

## 교과목 개요

● **수영(Swimming) 2 - 1 - 2 - 0**

수영을 통한 자기 안전 및 건강 생활을 유지하며, 단계식 지도방법에 의해 크롤, 배영 및 아쿠아로빅을 배운다.

● **응급처치(emergency treatment) 2 - 1 - 2 - 0**

스포츠 안전에 대한 지식과 기술을 습득시켜 이것을 실천 실행하는 태도를 갖게 하고 습관화함으로써 자주적 환경을 만들어 자신의 생명을 지키고 사고 상해를 막아 자신과 타인의 인생에 평화와 행복을 갖게 하는데 목적이 있다. 또한 불의의 사고가 있을 시에는 응급처치를 통하여 사고를 최소화시킬 수 있는 능력을 배양한다.

● **스키(Ski) 2 - 1 - 2 - 0**

스키의 기본개념을 학습하여 건강하고 건전한 여가선용 방안을 모색한다. 스키 기술의 특성과 효과를 이해하며 올바른 스키문화를 정착시킬 수 있도록 기본적 기량과 자세를 훈련한다. 3주간 이론수업과 집중수업으로 진행한다.

● **스킨스쿠버 I (SKIN SCUBA I ) 2 - 1 - 2 - 0**

수중 세계에 대한 이해를 도와 자연 환경을 아끼는 마음을 갖게 하며, 잠수에 대한 기본 기술과 응급 상황에 대처할 수 있는 능력을 기르게 한다. 수영장 기초실기 숙달과정과 해양훈련(집중수업) 과정을 거쳐 스쿠버 다이버 라이선스를 획득할 수 있도록 지도한다.

● **스포츠경영관리 (Sports management) 3 - 3 - 0 - 0**

경영학 제반 원리의 습득 및 의의 스포츠 분야에 대한 사용을 살펴보고 실제 스포츠 산업경영학 전략기획의 연습을 통한 학문적 및 실용적 스포츠 산업경영학의 개념을 이해하고 그 응용력을 기르는데 그 목적이 있다.

● **스포츠 사회학(Sports Sociology) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠 사회학의 일반 이론과 동이라는 자극에 의해 반 본질을 이해하고 현대사회와 관련된 스포츠의 제반 문제를 파악함으로써 인간사회의 연속변화와 스포츠의 가치에 대하여 터득하게 한다.

● **운동 생리학(Exercise Physiology) 3 - 3 - 0 - 0**

운동에 의한 각 기관의 변화 및 적응에 대해 알아보고 운용하는 신체의 기능적 변화와 반복적인 훈련의 결과로 나타나는 신체의 적응현상을 알아본다.

운동의 결과로서 나타날 수 있는 신체의 변화기전을 설명함으로써 운동선수는 물론 남녀노소에 이르기까지 많은 사람들의 신체적 능력을 향상시키는 적절한 운동 프로그램을 개발하는데 도움을 줄 수 있도록 한다.

● **웰니스 문화 산업 경영 (Wellness Cultural Industry Business) 3 - 3 - 0 - 0**

이 수업은 문화 산업 경영의 개념적 정리에서 시작하여 유럽과 미국 그리고 국내에서 예술 경영이 어떤 맥락에서 발전했는지 살펴본다. 문화 산업 경영에서 넓은 의미로 시작하여 세부적으로 어떤 것들을 포괄할 수 있는지에 대해 연구하는데 목적이 있다.

● **레저레크리에이션론 (Leisure & Recreation) 3 - 3 - 0 - 0**

과학문명의 발달과 경제성장은 여가시간의 증대를 가져왔고, 이로 인해 인간의 고독감, 소외감, 창의성의 상실과 인간소외현상도 증가하고 있다. 따라서 여가활용방법을 이해하고, 스포츠 산업에서 중요한 역할을 하는 레크리에이션 프로그램의 전개 방법과 지도기술을 학습하며, 유아, 청소년 노약자, 장애인 등을 위한 특수 프로그램 기획능력을 갖추게 한다.

● **스포츠심리학 (sports psychology) 3 - 3 - 0 - 0**

이론과 실기를 토대로 스포츠 활동에 참여한 아동 및 청소년의 심리적, 정서적 성장발달에 미치는 영향 등에 관하여 연구한다.

● **골프 I (Golf I) 2 - 1 - 2 - 0**

골프경기의 역사와 개요, 에티켓, 룰, 클럽의 선택기준 등 이론적인 부분의 학습과 동시에 골프 스윙의 실기능력을 배양하는데 초점을 맞추어 골프스윙의 기본적인 그림, 어드레스, 스윙, 퍼팅, 어프로치, 치핑 등의 기본적 골프실기 기술의 습득에 중점을 둔다.

● **운동처방 (exercise prescription) 2 - 1 - 2 - 0**

현대의학에 대체요법으로 운동을 말할 수 있다. 운동은 부작용이 없는 방법 중 하나이다. 따라서 운동에 관한 과학적 지식을 토대로 각종 질병의 예방과 개선 및 건강 유지를 위한 실제적인 운동방법을 학습한다. 또한, 건강, 체력검사, 의학적 문진, 체성분검사, 운동부하검사 등을 기반으로 한 운동처방의 기초적 지식습득과 방법을 지도하여 학생들의 '실용적 지식'향상에 기여한다.

● **웰니스 문화 산업 정책 및 외교 (Wellness Cultural Industry Policy and Diplomacy) 2 - 1 - 2 - 0**

이 수업은 문화의 범주 안에서 다양한 문화예술 분야를 이해한다. 유럽의 문화 산업 정책의 다양한 현상과 이슈를 논의해보고, 문화 외교적 관점으로 현 시대의 문화 산업을 논의하고자 한다. 세계화 시대에 문화 정책과 외교로 인해 경제적·사회적·문화적으로 생기는 사례들을 살펴본다.

● **스포츠 마케팅 (Sports Marketing) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠 산업의 성장과 함께 대두되고 있는 스포츠 마케팅의 이론적인 지식을 탐색하고 사례를 분석해 봄으로써 스포츠 전반에 걸쳐 진행되는 스포츠 마케팅 전략을 이해한다.

● **스포츠 영양학 (Sports nutrition) 3 - 3 - 0 - 0**

영양소의 종류와 생리적인 역할에 대하여 인식하고 기초체력 향상 및 운동수행능력을 향상시키기 위한 영양의 역할을 이해하고 실제에 적용시킬 수 있도록 한다.

● **스포츠시장조사방법 (Sports marketing research ) 3 - 3 - 0 - 0**

구사되는 기술, 자료의 범위, 조사의 깊이 등에 대해서 탐구하고, 시장조사의 내용에는 상품조사 · 판매조사 · 소비자조사 · 광고조사 · 잠재수요자조사 · 판로조사 등 각 분야가 포괄된다. 시장분석(market

analysis) · 시장실사(marketing survey) · 시장실험(test marketing)의 3단계를 분석한다.

● 테니스 I (Tennis I) 2 - 1 - 2 - 0

테니스의 역사 및 경기규칙을 이해하고, 경기를 수행하기 위해 필요한 기초기능인 포핸드 스트로크, 백핸드 스트로크, 발리, 스매싱 등의 기능을 습득한다. 그리고 이를 바탕으로 기본적인 게임에 참여하여, 테니스에 대한 흥미를 유발하고 테니스 지도자로서의 기본적인 역량을 함양한다. .

● 생활체육론 (life time sports) 3 - 3 - 0 - 0

생활체육의 본질을 이해한 후 현장에서 적용될 수 있는 생활체육의 각 영역(지역생활체육, 직장체육, 상업체육) 및 생활체육의 구성요소(시설, 프로그램, 지도자, 행정조직과 정책) 그리고 세계 각국의 생활체육에 대한 지식을 습득하여 장차 생활지도자로서의 역할을 완수할 수 있도록 한다.

● 구기스포츠 (Ball Game) 2 - 1 - 2 - 0

기초기능과 각종 운영기능, 특수기능을 익히고 연습단계에 따른 지도요령을 터득하게 하며, 경기를 통하여 자기의 역할과 책임감을 완수하고 서로 협력하는 태도와 준법정신을 기르는 동시에 경기를 심판하고 운영하는 기법을 터득하게 한다.

● 스노우보드(Snow Board) 2 - 1 - 2 - 0

겨울의 꽃이라는 인기 있는 스포츠가 스노우 보드이다. 1959년경 미국의 사냥꾼들이 산을 내려오기 위해 판을 사용한 것이 최초이며, 1960년대에 미국에서 스포츠로 발전하였다. 1970년대에 들어와서는 소재도 많이 개발되었고, '스노우 보드' 라는 이름이 정착된 것도 이 무렵이다. 그 후 스노우 보드 인기도 급상승하였고, 앞으로도 인기 스포츠로서 한층 더 발전할 것이므로 체계적인 이론과 실기를 연마한다.

● 웨이크보드(Wake board) 2 - 1 - 2 - 0

웨이크보드에 사용되는 각 장비의 사용법과 운용방법, 기초기술을 익힘으로써 수상스키에 대한 이론과 실기능력의 역사, 경기규칙, 기본기술을 익히고 안전사고에 대한 이론과 실기를 숙달하고, 기술 향상을 위한 지도법과 경기운영에 대한 기초 지식

● 스킨스쿠버 II (SKIN SCUBA II ) 2 - 1 - 2 - 0

수중 세계에 대한 이해를 도와 자연 환경을 아끼는 마음을 갖게 하며, 잠수에 대한 기본 기술과 응급 상황에 대처할 수 있는 능력을 기르게 한다. 수영장 기초실기 숙달과정과 해양훈련(집중수업) 과정을 거쳐 스쿠버 дай버 라이선스를 획득할 수 있도록 지도한다.

● 캠핑(Camping) 2 - 1 - 2 - 0

발전하고있는 여가생활에서 캠핑의 비중을 파악하고, 분석한다. 날씨나 주변상황에 따라 발생할 수 있는 다양한 경우에 적용하는 방법에 대해서 파악한다. 실습을 통해 캠핑시 발생 할 수 있는 많은 변수와 안전사고에 대해서 배운다.

● 스포츠 지도론(Sports teaching method) 3 - 3 - 0 - 0

훌륭한 스포츠 지도자를 양성하는데 있어, 다양한 지도방법과 내용을 보다 과학적 · 체계적으로 학습시켜 스포츠 현장에서의 지도자에 자질과 지도능력을 스스로 높여 나가도록 하는데 있다.

● **골프Ⅲ (GolfⅢ) 2 - 1 - 2 - 0**

골프Ⅲ 통한 실전 대비 교육을 한다. 스크린 골프를 활용하여 골프 경기, 골프 운영들을 학습한다.

● **스포츠와 법 (Sports and Law) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠분야의 외부적 팽창으로 법적 문제가 심각한 수준에 이르고있어 각각 법 영역별로 스포츠와의 관련성을 살펴본다. 또한 학생들이 민주·법치 사회와 자본주의 사회의 시민이자 대학생으로 졸업하고 직장인으로서 생활하는데 꼭 알아야 할 법률등을 쉽고 재미있게 이해하며, 해결을 위한 법률들을 적절히 활용 할 수 있도록 하는데 있다. 또한 다양한 스포츠인의 현장에서 일어나는 법적문제 사례들을 제시하고 이에 관한 법률문제를 풀이하고자 한다.

● **레저서비스 마케팅 (Leisure service marketing) 2 - 1 - 2 - 0**

기본적 경영정보와 시스템 이해하고 현대적 경영 전략과 정보 이해한다. 스포츠 산업체의 경영 정보 시스템 현황과 개선에 대해서 고찰하고, 국내외 다양한 스포츠 산업체의 경영정보 시스템을 이해하며 스포츠 경영체의 경영정보 분석한다.

● **윈드서핑(Windsurping) 2 - 1 - 2 - 0**

윈드서핑 종목의 자격취득과 수상에서 발생하는 안전사고에 대한 대처방안 능력을 습득하고 윈드서핑에 대한 이론과 실기능력의 역사 경기규칙, 기본기술을 익힌다.

● **실버 스포츠 산업 (Silver Sports Industry) 3 - 3 - 0 - 0**

노인의 특성과 노인증가에 따른 사회변화를 탐색하고 실버스포츠 관련 시장과 정책을 살펴본다. 그리고 실버스포츠 산업의 현황과 미래전략을 탐구하여 실버스포츠 산업이 나아가야 할 방향을 모색한다

● **골프 Ⅱ(Golf Ⅱ) 2 - 1 - 2 - 0**

골프 I 에서 습득한 지식 및 기술을 토대로 실전에 응용할 수 있는 경기방식과 필드에서 일어나는 다양한 환경변화에 대응하는 실전 골프 능력을 기르는데 중점을 둔다.

● **수상스키(Water Ski) 2 - 1 - 2 - 0**

수상스키종목의 자격취득과 수상에서 발생하는 안전사고에 대한 대처방안 능력을 습득함과 동시에 스포츠산업과 관련하여 다양한 경영환경의 구조와 기능을 익혀 스포츠산업 현장에서 응용할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.

● **스포츠윤리학 (Sport Ethics) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠 관련 이슈 및 현상에서 윤리적인 성찰을 갖는데 초점을 둔다. 이를 위해 스포츠에서의 윤리문제 뿐만 아니라 철학적인 분석적 사고를 가지는데 학습의 목표를 둔다. 최근 스포츠공정성에 대한 중요성이 부각된 시대적 흐름과 맥을 같이 하여 다양한 쟁점들에 이해 할 수 있는 판단력을 증진하고자 한다.

● **스포츠연구법 (Sport Pedagogics) 3 - 3 - 0 - 0**

신체활동과 인간 움직임에 대한 탐구로 기존의 여러 학문 종합과학이다. 스포츠연구법은 체육이나 스포츠현장에서 문제를 해결하고 이론을 창출하기위한 연구방법론에 대한 학문이다. 급격한 산업화 물결은 건전한 요구성향이나 운동을 통한 건강증진과 질병 예방이라는 일반인의 의식을 고취시켜왔

고 사회체육 혹은 평생체육 등이 정착되어가고 있다. 이에 스포츠지식 체계와 탐구방법을 공부한다.

● **운동역학 (Sports Biomechanics) 3 - 3 - 0 - 0**

현대스포츠의 진전과 발전은 과학에 의해서 이루어지고 있는 데 모든사람들은 가장효과적이고 능률적인 경기결과를 얻기 위해서 과학적인 방법을 의존한다는것인데 여기서 과학이라함은 인간운동에 대한 움직임의 원인을 규명하여 대안을 세울 수잇는 운동의 원리적 적용능력을 파악하는 것이다. 인체운동에 관련된 모든 스포츠의 수행능력을 향상 시키고자 적용되는 기능별 원리들을 조직적 이면서 체계화한 인체운동의 과학이 운동역학이라 할 수있다. 운동역학은 인체운동을 수행하면서 힘을 발휘할때 수반되는 원리들을 효과적으로 응용하여 신체동작이나 스포츠의 수행능력에 최적의 이득을 위한 원인분석과 힘의 원리를 적용하게 하는 학문이다.

● **체육사 (History of Physical Education) 3 - 3 - 0 - 0**

체육사는 과거 우리 조상들의 체육사적 사실들을 살펴봄으로써 당시의 스포츠와 같은 신체활동의 목적과 방법은 무엇이고, 어떠한 내용으로 가르쳤으며, 어떠한 의미와 가치를 가지고 있는지를 규명하여, 현재와 미래의 체육을 현명하게 통찰하는데 그 의의를 가지는 교과목이다. 이런 체육사에 대한 지식은 교양으로서 뿐만 아니라 스포츠 과학이나 마케팅 같은 새로운 학문에서도 매우 유용한 지식이라 여겨지며 지나간 선조들의 체육에 대한 관심과 역사적 사실들에 대한 이해는 앞으로 새 역사를 창조해 나갈 학우들에게 매우 중요한 밑거름이 될 수 있음.

● **웰니스 문화 기획 마케팅 설계 I (Wellness Cultural Planning Marketing Design I) 3-0-0-3**

이 수업은 문화 기획 관련, 이론과 현장에 종합적인 탐색을 시행하고자 한다. 특히 예술경영, 문화 콘텐츠 관점에서 문화 기획을 면밀하게 살펴본다. 또한 다양한 예술 프로그램의 기획과 예술 상품의 구분과 마케팅 또한 어떻게 접목 되었는지 사례 연구하고 논의한다.

● **웰니스 문화 기획 마케팅 설계 II (Wellness Cultural Planning Marketing Design II) 3-0-0-3**

이 수업은 미디어 환경의 변화와 함께 다변화되는 문화예술 콘텐츠의 생산과 유통, 소비의 과정을 다양한 각도에서 심층적으로 논의하고자 한다. 다양한 문화 사례 연구, 발표, 토론 등을 통해 연구 능력을 배양한다. 또한, 문화 기획의 최신정보, 현장실무에 관한 적극적인 논의로 기획 역량을 강화한다.

● **운동생리학실습(Exercise physiology lab) 2-1-2-0**

인체의 기본적인 구조와 기능을 이해하여 운동자극에 대한 반응의 효과를 골격, 호흡, 순환, 혈액 등을 통해 효과적인 운동처방법을 익히고, 스포츠를 통한 상해 예방법에 관해서도 연구한다.

● **스포츠교육학 (Sports Education) 3-3-0-0**

체육활동 교육과정개발, 교사교육, 체육교육 등의 교수 학습방법을 배우는 과정이다. 교육과정개발, 교사교육, 체육교육 등에서 발생하는 신체활동의 원리 및 동기 과정을 이해하기 위해서는 여러 영역의 교육이론, 교육활동유형 및 교육활동 형태에 대한 학습이 필요하다. 본 교과는 스포츠현장에서 발생할 수 있는 교육적 상황의 변화에 적용하기 위한 교수 학습방법을 익히고, 스포츠현장에 적용 가능한 장 가르치는 방법을 습득하는데 그 목적이 있다.

● **스포츠장비학실습(Introduction to Sports Equipment) 2-1-2-0**

각종 레저·스포츠 현장에서 개발되고 사용되는 장비·용품 및 정비기술 등에 대한 이론학습을 통해 레저·스포츠 장비의 개량, 신소재 개발 등 장비 전반에 대하여 학습하고 습득한다.

● **스포츠과학의 이해(Understanding of Sports science) 3 - 3 - 0 - 0**

스포츠과학 입문자들에게 스포츠의 사회과학적 연구영역과 자연과학적 연구영역을 소개하며, 그들의 적성에 맞는 세부 전공을 선택하는데 도움을 주며, 취업 시의 업종선택과 연계할 수 있도록 가이드함에 그 목적이 있다.

● **스포츠 시설 컨설팅(Wellness Facility consulting) 4 - 2 - 0 - 2**

지역사회에 많은 웰니스 및 스포츠시설의 관리, 운영에 대하여 배우며 시설의 효율적인 활용방안을 연구하는 것이다. 그 안에서 행하여지는 실내, 실외에서의 수 많은 시설의 효율적인 관리법의 체계를 학습한다. 웰니스시설 및 체육시설을 이용한 건강증진 방법 효과 등을 학습하여 효율적 스포츠 시설 설치 운영에 대한 폭넓은 지식과 정보를 학습시킨다.

● **웰니스 헬스 케어 산업 스타트업 (Wellness health care Industry Startup) 4 - 2 - 0- 2**

웰니스 산업의 유형, 실태, 시장 그리고 고객을 파악하고 건강증진에 관한 새로운 시각에서 발전 가능성을 모색하는 산업으로 헬스케어 산업을 학습한다. 헬스케어 산업이 질병 예방과 완화를 위한 건강 증진 상품 토달서비스를 제공하고 건강 유지와 회복에 관여하는 제품과 서비스의 개발들을 산업화, 창업화 시키기 위한 학습을 주요 목적으로 한다.

● **웰니스생활융합과학 (Wellness Life Convergence Science) 3 - 3 - 0 - 0**

삶의 질 향상을 위한 식생활, 의생활 및 스포츠 활동을 전공 간 융합적으로 탐색하는 교과목

● **동계스포츠 현장실습 (Winter Sports Field Training) 3 - 0 - 6 - 0**

동계스포츠 업체 및 관련 단체를 실질적으로 방문하여 실습활동을 통해 전문적인 전공분야를 이해하고 실기 및 행정 능력을 배움으로써 실무경험의 기회를 실질적으로 제공하고자 운영되는 교과목이다.

● **해양스포츠 현장실습(Oceanic Sports Field Training) 3 - 0 - 6 - 0**

우리나라를 비롯한 세계각국이 경제적으로 해양 산업의 경제력을 높이기 위한 방안을 마련하여 실시 중에 있다. 특히 우리나라 해양관련 산업 육성은 국가적인 차원에서 핵심과제로 추진되고있어 앞으로 많은 해양스포츠 전문가를 양성하기 위한 인적 인프라의 구축이 절실히 요청되고 있어 본 교과목은 해양스포츠는 업체 및 관련 단체를 실질적으로 방문하여 실습활동을 통해 해양스포츠 현장 전문 인력으로서 갖추어야 하는 역량 및 현장 실무경험의 기회를 실질적으로 제공하고자 운영되는 교과목이다.

● **탁구 (Table Tennis) ) 2 - 1 - 2 - 0**

이 과목은 평생체육인 탁구에 대한 실기능력과 지도능력을 습득 할 수 있는 기회를 제공한다. 학생들은 기초기능을 비롯한 다양한 응용기능을 습득하며, 이를 바탕으로 다양한 탁구의 전략을 이해하고 이를 적용하는 경험을 한다. 또한 기초적인 탁구의 기능을 지도하는 방법을 이해하고, 상호교수법을 통해 탁구를 지도한다. 탁구의 역사, 과학적 원리, 산업 등에 대한 이해를 통해 탁구에 대한 전문적 식견을 넓힐 수 있다.