

National Institute for Lifelong Education

학점은행제

멀티미디어학 학습설계 로드맵



목 차

I. 개요	1
1. 학점은행제 소개	2
2. 학점은행제 학위수여요건	3
3. 멀티미디어학 전공 소개	4
II. 학점취득방법	6
1. 평가인정학습과정	7
2. 시간제등록	9
3. 자격취득	10
4. 독학학위제	12
III. 학습설계 실제	15
1. 전적대학 인정학점 확인하기	16
STEP1. 교양학점 확인하기	18
STEP2. 전공학점 확인하기	20
STEP3. 총 학점 및 향후 이수학점 확인하기	22
2. 학점취득계획 예시	24
IV. 부록	29
□ 멀티미디어학 전필 동일과목 인정 현황	30
□ 학점은행제 상담방법	31

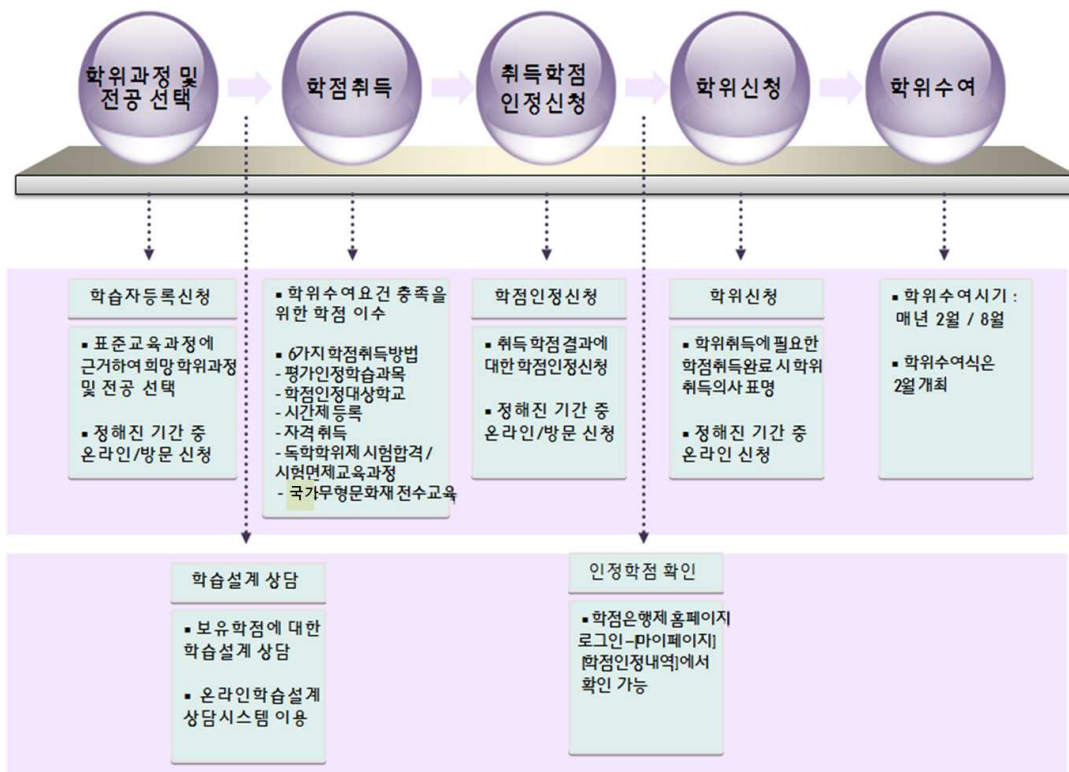
I. 개 요



1 학점은행제 소개

□ 학점은행제는 「학점인정 등에 관한 법률」에 의거하여 학교에서 뿐만 아니라 학교 밖에서 이루어지는 다양한 형태의 학습 및 자격을 학점으로 인정받고, 학점이 누적되어 일정 기준을 충족하면 학위취득이 가능한 제도입니다.

□ 일반적으로 아래와 같은 절차로 학점은행제 학위과정을 진행할 수 있습니다.



[그림 1] 학점은행제 흐름도

2 학점은행제 학위수여요건

□ 학점은행제 학위를 취득하기 위해서는 정해진 학위수여요건을 충족해야 합니다.

<표 1> 학점은행제 학위수여요건

구분		학사 학위	전문학사 학위
①	총학점	140학점 이상	80학점 이상
②	전공	60학점 이상	45학점 이상
③	교양	30학점 이상	15학점 이상
④	평가인정학습과정또는 시간제등록을 통해 이수한 학점이 반드시 18학점 이상 포함되어야 함.		
⑤	전공필수는 희망하는 전공에 따라 학점 수 또는 과목 수로 충족하여야 함.		

※ 위의 ①~⑤번 요건을 충족할 경우 교육부 장관 명의 학점은행제 학위를 취득할 수 있음.

※ '대학의 장 등에 의한 학위수여'는 해당 대학에서 일정 학점 이상을 이수하여야 하며, 학칙으로 정한 요건을 충족하여야 함.

TIP 학위란?

- ❁ 학위란, 대학과 같은 고등교육시설에서 수여 받은 학업수준을 가리키는 말로써, 일정 수준의 학술상 능력이나 성과에 대하여 국가 또는 대학이 수여하는 칭호임.
- ❁ 학점은행제에서는 '학사학위'와 '전문학사학위'과정이 있음.
학점은행제 학사학위는 대학을 졸업한 자와, 전문학사학위는 전문대학을 졸업한 자와 같은 수준 이상의 학력이 있는 것으로 인정함(학점인정 등에 관한 법률 제8조제1항)
- ❁ 학점은행제에서는 학위과정에 따른 학위종류 및 전공을 선택하여 학위수여가 가능하므로, 학습자등록 신청 시 희망학위과정 및 전공을 선택하여야 함.
 ※ 학점은행제 홈페이지 상단 메뉴 중 [표준교육과정] → [학사] 또는 [전문학사]에서 개설 학위종류 및 전공 확인 가능함.

3 멀티미디어학 전공 소개

※ 학점은행제는 학위종류에 따른 학위를 수여합니다. 학점은행제 ‘공학사’에는 멀티미디어학을 비롯한 29개의 세부 전공이 개설되어 있으며, 해당 전공을 희망전공으로 선택하여 학점이수 및 학위요건 충족 시 ‘공학사’ 학위를 취득할 수 있습니다.

1. 멀티미디어학 전공 교육목표

창의적인 멀티미디어 응용 기반의 소프트웨어 전문인 양성을 목표로 한다. 이를 위하여 다양한 형태의 표현 미디어인 멀티미디어 정보의 특성을 이해하고 이들 정보를 컴퓨터에서 표현, 저장, 처리, 전송하기 위한 기초 이론들을 교육하며, 실험실습을 통해 이러한 이론들을 구현하는 방법들을 습득케 함으로써 멀티미디어 개발, 멀티미디어 통신 및 멀티미디어 디자인 분야의 고급 기술인으로서 활약할 수 있는 능력을 갖추게 한다.

2. 멀티미디어학 표준교육과정

학점은행제 홈페이지 상단 메뉴 중 [표준교육과정]-[학사]-[공학사]-[멀티미디어학 전공]에서 확인 가능함.

□ 세부교육과정표 (제22차 표준교육과정 기준)

전공은 전문적으로 하고자 하는 학위과정 및 분야의 과목으로 해당 전공자가 반드시 이수해야 하는 과목인 ‘전공필수(이하 전필)’와 선택하여 이수할 수 있는 ‘전공선택(이하 전선)’으로 이루어집니다.

전필 (8과목)

C언어 I, 데이터베이스, 멀티미디어개론, 멀티미디어통신, 이산수학, 전산개론, 컴퓨터그래픽 I, 컴퓨터응용디자인 I

전선 (68과목)

3D이펙트, DTP, PC활용 I, 가상현실, 가상현실실습, 객체지향언어, 객체지향언어실습, 게임디자인실습, 게임마케팅, 게임영상연출, 게임제작, 게임제작실습, 기초디자인, 데이터베이스실습, 드로잉 I, 디지털스토리텔링실습, 디지털콘텐츠와저작권, 멀티미디어데이터베이스, 멀티미디어데이터베이스실습, 멀티미디어디자인 I, 멀티미디어설계, 멀티미디어시스템, 멀티미디어실무사례, 멀티미디어웹페이지제작, 멀티미디어웹페이지제작실습, 멀티미디어저작도구 I, 멀티미디어저작도구II, 멀티미디어저작도구실습, 멀티미디어특강, 멀티미디어프로젝트, 모바일프로그래밍, 문화기술론, 미디어인터랙션디자인, 사무자동화실습, 색채표현기법, 색채표현기법실습, 소프트웨어공학, 시스템분석설계, 영상디자인 I, 영상정보처리, 영상촬영및편집, 온라인게임프로그래밍, 운영체제실습, 웹프로그래밍실습, 윈도우즈프로그래밍 I, 윈도우즈프로그래밍II, 인간과컴퓨터상호작용, 인터넷마케팅, 인터넷프로그래밍, 인터페이스디자인, 자료구조, 자바프로그래밍, 전산영어, 정보처리, 컴퓨터그래픽실습 I, 컴퓨터네트워크실습, 컴퓨터애니메이션, 컴퓨터애니메이션실습, 컴퓨터음악실습, 컴퓨터응용디자인실습, 컴퓨터일러스트레이션실습, 컴퓨터통신망, 클라이언트/서버프로그래밍 I, 클라이언트/서버프로그래밍II, 클라이언트/서버프로그래밍실습 I, 클라이언트/서버프로그래밍실습II, 포트폴리오, 프로그래밍언어실습

□ 전공교양호환과목

- 전공교양호환과목이란, **학습자의 희망에 따라 전공 혹은 교양으로 인정받을 수 있는 과목**을 말함.
- 멀티미디어학 전공 과목 중 다음의 과목이 전공교양호환과목이며, 해당 과목을 이수한 학습자는 본인의 희망에 따라 전공 혹은 교양 중 1개 학습구분으로 인정받을 수 있음.

멀티미디어개론, PC활용 I, 전산개론, 컴퓨터그래픽 I, 정보처리

TIP

- ✿ 전공교양호환과목 이수 후 학점인정신청 시 희망학습구분을 “전공” 혹은 “교양”으로 선택하여 신청하여야 함.
- ✿ 전공 연계 자격 취득, 독학학위제 시험 합격 등을 통해 전공 학점을 기준 이상 이수한 학습자의 경우 위의 과목은 교양으로 신청하면 됨.

□ 기타사항

- 표준교육과정은 「학점인정 등에 관한 법률 시행령」 제17조의 규정에 따라 교육부장관이 정하는 교육과정임.
- 학점은행제 학습자는 고시된 표준교육과정을 기준으로 전공 학습과목을 확인하여 과목을 이수해야 하며, 학점인정신청 시 표준교육과정을 기준으로 학습구분이 결정되므로 학습과목 이수 후 가까운 신청기간 중 학점인정신청을 하여야 함.

II. 학점 취득 방법



1 평가인정 학습과정

■ ‘평가인정 학습과정’이란?

수업환경(시설·강사요건·운영실적 등)이 일정기준 이상임을 교육부로부터 승인받은 교육훈련 기관에서 개설하는 학습과목에 대하여 대학에 상응하는 학점을 부여할 수 있는지를 평가하여 인정한 학습과목

□ 학점인정기준

- 100점 만점에 60점 이상, 출석률 80%이상인 학습과목에 한하여 인정 가능함.
- 1학기/1년 최대 인정학점 적용 : 1학기 24학점/ 연간 42학점
- 1개 교육훈련기관에서 이수하고 인정받을 수 있는 최대 학점 적용 : 학사 105학점 / 전문학사 60학점

□ 학습구분 결정기준

- 표준교육과정에 근거하여 전필, 전선, 교양, 일선 중 하나의 학습구분으로 결정됨.
 - ※ 일반선택(일선)이란, 멀티미디어학 전공과목도 교양과목도 아닌 다른 전공의 전공과목임.
 - (예) 멀티미디어학 전공 학습자가 정보통신공학 전공과목인 [정보통신기기 I]을 수강할 경우, 해당 과목은 일선으로 인정됨.
- 멀티미디어학 전공과목을 이수하고자 할 때 표준교육과정을 토대로 학습과목을 선택하여야 함.

□ 이수방법

- 평가인정 학습과정의 수업일정, 수강비용 등 운영 제반사항은 각 교육훈련기관으로 문의하여야 함.
- 교육훈련기관 검색 방법

① 표준교육과정에서 검색

- 학점은행제 홈페이지 상단 [표준교육과정]→[학사]→[공학사]→[멀티미디어학전공]

[2] 세부교육과정표 (전공필수 8과목/전공선택 67과목)

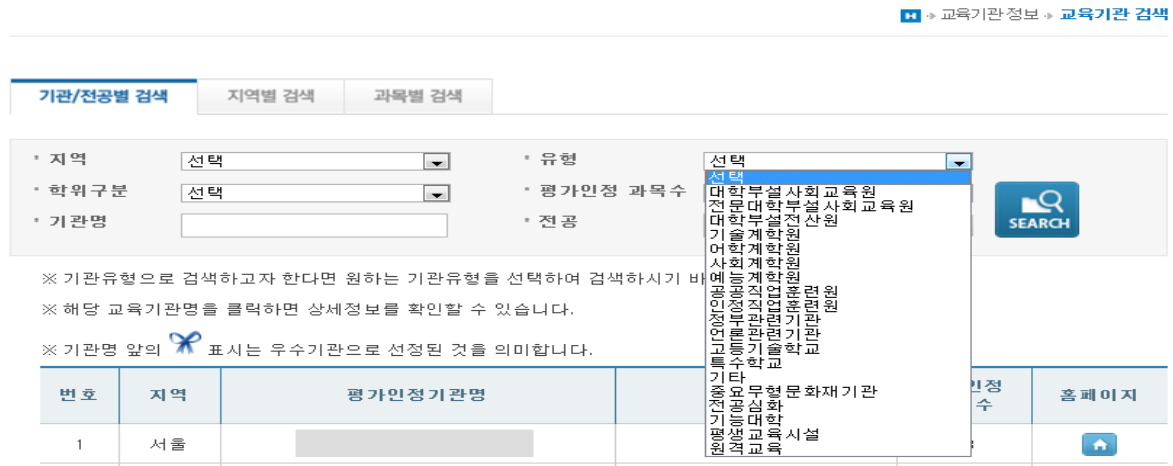
구분	과목	학점	시간		고시 여부	개설교육 훈련기관
			강의	실습		
전공 필수	C언어 I	3	2	2	고시	<input type="button" value="보기"/>
	데이터베이스		[보기] 버튼을 클릭하면 평가인정을 받은 교육기관을 확인할 수 있음			
	멀티미디어개론					
	멀티미디어통신	3	3	0	고시	<input type="button" value="보기"/>
	이산수학	3	3	0	고시	<input type="button" value="보기"/>
	전산개론	3	3	0	고시	<input type="button" value="보기"/>
	컴퓨터그래픽 I	3	2	2	고시	<input type="button" value="보기"/>
	컴퓨터응용디자인 I	3	1	4	고시	<input type="button" value="보기"/>

[그림 2] 표준교육과정에서 과목 개설 교육훈련기관 확인하는 방법

② [교육훈련기관 검색] 메뉴에서 검색

- 학점은행제 홈페이지 상단 [표준교육과정]→[교육훈련기관 검색]

교육기관 검색



[그림 3] 교육훈련기관 검색 메뉴

(1) **기관/전공별 검색** : 대학부설평생교육원, 전산원, 원격교육기관 등 기관유형에 따른 교육훈련기관 검색 및 전공에 따른 교육훈련기관 검색

※ 온라인 수업을 수강하고자 할 때 ‘원격교육’으로 검색하면 온라인 수강 가능 기관 목록 확인 가능함.

(2) **지역별 검색** : 서울시, 경기도 등 17개 시·도별 학점은행제 교육훈련기관 검색

(3) **과목별 검색** : 이수하고자 하는 과목명을 입력한 후 해당 과목이 개설된 교육훈련기관 검색

2 시간제등록

■ ‘시간제등록’이란?

고등교육법 제36조 및 평생교육법 시행령 제44조제5항, 제57조제2항에 따라, 대학 등에서 일반인에게 당해 대학의 수업을 과목당, 시간제로 이수하게 하는 제도

□ 학점인정기준

- 성적이 60점 또는 D- 이상인 학습과목에 한하여 인정 가능함(F학점은 성적에 관계없이 불인정).
- 1년/1학기 최대 인정학점 적용 : 1학기 24학점/ 연간 42학점
- 1개 대학에서 학기 및 연간 이수할 수 있는 학점의 제한이 있음. 단, 이는 1개 대학에서 매학기 및 연간 신청할 수 있는 학점의 제한으로 여러 대학에서 과목을 수강할 경우 학기당 24학점, 연간 42학점 범위 내에서 학점인정 가능함.

※ 시간제등록 시행 근거에 따른 대학별 최대 이수 학점

근거조항	1개 대학 최대 이수 학점
고등교육법 시행령 제53조제9항	학기당 12학점, 연간 24학점
평생교육법 시행령 제44조제5항, 제57조제2항	해당대학의 매학기 취득기준 학점의 1/2학점

- 원격교육기관 외 대학 등에서의 원격교육은 수업일수 40%이내에서 운영할 수 있음. 즉 수업일수의 60% 이상을 출석 수업으로 진행한 학습과목에 대하여 학점 인정 가능함.
(※ 자세한 사항은 학점은행 홈페이지 공지사항 677번 참고)

□ 학습구분 결정 기준

- **동일한 학위과정 및 전공인 경우** : 원칙적으로 해당 대학의 학점부여 방식에 따름.
(예) 학점은행제 멀티미디어학 전공의 학습자가 4년제 대학 멀티미디어학 전공 개설과목을 시간제등록으로 이수할 경우, 해당 대학의 학습구분대로 학점인정 가능함.
- **학습과목의 분류가 분명하지 않거나, 동일학위과정 및 전공이 아닌 경우** : 멀티미디어학 표준 교육과정을 기준으로 분과위원회의 심의를 거쳐 학습구분이 결정됨.
(예) A대학 사무자동화과에서 전필로 개설한 [자료구조]를 시간제등록으로 이수할 경우, 멀티미디어학 표준 교육과정을 기준으로 전선으로 학점인정 가능함.

□ 이수방법

- 시간제등록생의 선발방법, 등록인원 등은 대학의 학칙으로 정하므로 시간제등록의 시행여부, 개설 과목, 수업일정, 수강비용 등의 운영 제반사항은 해당 대학으로 문의하여야 함.

3 자격 취득

■ ‘자격’이란?

‘자격’이란 직무수행에 필요한 지식·기술·소양 등의 습득정도가 일정한 기준과 절차에 따라 평가 또는 인정된 것이며 학점은행제에서는 국가기술자격, 개별법에 의한 국가자격, 국가공인민간자격 중 대학의 학점과 동등하게 인정될 수 있는 수준을 지닌 자격에 대하여 학점으로 인정하고 있음.

□ 학점인정기준

○ 학위종류 별 자격학점인정 기준

전문학사	학사	비고
2개	3개	전공과 연계되지 않은 자격은 최대 1개

- ※ 학사는 최대 3개, 전문학사는 최대 2개 인정 가능함.
(단, 타전공 학위과정에서는 학사, 전문학사 모두 최대 1개 인정)
- ※ 전공과 연계되지 않은 자격은 1개만 인정 가능함.

○ 동일직무 내에 속한 자격은 최대 1개 인정 가능함.

※ 동일직무 : 대분류-중분류-직무번호가 동일한 것

□ 학습구분 결정 기준

- 전공 연계 자격 : 전필 학점으로 인정
- 전공 연계 외의 자격 : 일선 학점으로 인정



[그림 4] 자격 학습구분 결정 기준

□ 학점인정 자격 검색 방법

- 학점은행제 홈페이지 상단 [제도소개]→[학점인정 대상]→[자격]→[전공별 자격연계] 혹은 [자격별 전공연계]

□ 멀티미디어학 전공 연계 자격 목록

- 자격학점인정기준은 매년 새로이 고시되는 기준을 참조해야 하며, 현재는 제20차 자격학점 인정기준이 적용되고 있음(2017.10.1). [동일직무 및 취득연도에 따른 인정학점 등 자세한 내용은 자격학점인정기준을 참조](#)하기 바람.

□ 참고사항

- 국가공인 민간자격의 경우 유효기간 내에 취득하고 고시된 자격학점인정기준을 충족해야만 학점인정 가능함.
 - ※ 국가공인 민간자격에 대한 자세한 사항은 한국직업능력개발원 민간자격 서비스에 문의 (<http://www.pqi.or.kr/index.jsp>)
- 통합되기 전 취득자격은 현재 통합된 자격으로 갱신하여 학점인정신청하여야 함.

4 독학학위제

독학학위제

독학자에게 학사학위취득의 기회를 부여함으로써 평생교육의 이념을 구현하고 개인의 자아실현과 국가사회의 발전에 기여함을 목적으로, 국가가 시험에 합격한 사람에게 학위를 수여해 대학에서 취득한 학위와 동등한 대우를 받는 제도

□ 학점인정기준

- 시험합격 혹은 시험 면제교육과정 이수과목에 대하여 다음과 같이 인정함.

과정	인정학점
교양과정인정시험 (1과정)	과목 당 4학점 (과정별 최대 20학점 인정)
전공기초과정인정시험 (2과정)	과목당 5학점 (과정별 최대 30학점 인정)
전공심화과정인정시험 (3과정)	과목당 5학점 (과정별 최대 30학점 인정)
학위취득종합시험 (4과정)	과목당 5학점 (과정별 최대 30학점 인정)

- 독학학위제 학위취득자의 경우 과정별 학습과목에 대한 **학점인정 불가함.**

- 시험면제교육과정 이수 학습과목에 한하여 1년/1학기 최대 인정 학점(1년 42학점/1학기 24학점), 1개 교육훈련기관 최대 인정학점(학사 105학점/전문학사 60학점) 적용됨.

□ 학습구분 결정 기준

- 1과정(교양과정인정시험) : 교양으로 인정
 ※ 단, 1과정 과목 중 일부는 학점은행계 희망전공의 표준교육과정에 근거하여 전필 혹은 전선으로 인정 가능함.
- 2~4과정 : 표준교육과정을 기준으로 분과위원회의 심의를 거쳐 학습구분이 결정됨.

□ 독학학위제 홈페이지 : <http://bdes.nile.or.kr>

- 독학학위제 전공분야, 과정별 응시요건, 시험일정, 시험과목 등에 자세한 사항을 확인할 수 있음.

□ 독학학위제 과목 중 멀티미디어학 전공 인정 가능 과목 목록

과정	과목명	인정학습구분	표준교육과정 대응과목
교양과정(1과정)	전산개론	전필	전산개론
전공기초과정(2과정) <컴퓨터과학 전공>	C프로그래밍	전필	C언어 I
	자료구조	전선	
	객체지향프로그래밍	전선	
	시스템프로그래밍	전선	
	컴퓨터시스템구조	전선	
	프로그래밍언어론*	전필	C언어 I
	이산수학	전필	이산수학
* C프로그래밍, 프로그래밍언어론 : 2과목 모두 합격 시 1과목은 전필, 나머지 한 과목은 전선으로 인정			
전공심화과정(3과정) <컴퓨터과학 전공, 정보통신학>	운영체제	전선	
	소프트웨어공학	전선	
	컴퓨터네트워크	전선	
	알고리즘	전선	
	데이터베이스	전필	데이터베이스
	컴퓨터그래픽스	전필	컴퓨터그래픽 I
	데이터통신	전선	
	임베디드시스템	전선	
	네트워크프로그래밍	전선	
학위취득종합시험(4과정) <컴퓨터과학 전공, 정보통신학>	컴퓨터시스템구조	전선	
	컴퓨터네트워크	전선	
	자료구조	전선	
	운영체제	전선	
	네트워크및보안	전선	
	멀티미디어통신	전필	멀티미디어통신

1. 교양과정(1과정) [전산개론]과목은 전공교양호환과목임. 즉 학습자의 선택에 따라 전공 혹은 교양으로 인정받을 수 있음.
2. 표준교육과정 대응과목은 전공필수에 한해 표기함.
3. 1과정은 최대 20학점, 2~3과정은 각 과정별로 최대 30학점까지만 인정가능함. 독학학위제로 여러 전공을 통해 과목을 합격하더라도 과정별 최대 인정학점 범위내에서만 인정됨.
(예) 3과정 컴퓨터과학 전공에서 6과목(30학점), 정보통신학 전공에서 6과목(30학점) 합격하더라도 합쳐서 최대 30학점까지만 학점인정 가능
3. 독학학위제 1~3과정 과목과 4과정 과목은 과목명이 동일하더라도 시험범위, 평가영역 등이 상이하므로 과정 간 중복여부를 판단하지 않음.
(예) 「3과정: 컴퓨터네트워크, 4과정: 컴퓨터네트워크」 모두 합격 시 각각 학점인정 가능함.
4. 평가인정학습과정, 학점인정대상학교 학습과목, 시간제등록 이수과목, 독학학위제 이수과목 간 중복과목이 있을 경우, 학습자가 선택하는 한 과목만 인정가능함.

□ 독학학위제 과목 중 교양 인정 가능 과목 목록

과정		교양 인정 가능 과목
교양과정인정시험(1과정)		전 과목
전공기초과정인정시험(2과정)	국어국문학	국어학개론, 국문학개론, 한국현대시론
	영어영문학	영어학개론
	심리학	상담심리학, 산업및조직심리학
	행정학	정치학개론
	가정학	가정관리론
전공심화과정인정시험(3과정)	유아교육학	부모교육론
	가정학	가족관계, 식생활과건강
	컴퓨터과학	컴퓨터그래픽스
학위취득종합시험(4과정)	교양 선택 과목	국어, 국사, 외국어
	국어국문학	국어학개론, 국문학개론
	영어영문학	영어학개론

Ⅲ. 학습설계 실제



1 전적대학 인정학점 확인하기

- 대학을 중퇴하거나, 전문대학을 졸업·중퇴한 학습자는 학점은행제 시작 시점에서 본인이 전적대학(학점인정대상학교)에서 이수한 학점이 멀티미디어학 학사학위과정에 서 어떠한 학습구분으로 몇 학점 인정되는지를 확인하여야 합니다.
- 아래와 같이 컴퓨터정보 전공의 전문대학을 졸업한 자가 학점은행제 「멀티미디어학 전공」으로 진행시 인정되는 학점은 크게 3가지 과정을 거쳐 확인할 수 있습니다.



[그림 5] 학점은행제 학습설계 순서도

TIP

✿ 학점인정대상학교 학습과목 학점인정기준

- 성적이 60점 또는 D- 이상인 학습과목에 한하여 인정 가능함(성적에 관계없이 F과목 불인정).
- 전문대학 제적 혹은 졸업 시 최대 80학점(수업연한이 3년인 경우 최대 120학점)까지 인정함.
- 4년제 대학 제적 시 최대 140학점까지 인정함(※ 졸업한 4년제 대학에서 이수한 학점은 인정 불가).

- 학습구분 결정기준

- ① 동일한 학위과정 및 전공인 경우 해당 학교 학점부여 방식에 따라 전필, 전선, 교양, 일선으로 학습구분이 결정됨.
- ② 학습과목의 분류가 분명하지 않거나 동일학위과정 및 전공이 아닌 경우 표준교육과정을 기준으로 분과위원회의 심의를 거쳐 학습구분이 결정됨. 단, 학점인정대상학교에서 교양으로 이수한 학습과목은 그대로 교양으로 인정 가능함.

□ 다음의 성적증명서와 같이 80학점을 이수하고 전문대학을 졸업한 학습자가 학점은행계 「멀티미디어학」 학사학위과정을 진행할 경우 학습설계 예시는 19~23페이지 STEP1~3과 같습니다.

성 적 증 명 서

학 과	컴퓨터정보과	생년월일	81. 6. 16	입학일자	2001년 3월 2일	졸업일자	2004년 2월 10일
성 명	○○○	성 별	남	학 위 명	공업전문학사	학위등록번호	○○대-2004-1258
2001학년도 1학기				2003학년도 2학기			
교양	생활스포츠	2	B	교양	언어와문학	2	B
교양	윤리	2	B	교양	한국의역사와문화	2	B
전필	자료구조	3	C	교직	실기교육방법론	2	A
전필	컴퓨터구조	3	C+	전필	현장실습	2	A+
전선	VISUALBASIC I	2	B	전필	컴퓨터네트워크실습	3	A+
전선	멀티미디어개론	3	B+	전선	윈도우즈프로그래밍	2	A+
전선	컴퓨터활용	2	A+	전선	웹서버구축	3	A+
전선	C언어	2	B+	전선	전산영어	2	A
전선	웹프로그래밍	2	A+	전선	VISUAL C++	3	A
신청/취득학점 : 21/21 평 점 : 3.19				신청/취득학점 : 21/21 평 점 : 4.05			
2002학년도 2학기				취 득 학 점 계: 80 총 평 점 평 균: 3.51/4.50			
전필	데이터베이스	3	C+				
전필	정보통신	3	B				
전선	C++언어	2	A+				
전선	COBOL	2	C+				
전선	VISUALBASIC II	2	B+				
전선	웹디자인	2	A				
전선	정보처리실습	2	B+				
전선	디지털논리회로	2	B+				
신청/취득학점 : 18/18 평 점 : 3.31							
2003학년도 1학기							
교직	교육학개론	2	B+				
전필	운영체제실습	3	B+				
전선	JAVA	2	B				
전선	DB실습	2	B+				
전선	시스템분석설계	3	B+				
전선	애니메이션	3	B				
전선	웹프로그래밍실습	3	A+				
전선	소묘 I	2	B				
신청/취득학점 : 20/20 평 점 : 3.48							
위의 사실을 증명합니다. 2012년 2월 28일							
○ ○ 대 학 총 장							

[그림 6] A학습자의 전문대학 성적증명서

[STEP1]
교양학점 확인

✿ 학점인정대상학교에서 교양으로 이수한 학습과목은 그대로 교양으로 인정 가능하며, 학점은행제 표준교육과정-교양으로 분류된 과목에 대해서도 교양으로 인정 가능함.

✿ 교양 학점 확인하기

[STEP1-1]

성적증명서에 교양(교선, 교필 등)으로 표기된 과목은 그대로 교양으로 인정 가능함.

→ 교양으로 표기된 **[생활스포츠, 윤리, 언어와문학, 한국의역사화문화]**는 교양으로 인정됨.

[STEP1-2]

성적증명서에 교양(교선,교필 등)으로 표기되어 있지 않더라도, 표준교육과정 상 교양으로 분류된 과목에 대해서는 교양으로 인정 가능함.

→ **[정보통신]** : 표준교육과정에 교양으로 분류된 과목이므로, 교양으로 인정됨.

→ **[교육학개론, 실기교육방법론]** : 교직과목 중 교양으로 인정 가능한 과목으로서 교양으로 인정됨.

TIP

✿ 교직과목 중 교양으로 인정 가능한 과목

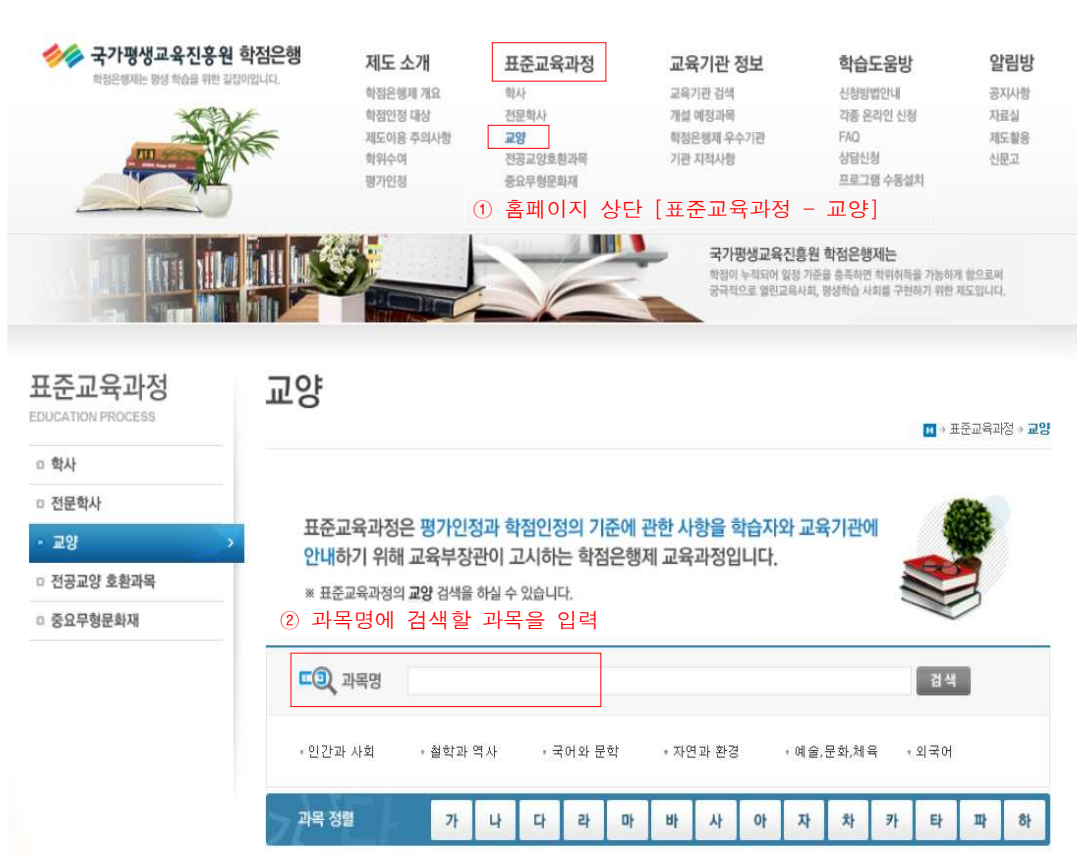
교육학개론, 실기교육방법론, 교육철학및교육사, 교육심리학, 교육사회학, 교육과정및교육평가, 교육행정및교육경영 등

※ 표준교육과정 교양 과목 중 [교육과정의이해, 교육철학탐구, 교육학개론, 교육심리학, 교육행정과정, 교육사회학, 교육사, 교육평가의이해]가 있어, 위의 과목 등은 교양으로 인정 가능함.

※ 교직과목 중 교양으로 불가한 과목 : 교육실습, 교과교육론, 교재연구및지도법, 교육공학및교육방법 등

[STEP1]
교양학점 확인

- ★ [멀티미디어개론] : 전공교양호환과목으로써 학습자의 선택에 의해 전필(멀티미디어개론) 또는 교양으로 인정됨.
- ※ 전적대에서 이수한 '컴퓨터활용'은 표준교육과정 'PC활용 I'에 대응되는 과목으로 해당 과목 또한 교양 또는 전선으로 인정가능함. 둘 중 하나로 신청하면 됨.
- ※ 본 학습설계 예시에서는 위의 과목을 전공으로 분류하였으나, 전공 학점이 충분할 경우(전필로 연계되는 자격보유 등)에는 학점인정신청 시 희망학습구분을 '교양'으로 기재하여 교양으로 인정받는 것이 유리함.



[그림 7] 표준교육과정 교양 과목 확인 방법

[STEP2]
전공학점 확인

❁ 전공이란, 전문적으로 하고자 하는 학위과정 및 분야의 과목으로 해당 전공자가 반드시 이수해야 하는 과목(혹은 학점)인 '전필'과 선택하여 이수할 수 있는 '전선'으로 이루어짐.

❁ 학점인정대상학교 학습구분 결정 기준

희망 학위 및 전공의 표준교육과정을 기준으로 분과위원회의 심의를 거쳐 학습구분 결정됨.



[그림 8] 학점인정대상학교 학습구분 결정 기준

❁ 확인방법 1. 표준교육과정과 비교하기

[STEP2-1]

학점은행제 홈페이지 상단 메뉴 중 [표준교육과정]-[학사]-[공학사]-[멀티미디어학 전공]을 클릭하여 학점은행제 멀티미디어학 전공의 세부교육과정표를 확인할 수 있고, 목록 중 학습자가 실제 이수한 과목이 있는지 비교하기.

표준교육과정	전적대학 이수과목	인정학습 구분
자료구조	자료구조	전선
멀티미디어개론	멀티미디어개론	전필
C언어 I	C언어	전필
데이터베이스	데이터베이스	전필
운영체제실습	운영체제실습	전선
시스템분석설계	시스템분석설계	전선
웹프로그래밍실습	웹프로그래밍실습	전선
컴퓨터네트워크실습	컴퓨터네트워크실습	전선
윈도우즈프로그래밍 I	윈도우즈프로그래밍	전선
전산영어	전산영어	전선

[STEP2]
전공학점 확인

❁ **확인방법 2. 분과위원회 심의 결과에 대하여 확인 및 질의하기**

[STEP2-2]

[STEP1] 교양학점확인, [STEP2-1] 전공학점 확인 과정을 통해 학습구분을 알 수 없는 학습과목에 대해서는 분과위원회 심의 선례에 대한 확인 혹은 질의하여야 함.

1. 확인방법 : 홈페이지-학습도움방-학점인정 표준DB-멀티미디어학 전공에서 과목 검색하기
2. 질의방법 : ①콜센터 전화 문의, ②상담 게시판 문의글 남기기, ③온라인 학습설계 상담 신청하기
3. 분과위원회 심의를 거쳐 A학습자가 이수한 다음의 과목은 멀티미디어학 전선(학습구분)으로 인정됨.

컴퓨터구조, VISUALBASIC I, 컴퓨터활용, 웹프로그래밍, C++언어, COBOL, VISUALBASIC II, 웹디자인, 정보처리실습, JAVA, DB실습, 애니메이션, 소묘 I, 웹서버구축, VISUALC++

- ※ 학점인정대상학교, 시간제등록 학습과목의 경우, 표준교육과정 전공과목과 과목명이 완전히 동일하지 않아도 분과위원회의 심의를 거쳐 전공으로 인정받을 수 있음.
- ※ 위의 과목이 평가인정학습과정으로 개설되는 경우, 평가인정학습과정으로 이수하였을 시에는 일선으로 인정되지만, 학점인정대상학교, 시간제등록으로 이수하였을 시에는 분과위원회 심의에 따라 전선으로 인정됨. 즉, 학점원 별 학점인정기준에 따라 학습구분이 결정되므로 「II장 학점취득방법」의 각 인정기준을 참고하기 바람.
- ※ 위 과목 외 [디지털논리회로],[현장실습]과목은 일선으로 인정됨.

[STEP 3]
총 학점 및 향후
이수학점 확인

❁ [STEP 1~2] 과정을 거쳐 「멀티미디어학」 학사학위과정에서 인정학점 확인하기

이수년월일	이수학습구분	인정학습구분	학습과목명	이수학점
2001년 1학기	교양	교양	생활스포츠	2
	교양	교양	윤리	2
	전필	전선	자료구조	3
	전필	전선	컴퓨터구조	3
	전선	전선	Visual Basic I	2
	전선	전필	멀티미디어개론	3
	전선	전선	컴퓨터활용	2
	전선	전필	C언어	2
	전선	전선	웹프로그래밍	2
2002년 2학기	전필	전필	데이터베이스	3
	전필	교양	정보통신	3
	전선	전선	C++언어	2
	전선	전선	COBOL	2
	전선	전선	Visual Basic II	2
	전선	전선	웹디자인	2
	전선	전선	정보처리실습	2
	전선	일선	디지털논리회로	2
2003년 1학기	교직	교양	교육학개론	2
	전필	전선	운영체제실습	3
	전선	전선	JAVA	2
	전선	전선	DB실습	2
	전선	전선	시스템분석설계	3
	전선	전선	애니메이션	3
	전선	전선	웹프로그래밍실습	3
	전선	전선	소묘 I	2
2003년 2학기	교양	교양	언어와문학	2
	교양	교양	한국의역사와문화	2
	교직	교양	실기교육방법론	2
	전필	일선	현장실습	2
	전필	전선	컴퓨터네트워크실습	3
	전선	전선	윈도우즈프로그래밍	2
	전선	전선	웹서버구축	3
	전선	전선	전산영어	2
	전선	전선	VisualC++	3
총 학 점				80 학점
인 정 학 점				80 학점

[STEP 3]
총 학점 및 향후
이수학점 확인

❁ 학위요건 및 이수계획

학위요건(①~⑤)		보유학점	이수계획
① 총 140학점 이상		80점	60점
② 전공 60학점 이상	③ 전필(8과목/24학점)	3과목/8학점	5과목 혹은 16학점
	전선	53학점	충족
④ 교양 30학점 이상		15학점	15학점
자유선택*		4학점	30학점

⑤ 총 학점 중에서 최소 18학점은 반드시 시간제등록 또는 평가인정학습과정으로 이수해야 함.

* 자유선택은 전공, 교양, 일선 중 학습자가 희망하는 학습과목으로 이수할 수 있음.

** 참고: 전공필수요건은 과목수 혹은 학점수로 요건 충족할 수 있음. 따라서, 멀티미디어학 전공필수 8과목 중, 이수하지 않은 5과목 [멀티미디어통신, 이산수학, 전산개론, 컴퓨터그래픽 I, 컴퓨터응용디자인 I]을 이수하거나, 혹은 전공연계 자격 취득 등의 방법으로 부족한 전공필수 16학점을 이수하면 됨.

<향후계획>

*** 총 60학점 이수 = 전필 5과목(또는 16학점) + 교양 15학점 + 자유 30학점**

(단, 이 중 평가인정학습과정또는 시간제등록을 통해 최소 18학점 이수해야 함)

2 학점취득계획 예시

- [그림 6]과 같이 학점을 이수하고 전문대학을 졸업한 A학습자는 STEP 1~3의 과정을 거쳐 총 80학점(전필 3과목/8학점, 전선 53학점, 교양 15학점, 일선 4학점)을 인정받을 수 있다고 확인하였습니다. 따라서 학점은행제 공학사 멀티미디어학 전공의 학위를 취득하기 위해서는 향후 총 60학점(전필 5과목/16학점, 교양 15학점 이상 반드시 포함)을 이수하여야 하며 다음과 같은 방법으로 학점을 이수할 수 있습니다.

예시1. 학습과목 이수

전필 15학점(5과목) + 교양 15학점(5과목) + 자유 30학점(10과목) = 60학점(20과목) 이수
 (* 1개 학습과목 당 3학점 과목으로 이수한다는 전제임.)

□ 학점은행제 학습과목 이수 방법

- 이수과목 선정 : 표준교육과정 참고
- ✓ **전필 5과목** : 멀티미디어통신, 이산수학, 전산개론, 컴퓨터그래픽 I, 컴퓨터응용 디자인 I
 * 기이수 전필 과목 : C언어 I, 데이터베이스, 멀티미디어개론
 * 전필요건 과목수(8과목)로 충족함.

- ✓ **교양 과목** : 전공별 이수 교양 과목이 정해져 있지는 않으므로 학점은행제 [표준교육과정]-[교양] 과목을 평가인정 학습과정 혹은 시간제등록으로 이수(각 대학에서 교양으로 개설한 과목을 시간제등록으로 이수할 경우 교양으로 인정받을 수 있음.)

- ✓ **자유 과목** : 전공, 교양, 일선의 학습구분 관계없이 학습자가 희망하는 학습과목을 선택하여 수강할 수 있음(단, 등록하는 모든 과목은 서로 중복되지 않아야 함).
- 수강신청기간, 수강료 등 등록 제반사항은 수강을 희망하는 교육훈련기관 혹은 대학으로 문의하여야 함.

□ 학위취득까지의 소요기간 : 3학기

- 수강을 통한 학점은 학기당 24학점, 연간 42학점까지 인정 가능하므로 총 60학점은 최소 3학기, 즉 1년 반 정도의 기간이 소요됨.



[그림 9] '예시 1'의 총 학점 구성도

예시2. 자격 취득과 학습과목 이수 병행(1)

A자격(전필 16학점) 취득 + 교양 15학점(5과목) 이수 + 자유 30학점(10과목)이수 = 총 61학점 이수

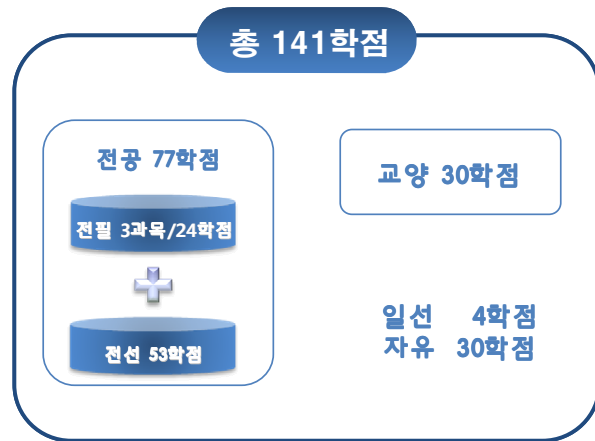
□ 전공 연계 자격 1개(전필) 취득과 학습과목 이수를 병행할 경우

○ 전공 연계 자격 A 취득 : 전필 16학점 인정

- ✓ 전필 학점 : 전적대학 8학점+자격 16학점
※ 전필요건 - 학점수로(24학점) 충족함.

○ 학습과목 이수 : 교양 15학점(5과목) + 자유 30학점(10과목)

- ✓ **교양 과목** : 전공별 이수 교양 과목이 정해져 있지는 않으므로 학점은행계 [표준교육과정]-[교양] 과목을 평가인정 학습과정혹은 시간제등록으로 이수(각 대학에서 교양으로 개설한 과목을 시간제등록으로 이수할 경우 교양으로 인정받을 수 있음.)
- ✓ **자유 과목** : 전공, 교양, 일선의 학습 구분 관계없이 학습자가 희망하는 학습과목을 선택하여 수강할 수 있음 (단, 등록하는 모든 과목은 서로 중복 되지 않아야 함).



[그림 10] '예시 2'의 총 학점 구성도]

□ **학위취득까지의 소요기간 : 3학기**

- 자격취득을 제외한 45학점을 수강을 통해 이수예정
- 학기당/연간 최대 인정학점을 고려하여 45학점 이수는 3학기, 즉 1년 반 정도 소요됨(단, 수강을 통한 학점 이수 기간 중에 A자격을 취득한 경우에 한함).

예시3. 자격 취득과 학습과목 이수 병행(2)

A자격(전필 16학점) 취득 + B자격(일선 16학점) 취득 + 교양 15학점(5과목) 이수 + 자유 15학점(5과목)이수
= 총 62학점 이수

□ 전공 연계 자격 1개(전필), 비연계 자격 1개(일선) 취득과 학습과목 이수를 병행할 경우

○ **전공 연계 자격 A 취득 : 전필 16학점 인정**

✓ 전필 학점 : 전적대학 8학점+자격 16학점

※ 전필요건 - 학점수(24학점)로 충족함.

○ **전공 비연계 자격 B 취득 : 일선 16학점 인정**

○ **학습과목 이수 : 교양 15학점(5과목) + 자유 15학점(5과목)**

✓ **교양 과목** : 전공별 이수 교양 과목이 정해져 있지는 않으므로 학점은행제 [표준교육과정]-[교양] 과목을 평가인정 학습과정혹은 시간제등록으로 이수(각 대학에서 교양으로 개설한 과목을 시간제등록으로 이수할 경우 교양으로 인정받을 수 있음.)

✓ **자유 과목** : 전공, 교양, 일선의 학습 구분 관계없이 학습자가 희망하는 학습과목을 선택하여 수강할 수 있음 (단, 등록하는 모든 과목은 서로 중복 되지 않아야 함).



[그림 11] '예시 3'의 총 학점 구성도

□ **학위취득까지의 소요기간 : 2학기**

○ 자격 취득을 제외한 30학점을 수강을 통해 이수 예정

○ 학기당/연간 최대 인정학점을 고려하여 30학점 이수는 2학기, 즉 1년 정도 소요됨(단, 수강을 통한 학점 이수 기간 중에 A, B자격을 취득한 경우에 한함).

예시4. 독학학위제 시험합격과 학습과목 이수 병행

독학학위제 1과정 20학점(5과목) + 2과정 5학점(1과목) + 전필 15학점(5과목) + 자유 21학점(7과목) 이수 = 총 61학점 이수

□ 독학학위제 1과정(교양 과정) 5과목 합격(20학점), 2과정 [시스템프로그래밍] 시험 합격, 학습과목 이수를 병행할 경우

○ 독학학위제 1과정 5과목 합격 : 교양 20학점 인정 (단 중복과목 제외).

✓ 교양 학점 : 전적대학 15학점+독학 20학점
※ 35학점으로 교양 요건 충족됨.

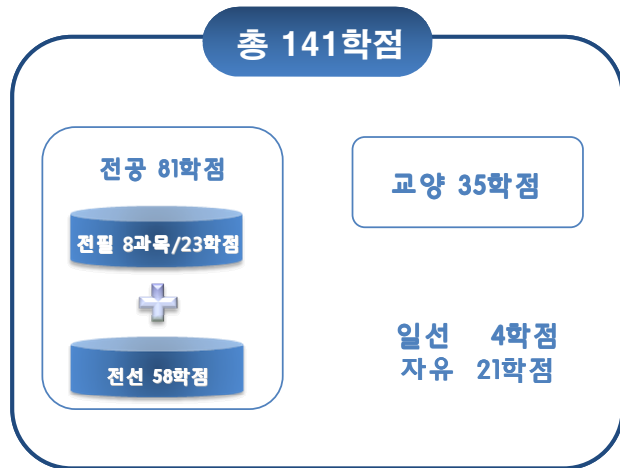
○ 독학학위제 2과정 [시스템프로그래밍] 합격 : 전선 5학점 인정

○ 학습과목 이수 : 전필 5과목(15학점) + 자유 7과목(21학점)

✓ 전필 학점 : 전적대학 8학점(3과목) + 전필 15학점(5과목) 이수
※ 전필 - 과목수(8과목)로 충족함.

✓ 전필과목 : 멀티미디어통신, 이산수학, 전산개론, 컴퓨터그래픽, 컴퓨터응용디자인

✓ 자유 과목 : 전공, 교양, 일선의 학습구분 관계없이 학습자가 희망하는 학습과목을 선택하여 수강할 수 있음(단, 모든 과목은 서로 중복되지 않아야 함).



[그림 12] '예시 4'의 총 학점 구성도

□ 학위취득까지의 소요기간 : 2학기

○ 독학학위제 시험합격학점을 제외한 36학점을 수강 예정.

○ 학기당/연간 최대 인정학점을 고려하여 36학점 이수는 2학기 정도 소요됨(단, 수강을 통한 학점 이수 기간 중에 독학학위제 시험을 합격한 경우에 한함).

* 독학학위제 시험합격 발표일 이후 학점인정신청을 할 수 있음. 연도별 시험일정은 매년 초 독학학위제 홈페이지(bdes.nile.or.kr)에 공지되므로, 시험일정을 반드시 참고하여 학습계획을 세우기 바람.

* 독학학위제 시험합격 과목만 학기당/연간 제한 학점기준 적용을 받지 않으며, 시험면제교육과정은 학기당/연간 제한학점 기준 적용을 받음.

예시5. 독학학위제 시험합격, 자격 취득과 학습과목 이수 병행

독학학위제 1과정 20학점(5과목) + 2과정 5학점(1과목) + A자격(전필 16학점) 취득 + B자격(일선16학점) 취득 + 자유 18학점(6과목) 이수 = 총 75학점 이수

□ 독학학위제 1과정(교양 과정) 5과목 합격(20학점), 2과정 [시스템프로그래밍] 시험 합격, A자격(전필 16학점), B자격(일선 16학점) 취득, 학습과목 이수를 병행할 경우

- **독학학위제 1과정 5과목 합격 : 교양 20학점 인정** (단 중복과목 제외).
- ✓ 교양 학점 : 전적대학 15학점+독학 20학점
※ 35학점으로 교양 요건 충족됨.
- **독학학위제 2과정 [시스템프로그래밍] 합격 : 전선 5학점 인정 / 전공 연계 자격 A 취득 : 전필 16학점 인정**
- ✓ 전필 학점 : 전적대학 8학점+자격 16학점
전선 학점: 5학점(시스템프로그래밍)
※ 전필 - 학점수(24학점)로 충족함.
- **전공 비연계 자격 B 취득 : 일선 16학점 인정**



[그림 13] '예시 5'의 총 학점 구성도

○ **학습과목 이수 : 자유 18학점(6과목)**

- ✓ 독학학위제, 자격취득 학점을 합하면 총 57학점이 인정되어 총 이수하여야 할 60학점 중 3학점이 부족함.
- ✓ 학점은행계 학위취득을 위해서는 반드시 평가인정학습과정혹은 시간제등록을 통해 최소 18학점을 이수하여야 하므로, 향후 이수하여야 할 학점은 3학점이 아닌 18학점(자유 6과목)임(학습과목은 한 과목당 3학점이라는 전제임).

□ **학위취득까지의 소요기간 : 1학기**

- 자격취득과 독학학위제 시험합격 학점을 제외한 18학점을 수강을 통해 이수 예정
- 학기당/연간 최대 인정학점을 고려하여 18학점 이수는 1학기 정도 소요됨(단, 수강을 통한 학점 이수 기간 중에 자격취득, 독학학위제 시험을 합격한 경우에 한함).

- * 독학학위제 시험합격 발표일 이후 학점인정신청을 할 수 있음. 연도별 시험일정은 매년 초 독학학위제 홈페이지(bdes.nile.or.kr)에 공지되므로, 시험일정을 반드시 참고하여 학습계획을 세우기 바람.
- * 독학학위제 시험합격 과목만 학기당/연간 제한 학점기준 적용을 받지 않으며, 시험면제교육과정은 학기당/연간 제한학점 기준 적용을 받음.

IV. 부 록



□ 멀티미디어학 전필 동일과목 인정 현황

<표 2> 멀티미디어학 전필로 인정 가능한 학점인정대상학교 · 시간제등록 학습과목명

표준교육과정 과목명	동일과목
C언어 I	CLANGUAGE, C언어, C언어기초, C언어기초및실습, C언어및실습, C언어 의이해, C언어프로그래밍, C언어프로그래밍및실습, C프로그래밍1, C프로그 래밍기초, C프로그래밍언어, 프로그래밍언어, 프로그래밍언어기초, 프로그 래밍언어론, 프로그래밍언어및기초실습, 프로그래밍언어및실습1, 프로그래 밍언어입문
데이터베이스	DATABASE, DATABASE기초, DB, DBASE기초, DB개론, 데이터베이스, 데이터베이스개론, 데이터베이스기초, 데이터베이스론, 멀티미디어데이터베 이스
멀티미디어개론	멀티미디어, 멀티미디어개론, 멀티미디어론, 멀티미디어및실습, 멀티미디어 의이해, 멀티미디어이해, 멀티미디어입문
멀티미디어통신	멀티미디어통신
이산수학	이산수학, 전산수학, 전산수학의이해, 컴퓨터수학
전산개론	EDPS, 기초컴퓨터, 전산개론, 전산개론및실습, 전산개론및인터넷, 전산입 문, 전산정보학개론, 전산학, 전산학개론, 전자계산개론1, 전자계산기개론, 전자계산기일반, 전자계산일반, 컴퓨터, 컴퓨터개론, 컴퓨터개론및실습, 컴 퓨터개론및응용, 컴퓨터기초, 컴퓨터의이해, 컴퓨터이해, 컴퓨터입문
컴퓨터그래픽 I	기초컴퓨터그래픽, 기초컴퓨터그래픽스, 컴퓨터그래픽, 컴퓨터그래픽개론, 컴퓨터그래픽기초, 컴퓨터그래픽및실습, 컴퓨터그래픽스, 컴퓨터그래픽스개 론, 컴퓨터그래픽스및DTP기초
컴퓨터응용디자인 I	CAD실습, CAD이론및기초실습, 캐드실습, 컴퓨터응용디자인

※ 이 외에도 분과위원회의 심의를 거쳐 전필로 인정될 수 있음.

※ 전필에 해당하는 과목의 경우, 대체 인정과목으로 1과목 이상 이수한 경우에는 1과목은 전필, 그 외의 과목은 전선으
로 인정함.

※ 멀티미디어학 전공에서 전공으로 인정 가능한 학습과목은 [홈페이지-학습도움방-학점인정 표준DB]에서 검색가능함.

□ 학점은행제 상담방법

○ 전화 상담

· 국가평생교육진흥원 상담센터: (국번없이) 1600-0400

· 이용방법 : 문의내용에 따른 번호 선택 후 [학번] 혹은 [생년월일] + [#] 입력 후 상담원 연결

- 1번 : 학점은행제 등록학습자
- 2번 : 학점은행제 미등록 학습자
- 3번 : 독학학위제 학습자
- 4번 : 국가평생교육진흥원 위치 자동안내

※ 학번 : 학점은행제 학습자등록을 완료한 학습자, 독학학위제 시험에 응시하여 한 과목이라도 합격한 자에게 학번이 부여되며, 홈페이지 로그인 후 마이페이지에서 확인 가능함.

※ ARS 도중 다시 들으려면 [*], 상위메뉴로 돌아가려면 [#] 버튼을 누르면 됨.

- 학습자의 개인정보에 대해서는 철저한 보안이 이루어지고 있으며 업무 외의 목적으로는 절대 이용하지 않음.
- 모든 상담내용은 학습자의 권익 보호를 위해 학번 또는 주민등록번호가 입력된 후부터 자동 녹취됨.
- 학점은행제 콜센터는 발신자 부담서비스임.

○ 방문 상담 : 사전 예약제로 운영

✓ 예약 방법 : [홈페이지 로그인 후-학습도움방-상담신청-방문상담] 메뉴를 이용

✓ 운영 요일 : 월, 수, 금

✓ 방문상담 시 구비서류 : 방문상담예약증 + 보유학점에 대한 증빙서류 원본 및 사본

- 전문대학 졸업자(예정자), 대학 및 전문대학 제적자: 성적증명서
- 대학 및 전문대학 시간제등록 이수자: 성적증명서
- 독학학위제 시험면제과정 이수자: 과정이수확인서
- 자격 취득자: 자격 원본 또는 자격취득확인서

✓ 대리방문상담 신청 시 필요한 서류

「공공기관의 개인정보 보호에 관한 법률」에 의해 본인이 아닌 타인이 방문하여 상담을 요청할 경우 다음의 서류를 구비하여야 상담 가능함.

- 위임장 1부 (학점은행제 홈페이지 [알림방]-[자료실] 472번 방문상담위임장)
- 학습자 본인과 대리인의 신분증 원본 및 사본 각 1부
- 기타 취득학점을 증빙하는 증빙서류 및 방문상담 예약 확인증

○ 온라인 상담

- ✓ 온라인 상담은 학점은행 홈페이지-학습도움방-상담신청 게시판을 통해 문의 글을 남기고 답변을 받을 수 있는 ① **온라인 일반상담**과 취득 학점 정보를 학점원별로 입력한 후 인정예상학점 및 향후 취득예정 학점에 대한 전반적인 학습설계를 받을 수 있는 ② **온라인 학습설계 상담**이 있음.

① 온라인 상담실

- 학점은행제 홈페이지 로그인 후, [학습도움방]-[상담신청]-[온라인 일반상담]을 통해 온라인 질의 가능
- 답변 완료 시 문자 및 이메일 발송

<표 4> 온라인 상담실 구분

구분	내용
제도전반	학점은행제 제도 전반 및 일반적인 사항에 대한 질문을 할 수 있음.
학점취득방법	6가지 학점취득방법과 관련한 세부사항을 문의할 수 있음.
학점인정신청/등록	학점인정신청기간, 신청한 학점의 처리유무, 환불사항 등과 같이 학점인정신청 및 처리 절차와 관련한 사항을 문의할 수 있음.
중복과목	홈페이지 상담 [제도소개→제도이용 주의사항→학점인정 주의사항] 중 '중복과목에 대한 학점인정' 부분을 확인하고, 정확한 판단이 어려운 과목을 중심으로 과목 간 짝을 지어 문의할 수 있음.
학습구분	이수하거나 이수할 예정인 개별 과목의 학습구분(전공, 교양 인정여부 등)을 문의할 수 있음. ※ 단, 전적대학에서 이수한 전체 학점에 대한 학습구분 문의는 '온라인 학습설계 상담' 이용

② 온라인 학습설계

- 온라인 학습설계는 개별 학습자가 보유학점에 대한 학점인정 ‘예상’ 결과를 확인하고, 이에 따라 학점이수계획을 세울 수 있도록 지원하는 시스템임.



[그림 14] 온라인 학습설계 시스템

- 신청방법: 학점은행제 홈페이지 로그인 후, [학습도움방]-[상담신청]-[온라인 학습설계 상담] 메뉴에서 순서대로 보유학점 정보 입력한 후 상담신청
- 자세한 신청방법은 [홈페이지 알림방-자료실-536번 온라인 학습설계 매뉴얼] 참조

