

2017년도 개정

스포츠 산업 · 정보학과

Department of Sport Industry & Information

학위과정별 교과과정 구성

1) 석사과정

- ① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 2학점
- ② 교과목 체계도: 공통필수과목 2과목 반드시 이수
- ③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

| 구분 | 스포츠 산업경영 | 스포츠 정보 테크놀로지 | 레저·문화 | 운동행동과학 |
|-----------------------------|--|--|---|---|
| 선수과목 [5과목 이수] | 스포츠 산업론 스포츠 마케팅론 | 스포츠 정보론 체력측정평가 | 스포츠 문화사 레저론 | 스포츠 심리학 스포츠 생리학 |
| *각 전공영역 과목은 필수, 나머지 3과목은 선택 | | | | |
| 공통필수과목 [2과목 이수] | 체육연구 및 통계, 전공연구1 | | | |
| 전공선택과목 | 스포츠 산업 연구 스포츠 마케팅 연구 스포츠 경제 연구 스포츠 경영학 연구 스포츠 소비자행동 연구 스포츠 PR연구 스포츠와 법 스포츠 마케팅 조사 연구 | 운동학습제어 연구 스포츠 정보 연구 생체역학적 인간운동행동 운동발달 소재/기계공학과 스포츠용품 및 용구 스포츠공학실습 가상 스포츠 트레이닝 가상 재활훈련 신소재 복합재료개론 스포츠 미디어관리론 | 레저 레크리에이션론 스포츠 문화사론 스포츠와 예술 문화산업과 경제론 비교스포츠문화 | 운동심리학 연구 운동생리학 연구 운동심리재활 스포츠 정신의학 멘탈 트레이닝론 스포츠 조직문화와 리더십 |
| 석박사 공통과목 | 스포츠 재무관리 연구 스포츠 리더십 연구 스포츠 이벤트기획 연구 스포츠 커뮤니케이션 연구 스포츠 스폰서십 연구 스포츠 저널리즘 스포츠 에이전트사업 연구 스포츠와 뉴미디어 특강 스포츠와 정치 특강 스포츠 사례연구 특강 스포츠외교·정책 특강 프로스포츠산업 특강 스포츠와 법률 특강 | 스포츠 전술 시뮬레이션 스포츠 컴퓨터 어플리케이션 스포츠 장비개발과 측정평가 스포츠 의류와 신소재 스포츠 비디오 게임론 스포츠 콘텐츠 기획론 | 레저 이벤트기획 연구 동작 현상학의 이해 스포츠와 매스미디어 스포츠와 문화산업 특강 스포츠 정책 특강 동작문화와 국제관계론 | 스포츠 손상 및 재활 운동행동과 코칭 운동심리행동측정 트레이닝론 연구 스포츠 심리상담 세미나 스포츠 심리상담 이론과 실제 |

2) 박사과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 4학점

② 교과목 체계도: 공통필수과목 4과목 반드시 이수

③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

| 구분 | 스포츠 산업경영 | 스포츠 정보 테크놀로지 | 레저·문화 | 운동행동과학 |
|---|--|--|--|---|
| 선수과목 (5과목 이수) | 스포츠 마케팅 연구 | 스포츠 정보 연구 | 스포츠 문화사론 | 운동심리학 연구 운동생리학 연구 중 택 1 |
| 체육연구 및 통계(필수) *각 전공영역 과목은 필수, 나머지 1과목은 선택 | | | | |
| 공통필수과목 (2과목 이수) | 체육학 통계, 연구방법론, 전공연구Ⅱ, 전공연구Ⅲ | | | |
| 전공선택과목 | 스포츠 마케팅 특강 스포츠 산업 특강 스포츠 경영 특강 스포츠 경제 특강 스포츠 시장조사론 특강 스포츠 광고·PR 특강 | 스포츠 영상 분석론 인체 운동역학 스포츠 공학 특론 신소재 복합재료 역학 스포츠 장비 테크놀로지 스포츠 용품디자인과 개발 스포츠 정보시스템론 | 스포츠와 사회문제 여가와 복지사회 현대 스포츠와 관광 특강 움직임 커뮤니케이션론 노인 여가 레크리에이션론 | 운동해부·생리특강 운동 심리학 특강 스포츠 리더십 세미나 운동처방 및 재활특강 트레이닝 원리와 분석 행동심리치료 코칭론 특강 |
| 석박사 공통과목 | 스포츠 재무관리 연구 스포츠 리더십 연구 스포츠 이벤트기획 연구 스포츠 커뮤니케이션 연구 스포츠 스폰서십 연구 스포츠 저널리즘 스포츠 에이전트사업 연구 스포츠와 뉴미디어 특강 스포츠와 정치 특강 스포츠 사례연구 특강 스포츠외교·정책 특강 프로스포츠산업 특강 스포츠와 법률 특강 | 스포츠 전술 시뮬레이션 스포츠 컴퓨터 어플리케이션 스포츠 장비개발과 측정평가 스포츠 의류와 신소재 스포츠 비디오 게임론 스포츠 콘텐츠 기획론 | 레저 이벤트기획 연구 동작 현상학의 이해 스포츠와 매스미디어 스포츠와 문화산업 특강 스포츠 정책 특강 동작문화와 국제관계론 | 스포츠 손상 및 재활 운동행동과 코칭 운동심리행동측정 트레이닝론 연구 스포츠 심리상담 세미나 스포츠 심리상담 이론과 실제 |

※ 석, 박사 공통과목으로 개설된 필수과목을 석사과정에서 이미 이수한 경우, 박사과정에서는 이를 제외하고 세부전공별 필수과목을 2과목 이상 이수해야 함

3) 석·박사학위 통합과정

① 졸업에 필요한 학점: 총 10과목 30학점, 전공연구 4학점

② 교과목 체계도: 공통필수과목 4과목 반드시 이수

③ 재학 중 동일 교·강사가 담당하는 교과목은 3과목을 초과하여 수강할 수 없음

| 구분 | 스포츠 산업경영 | 스포츠 정보 테크놀로지 | 레저·문화 | 운동행동과학 |
|--|--|--|--|---|
| 선수과목 [5과목 이수] | 스포츠 마케팅 연구 | 스포츠 정보 연구 | 스포츠 문화사론 | 운동심리학 연구 운동생리학 연구 중 택 1 |
| 체육연구 및 통계(필수) *각 전공영역 과목은 필수, 나머지 1과목은 선택 | | | | |
| 공통필수과목 [2과목 이수] | 체육학 통계, 연구방법론, 전공연구Ⅱ, 전공연구Ⅲ | | | |
| 전공선택과목 | 스포츠 마케팅 특강 스포츠 산업 특강 스포츠 경영 특강 스포츠 경제 특강 스포츠 시장조사론 특강 스포츠 광고·PR 특강 | 스포츠 영상 분석론 인체 운동역학 스포츠 공학 특론 신소재 복합재료 역학 스포츠 장비 테크놀로지 스포츠 용품디자인과 개발 스포츠 정보시스템론 | 스포츠와 사회문제 여가와 복지사회 현대 스포츠와 관광 특강 움직임 커뮤니케이션론 노인 여가 레크리에이션론 | 운동해부·생리특강 운동 심리학 특강 스포츠 리더십 세미나 운동처방 및 재활특강 트레이닝 원리와 분석 행동심리치료 코칭론 특강 |
| 석박사 공통과목 | 스포츠 재무관리 연구 스포츠 리더십 연구 스포츠 이벤트기획 연구 스포츠 커뮤니케이션 연구 스포츠 스폰서십 연구 스포츠 저널리즘 스포츠 에이전트사업 연구 스포츠와 뉴미디어 특강 스포츠와 정치 특강 스포츠 사례연구 특강 스포츠외교·정책 특강 프로스포츠산업 특강 스포츠와 법률 특강 | 스포츠 전술 시뮬레이션 스포츠 컴퓨터 어플리케이션 스포츠 장비개발과 측정평가 스포츠 의류와 신소재 스포츠 비디오 게임론 스포츠 컨텐츠 기획론 | 레저 이벤트기획 연구 동작 현상학의 이해 스포츠와 매스미디어 스포츠와 문화산업 특강 스포츠 정책 특강 동작문화와 국제관계론 | 스포츠 손상 및 재활 운동행동과 코칭 운동심리행동측정 트레이닝론 연구 스포츠 심리상담 세미나 스포츠 심리상담 이론과 실제 |