

| 학년-학기 | 교과수준 | 과목명 | 소개 |
|-------|------|--------------|--|
| 1-1 | 전공기초 | 글로벌경영론 | 본 교과는 기업의 글로벌 비즈니스 활동을 이해하고 기업의 고유기능에 대한 역할을 학습함으로써 탐구 역량을 함양하고자 한다. 이를 위해 경영학 일반, 기업의 기능 및 역할, 글로벌 시장의 환경 등에 대하여 논리적, 분석적 사고와 종합적인 사고의 내용들을 학습하도록 설계된 교과목이다. 교과 이수를 위해 필요한 선수과목/조건/태도 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 여러 가지 매체를 활용하여 기업의 글로벌 활동에 대한 시사적인 정보, 다양한 기업사례 등에 대한 관심을 지니기를 추천한다. |
| 1-1 | 전공기초 | 기업시민성과 ESG경영 | 사회체계와 활동을 구성하는 실체로서 기업은 의제 시민으로서 의무와 권리의 주체라고 할 수 있고, 현대 사회에서 갖는 기업의 사회적 영향력만큼 사회책임 역시 당위적이다. 기업시민성은 기업의 사회책임에 따른 행동성을 의미하며 시대와 상황에 따라 기업의 사회적 공헌활동, 기업의 사회적 책임, 윤리경영, 지속가능경영 등으로 변천되어 왔다. 본 교과목은 온난화, 부의 불평등, 지역개발의 불균형 등 사회생태적 지속가능성의 위기를 타개하기 위한 기업시민성의 발현 및 표현형태로 최근 급속히 대중화되고 있는 ESG경영의 필요성, 체계 및 활동 가이드, 한계 등의 이해와 현장 실천방안을 수업내용으로 한다. |
| 1-1 | 전공기초 | 비즈니스 프레젠테이션 | 본 교과는 비즈니스 환경에서 보편적으로 요구되고 있는 프리젠테이션 능력을 향상시키기 위해서 프리젠테이션을 기획하고, 슬라이드를 작성하여 시각화하고, 실전 발표하는데 필요한 이론과 실무 능력을 갖추기 위해 설계된 교과목이다. 본 교과에서 요구되는 선수과목은 특별히 없고, 프리젠테이션 능력 향상을 위해서 슬라이드 작성과 프리젠테이션 실전을 위한 반복 연습이 진행된다면 수업 성공의 효과를 높일 수 있다. |
| 1-2 | 전공일반 | 디지털경영론 | 기업환경은 디지털 전환이라는 새로운 시대를 맞이하면서 이에 대응하기 위한 경영관리 방법이 요구되고 있다. 따라서 본 교과에서는 새로운 경영환경의 이해와 관련기반 기술, 그리고 이러한 기반 기술을 응용한 비즈니스 경영관리 방법에 대한 능력을 함양하고자 한다. 학습목표 달성을 위해 플립러닝학습법을 도입해서 학습동기부여에 힘쓰고자 한다. |

| | | | |
|-----|------|-------------|--|
| 1-2 | 전공일반 | 통계학 | 본 교과는 경영학전공 학생들에게 필요한 통계적 개념이해력을 위한 필수적 전공 기초 과목으로 생활 속에서 필요한 통계학의 개념, 소통 언어적 관점에서 통계학의 이해 능력을 갖추도록 설계된 교과목이다. |
| 2-1 | 전공일반 | 경영자료처리 | 본 교과는 업무 상 발생하는 자료 수집, 분석, 활용 방법을 학습함으로써 경영자료 처리 능력을 함양하고, 자료처리를 위한 스프레드 시트 프로그램 사용 방법을 학습한다. 또한 학습방법에 있어서는 프로그램 실습을 통해 실무 경험을 유도한다. 평가는 중간, 기말고사와 실습결과 등을 가지고 평가한다. 본 과목은 실습 위주의 수업으로 진행되기 때문에 출결관리가 매우 중요하며, 성공적 이수를 위해서는 수업 전에 제공되는 예제파일을 미리 다루어 보고 수업에 참여하는 것이 매우 중요하다. |
| 2-1 | 전공일반 | 경영정보론 | 본 교과는 조직목표달성을 위한 효과적인 정보관리(도입,운영,관리)능력향상을 위해 경영관리자의 창의적 의사결정능력에 필요한 요약추론, 시스템사고, 협업 및 도전정신을 이론과 사례연구를 통해 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 기업과사회, 경영조직론 관련 과목을 사전에 이수할 것을 권장하며, 팀별 토론을 병행하므로 출석이 매우 중요하다. |
| 2-1 | 전공일반 | 기술혁신경영 | 본 교과에서는 최근 기업경영에서 경쟁우위 및 부의 창출을 위한 핵심요소로 기술혁신을 이해하고자 한다. 즉 기술의 창출, 획득, 활용에 관한 시스템적인 사고를 바탕으로 경영의 새로운 트렌드를 이해하고, 기술의 연구개발 발전과정을 이해하며, 기술과 경영의 융합적인 사고를 바탕으로 급성장 하고 있는 기술경영의 창의적이고 혁신적인 사고를 연습한다. 본 교과는 특별한 선후수의 교과 수강 관계를 제한하지 않지만 주도적인 학습 태도를 요구한다. |
| 2-1 | 전공일반 | 사회적경제와 비즈니스 | 부의 불평등성 심화, 지역간 불균등발전, 글로벌 차원의 사회적 안전망 약화 등 사회생태적 지속가능성의 위기를 공동체적 접근방법을 통해 타개하기 위한 방법으로 포용적 성장, 사회연대경제, 사회적경제 등 대안적 패러다임이 글로벌 의제로 등장하였다. 이러한 시대상황 속에서 사회취약계층의 안정망 구축, 공동체 문화확산과 지역자산 구축을 통해 사회적 가치의 생산을 목표로 하는 사회적경제의 다양한 비즈니스 형태와 사례를 학습한다. 수업은 이론과 정책담론의 분석을 바탕으로 '사회적 경제의 창업안'을 구상하여 설계하는 팀프로젝트를 수행하는 과정과 병행된다. 따라서 본 교과목을 성공적으로 이수하기 위해서는 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협력 학습, 사례연구 등에 성실히 참여해야 한다. |

| | | | |
|-----|------|----------------------|--|
| 2-1 | 전공일반 | 제4차 산업혁명과 경영혁신 | 제4차 산업혁명시대에 소비자의 요구를 정확히 간파하고 새로운 수요를 창출하는 기업들이 고객의 가치를 높이면서 제4차 산업혁명시대에 생존할 수 있습니다. 본 교과목은 제4차 산업혁명시대에 걸맞는 경영혁신가 양성을 목표로 합니다. |
| 2-1 | 전공일반 | 컴퓨터기반 문제해결 | 본교과는 디지털전환(DX:Digital Transformation) 시대에 필요한 디지털 능력, 사고 능력을 바탕으로 컴퓨터를 활용한 문제해결 능력을 함양하기 위하여 컴퓨터 운용에 대한 기본적인 개념, 컴퓨팅적 사고, 소프트웨어에 지식 학습과 이를 통하여 경영활동의 문제해결 및 디지털 트랜스포메이션에 대한 지식을 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 교과목의 성공적인 이수를 위해서는 일상에서 발생하는 문제에 대해 해결하고자 하는 자세와 이를 위해 컴퓨터를 활용할 수 있을지에 대해 고민해 보는 자세를 가져야 하며, 이론강의로 수업이 진행되는 만큼 평소 출결이 매우 중요하다. |
| 2-2 | 전공일반 | 경영의사 결정론 | 본 교과목은 경영관리자의 의사결정과 문제해결 과정에 관한 프로세스를 이해하고, 의사결정을 위한 문제의 진단, 대안의 개발, 대안의 선택 및 실행과 관련된 활동과 기법을 학습하여 문제해결과 의사결정역량을 갖추기 위해 설계된 교과목이다. 본 교과목에서 요구되는 필수적인 선수과목은 아니지만, 글로벌경영학, 디지털경영론 교과목을 선수강하여 기업 경영 관련 다양한 기능과 활동 수준을 이해하면 수업내용 이해와 적용이 용이하다. |
| 2-2 | 전공일반 | 디지털전환 | 디지털 대전환(DX: Digital Transformation)의 시대를 맞아 이를 실현하기 위한 기술들에 대한 지식과 활용할 수 있는 디지털 트랜스포메이션 기획, 경영적 문제해결, 비즈니스의 창의 융합 등의 능력을 요구하고 있다. 따라서 본 교과목은 디지털 혁신에 대한 다양한 고찰과 현실의 사례 분석(혁신 비즈니스 모델 포함) 등을 통하여, 디지털 혁신 시대의 본질을 이해하고 시대가 요구하는 다양한 기술과 능력을 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 교과목의 성공적인 이수를 위해서는 경영학 및 정보기술에 대한 기본적 지식이 필요하므로 관련 선수과목을 먼저 이수할 것을 권고하며, 이론강의로 수업이 진행되는 만큼 평소 출결이 매우 중요하다. |
| 2-2 | 전공일반 | 빅데이터경영 | 조직목표달성을 위한 효과적인 정보관리(도입,운영,관리)능력향상을 위해 데이터기반 경영을 이론과 사례연구를 통해 습득하도록 설계된 교과목이다. 본 과목의 성공적 이수를 위해서는 기업과사회,경영정보론, 통계학 관련 과목을 사전에 이수할 것을 권장하며,팀별 토론을 병행하므로 출석이 매우 중요하다. |

| | | | |
|-----|------|--------------------------------|--|
| 2-2 | 전공일반 | 인터넷마케팅 | <p>본 교과는 인터넷 기술의 발전에 따른 기업들의 다양한 마케팅 전략, 특히 인터넷을 이용한 마케팅 전략에 대하여 학습함으로써 탐구역량을 함양하고자 한다. 최신의 인터넷 기술이 소비자 만족을 위해 다양한 자원과 기술을 활용하고 정보를 어떻게 마케팅 전략에 적용하는가를 학습하도록 설계된 교과목이다.</p> <p>본 과목은 정보기술의 활용과 기업의 마케팅 활동에 대한 관련 과목들을 먼저 학습하면 이해에 도움이 될 것이다.</p> |
| 2-2 | 전공일반 | 회계실무실습 | <p>회계는 기업의 언어이며 회계를 배운다는 것은 기업에 취업하기 위한 것이며, 회계는 현대사회를 살아가는 반드시 필요한 지식이므로 본 교과목은 한국채택국제회계기준(R-IFRS)을 적용한 국제회계기준을 중심으로 실무적인 문제 중심의 수업을 학습한다.</p> <p>회계와 세무업무를 보다 효율적이고 정확하게 기록할 수 있도록 전산회계프로그램 운영수업을 실시하여 회계의 이론과 실습을 병행하는 융합적 수업을 실시한다.</p> |
| 3-1 | 전공심화 | ESG경영실무 _Capstone Design | <p>본 교과는 오늘날 지구촌 사회가 직면하고 있는 생태환경의 악화, 부의 불평등 및 지역개발의 불균등성 등 지속가능발전의 위기를 타개하고자 하는 기업의 사회책임 실천경영의 일환으로 등장한 ESG경영의 글로벌 동향과 국내외 기업들의 사례학습을 바탕으로 경영 전공트랙별 ESG실천능력을 개발하기 위한 캡스톤디자인 교과목으로 설계되었다. 수업은 팀 프로젝트를 통해 전공트랙별 ESG 실천방안을 개발하는 것을 주요내용으로 한다.</p> <p>본 교과목의 수강은 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협동 및 협력 학습, 사례연구 등을 전제로 한다. 또한 성적평가는 팀 프로젝트의 결과를 SNS에 공시하는 것까지 포함한다.</p> |
| 3-1 | 전공일반 | 경영통계분석 | <p>본 교과에서는 사회와 환경사이에서 나타나는 여러 가지 문제들을 과학적으로 규명하기 위하여 문제해결능력이 요구된다. 이러한 문제를 과학적으로 접근하여 현상들 간의 관계를 규칙성에 근거하여 방법론에 의해 이론을 구축하는 것을 그 목적으로 한다.</p> <p>과학적 방법을 통해 사회현상에서 나타나는 문제들이 왜 일어나는지를 규명하고, 보다 바람직한 사회문제 해결을 위한 통제를 통해 합리적인 문제 해결책을 예측함으로써 사회문제들을 바람직하게 해결할 수 있는 능력을 함양하는데 목적이 있다</p> |

| | | | |
|-----|------|---------------|--|
| | | | |
| 3-1 | 전공일반 | 글로벌 창업경영론 | 창업하려는 창업자에게 창업아이템의 선정부터 입지선정, 마케팅전략, 체계적인 창업이론과 실무를 터득할 수 있습니다. |
| 3-1 | 전공일반 | 비즈니스소프트웨어개발 | <p>본 교과는 프로그래밍 언어를 학습하여 문제해결 도구로서 프로그래밍을 할 수 있는 능력을 배양하여 디지털 트랜스포메이션 기획과 경영적 문제해결을 할 수 있도록 설계된 교과이다. 이를 위해 프로그래밍 언어 중 파이썬의 특징, 문법, 실제 구축 방법 등에 관한 학습과 시스템 개발 능력을 향상해 기업에서의 정보처리, 의사결정, 자료분석 등에 필요한 알고리즘 등을 실제 구현할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 설계하였다.</p> <p>본 교과는 컴퓨터에 관한 일반적 지식이 필요하므로 관련 교과목(컴퓨터 기반 문제해결)을 선 수강하는 것을 권하며 이론 수업 후 실습으로 수업이 진행되고, 체화된 지식이 필요하므로 평소 출결이 매우 중요하다.</p> |
| 3-1 | 전공일반 | 스마트비즈니스 실무 | 4차산업 혁명과 사물인터넷 인공지능 등 스마트 비즈니스 관련 개념을 이해하여 설명할 수 있다. 클라우드 및 블로그 활용에 대해서 학습하여 블로그 작성을 실습하여 구축할 수 있다. 앱 개발 프로그램인 SmartMaker를 실습하여 앱 개발 과정을 이해하고 앱을 개발할 수 있다. |
| 3-1 | 전공일반 | 전략경영과 전략기획 | <p>경기침체의 지속과 경쟁격화 속에서 하루 아침에 초우량기업이 몰락하거나 이름조차 생소한 기업이 글로벌 자본시장에서 IPO에 성공하는 등 상식으로 쉽게 이해되지 않는 경제현상이 빈번해지고 있다. 본 교과목에서는 이러한 현실 기업들의 부침에 대한 연구를 바탕으로 다양한 경영방식의 적절성을 분석함과 동시에 새롭게 변화된 경영여건에 부합할 수 있는 경영전략의 방향 및 전략기획에 대해 학습한다. 특히, 전략기획과 관련하여 전략적 사고를 바탕으로 기업차원, 사업단위 차원, 기능부서 차원의 전략 및 실행계획 수립 그리고 통제과정에 관한 이론을 검토하고 분석기법을 실제 현실에 적용하는 방법을 학습한다.</p> <p>본 교과목에서는 전략경영의 이론, 전략기획의 기법 및 응용 등에 대한 수업내용을 효과적으로 학습하기 위하여 팀프로젝트를 수행하는 과정과 병행된다. 따라서 본 교과목을 성공적으로 이수하기 위해서는 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협력학습, 사례연구 등에 성실히 참여해야 한다.</p> |

| | | | |
|-----|------|-----------------------------------|---|
| 3-2 | 전공심화 | 경영과 Data Literacy_Caps toneDesign | <p>IoT, 인공지능, 클라우드 등 ICT 기반 기술의 혁명적 진전에 힘입어 최근 데이터경제와 빅데이터 경영이 부상되고 있다. 이러한 비즈니스 및 경영환경의 변화에 부응하여 전공트랙별 데이터 리터러시를 기반으로 전공트랙별 비즈니스의 경쟁력 기반을 강화할 수 있는 방법을 학습하고 개발하기 위한 캡스톤디자인 교과목으로 설계되었다. 수업은 팀 프로젝트를 통해 전공트랙별 데이터 리터러시의 이해를 바탕으로 비즈니스의 창출 혹은 유지강화를 위한 실천방안을 개발하는 것이다.</p> <p>본 교과목의 수강은 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협동 및 협력 학습, 사례연구 등을 전제로 한다. 또한 성적평가는 팀 프로젝트의 결과를 SNS에 공시하는 것까지 포함한다.</p> |
| 3-2 | 전공심화 | 디지털마케팅 | <p>정보기술의 발전으로 인해 마케팅 패러다임은 4P에서 4C로 전환되고 있다. 이러한 배경에는 디지털 컨버전스의 영향이 크다고 할 수가 있다. 특히 스마트기기의 보급 확대에 의해 마케팅을 위한 매체도 다양해지고 있는 가운데 이러한 매체 활용효과를 극대화하기 위한 트래픽 빌딩 능력 이 매우 중요하다. 따라서 본 교과에서는 이러한 능력함양에 힘쓰고자 한다. 학습동기부여를 위해 플립러닝 교수법을 도입하고자 한다. 수업 평가와 관련해서는 중간, 기말고사와 함께 발표 결과를 가지고 평가하고자 한다.</p> <p>본 과목의 성공적 이수를 위해서는 인터넷마케팅을 사전에 이수할 것을 추천한다. 또한 본 과목은 플립러닝 교수학습법을 도입하고 있어서 사전 학습이 필수적이며, 출결관리가 매우 중요하다. 그리고 본 과목의 성공적 이수를 위해 수업 외에 사전학습 결과 확인을 위해 30분 정도의 평가 시간을 가진다.</p> |
| 3-2 | 전공심화 | 쇼핑몰구축 | <p>본 교과는 인터넷 창업을 위한 쇼핑몰구축을 위해서 인터넷창업관련기본 프로세스를 이해하고, Makeshop 등 다양한 솔루션을 활용하여, 상품등록과 상품상세 설명 등록, 콘텐츠 개발, 쿠폰발행 등 쇼핑몰 구축 실무 역량을 갖추기 위해 설계된 교과목이다.</p> |
| 3-2 | 전공심화 | 중소기업 정책론 | <p>경쟁력이 높고 고도화된 산업구조를 가진 선진국일수록 중소기업의 경쟁력은 높으며, 본 교과목은 제4차산업혁명시대에 중소기업경영혁신가 양성을 목표로, 중소기업 경영실무를 기초적 · 현실적 · 실무적인 수업으로 진행합니다.</p> |
| 3-2 | 전공심화 | 프로젝트관리 | <p>프로젝트관리는 최근에 조직 경영에서 그 중요성이 부각 되는 학문 분야이다. 즉 제한된 자원을 활용하여 프로젝트의 효율적인 완성을 유도하는 활동으로 프로젝트의 범위, 시간, 비용, 품질, 인적자원, 소통, 위험, 조달 및 통합 경영관리 지식을 습득하는 과목이다.</p> |

| | | | |
|-----|------|------------------------------|---|
| 4-1 | 전공심화 | 사회적 기업경영 | 본 교과는 승자독식의 자본주의가 아닌 더불어 사는, 공동의 가치를 추구하는 사회적기업에 대한 이론과 사례연구를 위한 교과목이다. |
| 4-1 | 전공심화 | 소자본 창업실무 | <p>본 교과는 불투명하고 불확실한 현재를 벗어나 미래를 꿈꾸고 확실한 성공을 꿈꾸면서 두잉(Do-ing)학습을 통해 start-up에 도전하며 목표를 성취하려는 예비창업자들이 자신이 관심을 지니고 있는 다양한 영역에서 공동체 역량을 발휘하여 꿈을 현실로 만드는데 함께 노력하면서 협업을 통해 성취감을 맛볼 수 있도록 설계된 교과목이다.</p> <p>본 과목은 경영일반에 대한 지식과 창업에 대한 관심과 열정을 지닌 학생이라면 누구나 추천하며 무엇보다 공동체, 협업, 리더십에 대한 도전의식이 학습 성과에 도움이 될 것이다.</p> |
| 4-1 | 전공심화 | 전공연구1_ Capstone Design | <p>전공트랙별 비즈니스 영역과 조직현장에서 탐색된 이슈와 현안 문제를 연구과제로 설정하여 실천가능한 해결방안을 설계하는 캡스톤디자인 교과목으로 설계되었다. 교수학습방법으로 팀 프로젝트와 사례연구방법을 채택하여 경영학의 전공트랙별 교과목의 내용을 종합적으로 활용하여 현장문제를 해결하는 실무능력을 개발하는데 주안을 두고 있다. 수업은 현장 이슈 및 문제의 탐색을 통해 조사연구의 주제를 선정하고 선행연구와 전공지식의 담론분석을 바탕으로 연구방법론을 설계하는 것이다. 연구방법론에 입각하여 실증분석의 진행은 후수과목인 전공연구2_capstone Design에 이뤄진다.</p> <p>본 교과목의 수강은 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협동 및 협력 학습, 사례연구 등을 전제로 한다. 또한 성적평가는 팀 프로젝트의 결과를 SNS에 공시하는 것까지 포함한다.</p> |
| 4-2 | 전공심화 | 비즈니스 시스템 분석 및 설계 | 디지털 전환이 점점 가속화되고 있는 환경에서 새로운 비즈니스 및 정보기술 개념과 매커니즘을 구현하기 위한 비즈니스 정보시스템의 분석 및 설계를 위해 기본적으로 습득해야 하는 핵심적인 지식과 학습에 초점을 맞추고 있다. 이를 위해 본 교과에서는 조직의 정보 시스템을 분석 및 설계하는데 사용되는 도구에 대한 지식을 습득하는 것도 중요하지만 무엇보다 선행되어야 할 것이 정보 시스템 분석 및 설계 자체에 대한 정확한 개념을 이해하는 것이므로 이에 대해 학습할 수 있도록 설계된 교과목이다. |

| | | | |
|-----|------|------------------------------|---|
| 4-2 | 전공심화 | 전공연구2_ Capstone Design | <p>전공트랙별 비즈니스 영역과 조직현장에서 탐색된 이슈와 현안 문제를 연구과제로 설정하여 실천가능한 해결방안을 설계하는 캡스톤디자인 교과목으로 설계되었다. 수업은 본 교과목의 선수과목인 전공연구1_capstone Design에서 설계된 연구방법론에 입각하여 실증분석을 진행하고 분석결과를 현업적용하기 위한 다양한 고려사항에 대한 검토를 통해 현장 적응성 높은 문제해결방안을 도출하고 설계한다. 본 교과목의 수강은 3~5명으로 구성되는 팀 활동을 통한 협동 및 협력 학습, 사례연구 등을 전제로 한다. 또한 성적평가는 팀 프로젝트의 결과를 SNS에 공시하는 것까지 포함한다.</p> |
|-----|------|------------------------------|---|