

태권도비즈니스(Taekwondo Business Micro Degree)

[1] 전공소개

구 분	내 용	
인 재 상	태권도 비즈니스 역량을 키운 스포츠 전문인	
전공능력	태권도 비즈니스 전문적 지식 · 태권도 비즈니스 현장실무능력	
교육목표	태권도 비즈니스 CEO를 주도하는 인성과 이론 및 실기역량을 겸비한 Business 전문인 양성	
교육과정	태권도 비즈니스 CEO를 실천하는 역량을 강화하고 정립하여 태권도 CEO 전문교육 및 실무과정	
진로분야 및 자격증	진로분야	관련 자격증
	태권도CEO, 태권도행정 · 경영	스포츠경영관리사, 국제태권도사범자격증[1,2,3급], 체육국가공인자격증 [생활 · 전문 · 장애인 · 유소년 · 노인스포츠지도사 1급, 2급], 태권도승품단평가위원[1,2,3급], 수상스키지도사

[2] 전공능력

전공능력	전공능력 정의 / 학습 성과 준거	
태권도 비즈니스 전문적지식	정의	스포츠 전공분야에서 Wellness의 개념을 이해하고 스포츠복지 및 레저 바우처의 경험과 관련된 연구를 통하여 얻은 체계화된 인식의 총체로 전공에 대한 전문지식을 갖추는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wellness를 이해하고 스포츠복지 · 레저 바우처산업 분야에 대한 전문적인 역량을 갖춘다. ■ Wellness에 요구되는 전공의 이론 및 실기를 통하여 취업현장에 요구되는 능력을 갖춘다.
태권도 비즈니스 현장실무능력	정의	Wellness 분야를 이해하고 대상에 따라 스포츠바우처로 취업현장에서 요구하는 실제 업무와 현장에서 필요한 전문적인 지식을 현장실습 경험을 통해 갖추는 능력
	준거	<ul style="list-style-type: none"> ■ 현장에서 필요한 운영, 지도, 전문능력을 겸비할 수 있는 현장 중심의 역량을 갖춘다. ■ 지도자의 윤리의식, 업무능력 함양, 실천지도능력을 실무에 적용한다.

[3] STAR 전공능력 범주모델 연계

전공능력 STAR 전공능력 범주모델	태권도 비즈니스 전문적지식	태권도 비즈니스 현장실무능력
지식이해 및 학습능력	●	◐
문제파악 및 해결능력	◐	●
현장적응 및 실무능력	●	●
창의융합 및 혁신능력	◐	●

[4] 진로분야 연계

전공능력 진로분야	태권도 비즈니스 전문적지식	태권도 비즈니스 현장실무능력
태권도CEO, 태권도행정 · 경영	●	●

[5] 교육과정 구성요소

구성요소 직무수준	지식(Knowledge)	기술(Skill)	태도(Attitude)
실무	전공 세부 종목별 지도법, 현장실무 지식	전공의 실기능력, 전달능력, 지도능력	팀 협동심과 책임감 지도자의 기본자세
심화	체육학의 인문사회적 지식, 체육학의 자연과학적 지식	대상에 따른 지도능력, 응용능력, 창작 및 지도능력	세부전공별 정보수집, 적극성
기초	태권도 및 스포츠관련 지식, 스포츠문화산업의 흐름과 동향	전공 기초 역량 세부종목에 따른 기초기술과 창작성 능력 습득	태권도문화전파자로서 기본마인드 매뉴얼

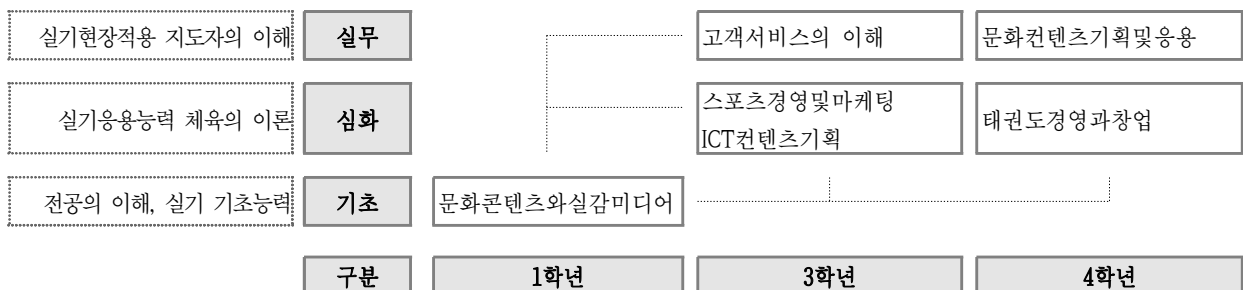
[6] 직무수준 별 교육과정

직무 수준	과목명	전공능력		구성요소		
		태권도 비즈니스 전문적지식	태권도 비즈니스 현장실무능력	지식 (K)	기술 (S)	태도 (A)
실무	문화컨텐츠기획및응용	●	●	4	5	1
	고객서비스의이해	●	●	2	3	5
심화	태권도경영과창업	●	●	4	5	1
	스포츠경영및마케팅	●	●	5	3	2
	ICT컨텐츠기획	●	●	3	4	3
기초	문화컨텐츠와실감미디어	●	●	5	3	2

[7] 진로분야 교과목

진로분야	직무수준	태권도 비즈니스 전문적지식	태권도 비즈니스 현장실무능력
태권도CEO 태권도행정·경영	실무	문화컨텐츠기획및응용 고객서비스의 이해	
	심화	스포츠경영및마케팅 ICT컨텐츠기획	태권도경영과창업
	기초		문화컨텐츠와실감미디어

[8] 교육과정 이수체계



[9] 교육과정 이수기준

구분	이수기준		이수구분	
	총 이수학점	주전공 중복인정 학점	필수	선택
마이크로전공	12학점 이상	3학점 이내	12학점	

[10] 교육과정 편성표

학년	학기	이수구분	학수번호	과목명	영문명	학점	시간	직무수준	K	S	A	소속
1	1	선택	16395	문화콘텐츠와실감미디어	Cultural Contents and Immersive Media	3	3	기초	5	3	2	역사콘텐츠학과
3	1	선택	17329	스포츠경영및마케팅	Sports Management & Marketing	3	3	심화	5	3	2	태권도학과
		선택	16722	ICT콘텐츠기획	ICT Content Planning	3	3	심화	3	4	3	관광경영학과
		선택	16406	고객서비스의이해	Customer Service	3	3	실무	2	3	5	관광경영학과
4	1	선택	17333	태권도경영과창업	Taekwondo gym management and start-up	2	2	심화	4	5	1	태권도학과
		선택	17327	문화컨텐츠기획및응용	Taekwondo Cultural Content Opportunity and Directing	2	2	실무	4	5	1	태권도학과

[11] 교과목 해설

■ 전공선택

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 내용	Subject / Descriptions
태권도학과	심화 (532)	스포츠경영및마케팅 인간성 향상과 풍요한 커뮤니티 공간의 창출에 이바지하는 스포츠가 가진 가능성을 최대한으로 발휘하기 위한 관련 자원의 합리적 활용에 관련된 이론을 탐구한다. 또한, 스포츠 조직의 내부적 사항, 일반 외부 환경 요인, 소비자 시장 및 행동 또는 경쟁자에 대한 분석을 하고 마케팅의 전략적 계획과 기반을 조성한다. 시장조사의 기법과 시장의 세분화와 표적 시장의 선정에 대해 연구하고 신제품 및 서비스의 개발과 시험, 가격, 홍보나 촉진과 유통에 대한 정책수립 그리고 서비스관리 등을 연구함으로써 마케팅의 개념, 마케팅의 역할이나 특징에 대해 이해하도록 한다.	Sport Management&Marketing The potential that sports have economically will be studied logically as every aspect of the community will be viewed economically. Make an analysis of the sports organization's internal matters, general external environmental factors, consumer markets and behaviors or competitors, and create a strategic plan and foundation for marketing. To understand the concept of marketing, the role or characteristics of marketing by studying the techniques of market research and the selection of market segments and target markets, and by studying the development and testing of new products and services, prices, policy establishment and service management for promotion and distribution, etc.
	심화 (451)	태권도경영과창업 이 과목의 기본목적은 기초적인 경영지식과 개념, 지침들을 다루며, 이러한 지식과 정보들은 체육 분야의 성공적인 전문 경영인이 되기 위한 전공인에게 도움과 지침이 되도록 한다.	Management and start-ups The basic purpose of this subject is to deal with basic management knowledge, concepts and guidelines, and these knowledge and information are to be helpful and guidance to the major in becoming a successful professional.

소속	직무수준 (KSA)	과목명 / 내용	Subject / Descriptions
	실무 (451)	문화컨텐츠기획과응용	<p>I manager in the physical education field.</p> <p>Taekwondo Cultural Content Opportunity and application</p> <p>We plan cultural content related to Taekwondo according to the purpose and produce it directly through simulation. In particular, we understand practical activities based on theory through the process of planning and producing content in the Taekwondo industry.</p>
		태권도와 관련된 문화컨텐츠를 목적에 맞게 기획하고 이를 직접 시뮬레이션을 통해 연출해 본다. 특히, 태권도산업 현장에서 컨텐츠를 기획하고 제작하는 과정을 통해 이론을 근거로 하여 실무활동을 이해한다.	
역사 컨텐츠 학과	기초 (532)	문화콘텐츠와실감미디어	<p>Cultural Contents and Immersive Media</p> <p>The main purpose of this course is to understand and learn about the cultural content representing the 4th industrial revolution. Students will be able to analyze the contents and industries closely related to the cultural life of modern people. By planning and producing immersive media as a form of a metaverse, students can broaden their awareness of cultural content.</p>
		4차 산업혁명을 대표하는 문화콘텐츠를 이해하고 다양한 문화콘텐츠를 학습한다. 현대인의 문화생활과 밀접하게 연관된 콘텐츠와 관련된 산업을 분석하고 대비할 수 있도록 한다. 메타버스로 대표되는 실감미디어를 기획하고 제작함으로써 문화콘텐츠에 대한 인식의 폭을 넓히도록 한다.	
관광 경영학과	심화 (343)	ICT콘텐츠기획	<p>ICT Content Planning</p> <p>Provides an in-depth understanding of the event business and hands-on situation analysis; emphasis on study of value of event operations by exploring an effect of event business on tourism industry.</p>
		관광의 중요 부분인 이벤트를 이해하고 직접 실무에 적용할 수 있는 과목이다. 이벤트의 의의와 파급효과를 규명하고 이벤트 산업의 발전에 미치는 영향을 조망해 봄으로써 관광 이벤트비즈니스의 중요성을 알아볼 수 있는 과목이다.	
	실무 (235)	고객서비스이해	<p>Customer Service</p> <p>Subjects for understanding and learning services for customer satisfaction.</p>
		모든 산업이 서비스산업으로 인식되고, 사회 전반에 서비스 인력 수요 증가되고 있음. 또한, 고객요구의 다양화 및 서비스 품질 기대치 향상. 이에 서비스 관광산업에서 종사하게 될 학생들을 위해 서비스 이론과 서비스 실무 능력을 체득시키고 고객만족을 위한 서비스를 제공하기 위해 고객의 가치를 올바르게 인식시키며 서비스마인드를 가진 전문서비스인으로 성장을 목표로 하고 있음.	