓨터활용능력2급(6학점), GTQ 1급(5학점), GTQ 2급(3학점) 등 |

### 전형안내

#### 전형일정 및 합격자발표

- 학사학위 전공(경영학, 부동산학, 사회복지학, 상담학, 심리학)



원서접수



접수확인



주임교수 면담



합격통지



수강신청 및 등록

- 학사학위 전공(멀티미디어학 및 인공지능 전공)



원서접수



접수확인



면접일정 통지



면접



합격통지



수강신청 및 등록

#### 모집기간

- 미래교육원 홈페이지(<https://scec.sogang.ac.kr>) 참조

#### 지원자격

- 수능 성적 및 내신, 계열과 상관없이 지원 가능
- 고등학교 졸업(예정)자 및 동등 이상의 학력 소지자
- 검정고시 합격자
- 타 대학 수시 및 정시 전형 합격자 복수 지원 가능
- 외국고등학교 졸업자(국가평생교육진흥원 지침에 따라 고졸 학력 소지자)

#### 원서접수

- 미래교육원 홈페이지(<https://scec.sogang.ac.kr>) 온라인 접수

#### 특기사항

- 서강대학교 총장 명의 학사학위 취득 가능(일부 전공 제외)
- 다양한 형태의 장학금 지급(성적우수, 기초생활, 보훈, 주임교수 추천 등) - \*홈페이지 참조
- 계열별 집중 스터디(멀티미디어학) 운영, 동아리 활동 운영 및 지원
- 서강대학교 로올라도서관 등 교내 후생 복지시설 이용 가능
- 학사학위 취득 후 학사편입, 취업, 대학원 진학 가능

#### 문의

- 04107 서울특별시 마포구 백범로 35(신수동) 서강대학교 김대건관 1층 107호
- 02-705-8718/8678, iile@sogang.ac.kr(경영학, 부동산학, 사회복지학, 상담학, 심리학)
- sgggame@sogang.ac.kr(멀티미디어, 인공지능)

## 캠퍼스 맵



- 1 정문
- 2 알바트로스 탑
- 3 본관(A관)
- 4 게페르트 남덕우 경제관(GN관)
- 5 예수회공동체
- 6 삼성 가브리엘관(GA관)
- 7 금호아시아나 바오로 경영관(PA관)
- 8 토마스 모어관(T관)
- 9 마태오관(MA관)
- 10 메리홀(M관)
- 11 성이냐시오관(I관)
- 12 로울라 동산
- 13 엠마오관(E관)
- 14 로울라 도서관
- 14-1 로울라 도서관 2관
- 14-2 로울라 도서관 3관
- 15 최양업관(CY관)
- 16 하비에르관(X관)
- 17 다산관(D관)
- 18 곤자가 국제학사(GH)
- 19 후문
- 20 곤자가 플라자(GP)
- 21 떼이아르관(TE관)
- 22 정하상관(J관)
- 23 포스코 프란치스코관(F관)
- 24 리치별관(RA관)
- 25 대운동장
- 26 아담살관(AS관)
- 27 리치과학관(R관)
- 28 예수회센터
- 29 **김대건관(K관) | 미래교육원**
- 30 벨라르미노학사
- 31 서강빌딩
- 32 남문
- 33 아루페관(AR관)
- 34 체육관
- 35 청년광장
- 36 베르크만스 우정원(BW관)
- 37 서강창업나루
- 38 노고산 성지
- P 지하주차장
- + 보건실