

2026학년도 1학기 서일대학교 강사초빙

■ 강 사

1. 초빙분야 및 인원

모집단위	2026년도 1학기		2026년도 2학기	
	교과목명	담당시수	교과목명	담당시수
AI게임융합학과-01, 02	모바일프로그래밍	3시수	해당학기에 결정	
AI게임융합학과-03	인공지능의이해	3시수	해당학기에 결정	
AI게임융합학과-04	인공지능응용프로그래밍	3시수	해당학기에 결정	
간호학과-01	미생물과 감염	4시수	해당학기에 결정	
간호학과-02	성인간호학실습 I	2시수	수술간호실습	2시수
간호학과-03	아동간호실습	4시수	모아실습	3시수
간호학과-04	정신간호학실습 I	3시수	해당학기에 결정	
간호학과-05	보건프로그램 개발 및 평가	2시수	해당학기에 결정	
건설시스템공학과-01	응용역학 및 연습	6시수	해당학기에 결정	
건설시스템공학과-02	사진측량 및 원격탐사, GIS실습	9시수	해당학기에 결정	
교양교육센터-01, 02, 03	서일인성함양	4시수	서일인성함양	4시수
교양교육센터-04, 05	(혁신)창의융합사고	4시수	(혁신)창의융합사고	4시수
교양교육센터-06	소통과협력	4시수	소통과협력	4시수
교양교육센터-07	(혁신)융합디자인기초	4시수	(혁신)융합디자인기초	4시수
글로벌AI융합학과-01	비즈니스커뮤니케이션 한국어 고객서비스 및 상호작용 한국어 마케팅관리원론 한국어	9시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-02	정보기술의기초실습 한국어	3시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-03	인적자원관리의기초 한국어	3시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-04	인적자원관리의기초 영어	3시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-05	초급한국어, 영어	3시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-06	이벤트기획 및 관리 한국어	3시수	해당학기에 결정	
글로벌AI융합학과-07	생생형AI의 이해와 실습 한국어	3시수	해당학기에 결정	
만화웹툰학과-01	독립만화창작	6시수	해당학기에 결정	
만화웹툰학과-02	노블코믹프로젝트2	6시수	해당학기에 결정	
만화웹툰학과-03	스토리텔링의 이해	6시수	해당학기에 결정	
만화웹툰학과-04	CG기초	3시수	해당학기에 결정	

모집단위	2026년도 1학기		2026년도 2학기	
	교과목명	담당시수	교과목명	담당시수
미디어출판학과-01	실무콘텐츠프로젝트 I	3시수	해당학기에 결정	
비즈니스영어과-01	입문국제무역사	3시수	해당학기에 결정	
세무회계학과-01	조세법의 이해	3시수	해당학기에 결정	
세무회계학과-02	용역관리실무	3시수	사내행사관리	3시수
식품영양학과-01	조리원리	6시수	-	
식품영양학과-02	식품분석실험	6시수	-	
식품영양학과-03	영양판정 및 실습	6시수	-	
식품영양학과-04	식품학	6시수	-	

* 교양교육센터-04, 05, 07은 혁신지원 사업에서 진행하는 교과목임

* 담당교과목 및 시수에 대한 사항은 해당학과 및 교양교육센터(02-490-7559)

교과목명	교과목개요	개설요일	배정시수
서일인성함양	폭넓은 인성과 교양을 겸비하고, 창의적인 사고와 정직한 삶을 실천하는 인재를 육성하는 데 있다. - 수강생 스스로 자신의 인생을 개척해 나갈 힘을 기를 수 있다. - 타인과의 협력을 통한 배려와 존중, 그리고 내면적인 견고함을 바탕으로 자기 주도적인 인성을 함양할 수 있다.	금(오전)	4시간
소통과협력	본 교과목에서 다루는 교육내용은 업무를 수행함에 있어 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하기 위해 경청, 공감, 의사전달 능력을 함양한다. 또한 업무를 수행하며 접촉하게 되는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내기 위해 갈등관리 및 리더십, 배려를 통해 취업 후 공동체 내에서 원활한 직무를 수행하는데 목적을 두고 있다.	금(오전)	4시간
창의융합사고	어떤 문제를 인지하고, 분석하고, 해결책을 찾는 과정에서 모두 자기만의 창의적 사고를 거치고 있는 것이다. 현대 사회는 너무나 많은 정보와 너무나 많은 자극들에 노출되어 있다. ‘창의융합사고’에서는 이러한 자극들을 받아들이는 방식이 사람마다 어떻게 다른지, 자극을 받아들이고 사고하는 과정에서 내 생각을 정리하고 발전시키는 방법이 무엇인지에 대해 배우게 될 것이다.	금(오전)	4시간
융합디자인기초	디자인은 21세기 가장 중요한 키워드인 디자인에 대한 올바른 개념을 익히고 이를 통해 산업사회에서 고부가가치를 창출하는 방법론을 익히며 나아가 디자인을 통한 문화수준의 향상을 도모하므로, 디자인 트렌드를 이해하는 방법을 습득해 빠르게 변하는 디자인의 흐름을 파악하고 미래를 예측할 수 있는 능력을 기른다.	금(오전)	4시간