

글로벌미디어학부

전공역량

로드맵

(축약본)



1.

직무 정의 및 전공역량

1. 직무 정의 및 전공역량

1-1. 진로분야 직업(군) 및 핵심직무 선정

• 직업(군) 선정 및 핵심직무 도출

연번	직업(군)	직업(군) 개요	핵심직무
1	콘텐츠 개발가	콘텐츠의 전반적인 과정에 참여하여 기획자, 연출가, 촬영기사, 편집기사 등과 협의하고 3D입체영상기술을 효율적으로 활용할 수 있도록 기술적인 조언을 함. 핀광렌즈를 사용하는 방법, 시간적으로 연상을 분할하는 방법, 눈의 초점을 흐트리는 방법 등 각종 3D입체영상기법과 기타 컴퓨터그래픽기술을 사용하여 입체영상을 구현. 영상제작 초기에 3D입체영상카메라로 촬영되지 않은 2D 정지 영상(image)이나 동영상(video) 데이터를 3D입체영상으로 재구성하기도 하며 입체음향을 구현하기도 함.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 기획 ■ 콘텐츠 제작
2	VR/AR전문가	가상현실전문가는 3차원모델링(3D) 및 가상현실모델링언어(VRML)등의 기술을 이용해 가상의 시공간에서 가상시스템을 개발. 사용자가 원하는 가상세계가 무엇인지 파악하거나 개발하고자 하는 시스템을 분석하여 개발방향을 설정. 신제품에 대한 기획안을 토대로 3차원 컴퓨터그래픽 제어기술을 활용하여 프로그래밍 한 후 디자인 감각을 가지고 사용자가 실제의 느낌을 가질 수 있도록 가상현실시스템을 디자인. 제작된 3차원 가상현실 소프트웨어에 오류는 없는지 테스트하고 수정작업을 거쳐 제품을 완성하며 3차원 컴퓨터 그래픽 제어기술을 활용하여 프로그래밍.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 디자인 ■ 콘텐츠 기획 ■ 프로그래밍
3	웹디자이너	웹디자이너는 인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹사이트를 구축. 웹디자이너는 홈페이지의 문자, 그림, 동화상, 음성 등을 재가공하여 이용자들이 알기 쉽게 만드는 작업을 함. 웹사이트의 전체적인 이미지를 결정한 후 네비게이션 설계를 하고 전체 구조, 메뉴와 서브메뉴를 위계적으로 설정하며, 웹사이트를 시각적으로 레이아웃함. 웹사이트의 주요 화면을 주기적으로 갱신하며 배너와 플래시 애니메이션을 제작. 이메일 및 게시판 관리업무를 수행하기도 하며, 회사의 로고나 일러스트레이션을 디자인하기도 함.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 디자인 ■ 콘텐츠 기획 ■ 웹 프로그래밍
4	프로그래머	프로그래머는 컴퓨터 프로그램의 논리나 알고리즘을 설계하고, 원시 코드를 작성하여 테스트하는 사람을 말함. 프로그래머는 시스템 분석자(systems analyst)가 설계한 내용을 알고리즘을 통해 프로그램으로 구현하는 사람으로서, 시스템 분석자-데이터베이스 관리자(DBA : database administrator) 등과 함께 한 팀이 되어 과업을 수행하는 경우가 많음. 프로그래머로서 일을 하기 위해서는 적어도 컴퓨터에 대한 충분한 지식이 필요하며, 프로그램 언어·오퍼레이팅 시스템의 명령·파일링 시스템의 운용법·화면설정·기타 작업도구 사용법 등을 숙지해야 함.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그래밍
5	그래픽디자이너	그래픽 디자인을 전문적으로 하는 사람으로 어떤 메시지의 시각적 전달을 목적으로 한 시각 디자인 중에서 주로 인쇄물 등을 위한 평면적 표현의 인쇄기술을 적용하여 다양한 제품에 문양을 그리거나 광고, 포장지, 색표지, 카탈 로그 등의 창작 및 제작하는 데 관련된 업무를 수행.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 디자인 ■ 콘텐츠 기획
6	게임기획자	게임기획자는 PC 게임, 네트워크 게임 등 게임용 소프트웨어 제작과 관련된 모든 사항들을 총괄적으로 지휘하고 감독하는 일을 담당. 게임 시장 조사 등을 통해 소비자들이 좋아하고 원하는 게임이 무엇인지를 파악하고, 새로운 게임 제작을 위한 아이디어를 구상하여 이에 대한 기획안을 작성. 게	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 디자인 ■ 게임 기획

		임의 장르와 대상 연령층, 게임 난이도, 게임의 각종 캐릭터의 역할 및 특징, 기본적인 스토리 전개 등을 설정하고, 그래픽 디자이너, 프로그래머 등과 함께 본격적으로 게임 프로그램을 제작. 게임소프트웨어에 대한 베타테스트를 하고 시연회에 참여하는 등 홍보 업무를 하기도 함. 대사를 작성하는 등 세부적인 게임 시나리오를 작성하고, 기획의도를 이해하기 쉽게 그래픽디자이너나 프로그래머 등에게 전달. 게임이 제작되어 상품화가 되었을 때 시장진입이나 판매고의 수익을 올릴 수 있을 지를 판단,결정. 게임의 제작이 완료되면, 게임의 홍보와 마케팅 전략, 배급 등에 대한 계획을 수립하고 실행.	
7	게임프로그래머	게임 제작을 위한 아이디어를 구상하여 이에 대한 기획안을 작성. 게임의 장르와 대상 연령층, 게임 난이도, 게임의 각종 캐릭터의 역할 및 특징, 기본적인 스토리 전개 등을 설정하고, 그래픽 디자이너, 프로그래머 등과 함께 본격적으로 게임 프로그램을 제작. 게임소프트웨어에 대한 베타테스트를 하고 시연회에 참여하는 등 홍보 업무를 하기도 함. 대사를 작성하는 등 세부적인 게임 시나리오를 작성하고, 기획의도를 이해하기 쉽게 그래픽디자이너나 프로그래머 등에게 전달. 게임이 제작되어 상품화.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 프로그래밍 ■ 게임 제작
8	인공지능전문가	인공지능 전문가는 AI 기술과 그 응용에 대한 전문 지식과 경험이 있는 전문가를 지칭. 이들은 다양한 산업군에서 AI 기술을 개발, 구현, 관리 및 최적화 하는 역할을 수행. 업무의 범위는 인공지능 학습을 위한 데이터 수집/관리/전처리와 인공지능 모델의 개발/평가/최적화를 포함. 미디어, 자율주행, 게임, 의료, 로봇, 언어 등 다양한 산업에서 필수적인 역할을 수행하며 기술의 발전에 따라 수요가 계속 증가. 인공지능 전문가는 기술적 지식 뿐만 아니라 문제 해결 능력과 창의성도 필요로함. 관련 직업으로 데이터 과학자, AI 엔지니어/연구자, 미디어 개발자, 컴퓨터 비전 연구자 등이 있음.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기계학습 및 딥러닝 ■ 통계 및 확률 ■ 데이터 과학 ■ 최적화 기술

●핵심직무의 정의 및 요구능력

연번	핵심직무명	직무 정의	직무요구능력
1	콘텐츠 디자인/제작/기획	문화 콘텐츠 분야별계획 수립이란 방송, 영화, 음악, 게임, 애니메이션, 만화 등 각 분야별로 주제와 분위기 등 유사한 작품들을 구분하고, 세부 계획을 수립하는 능력, 문화콘텐츠기획은 문화콘텐츠의 지속적인 부가가치를 높이기 위해 시장의 트렌드와 이용자 분석을 반영하여 문화콘텐츠(방송, 영화, 음악, 게임, 애니메이션, 만화 등) 분야를 선정하고, 계획과 전략을 수립하여 관리하는 일.	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리텔링 문제 정의 및 해결 능력 - 지식 추출, 표현, 추론 능력 - 스토리텔링 - 영상 그래픽 소프트웨어 활용 - 컴퓨터 시각 처리 능력 - 그래픽 디자인 능력
2	웹디자인/ 프로그래밍	웹디자이너는 인터넷 홈페이지를 디자인하고 웹사이트를 구축. 웹디자이너는 홈페이지의 문자, 그림, 동화상, 음성 등을 재가공하여 이용자들이 알기 쉽게 만드는 작업. 웹사이트의 전체적인 이미지를 결정 후 네비게이션 설계를 하고 전체 구조, 메뉴와 서브메뉴를 위계적으로 설정하며, 웹사이트를 시각적으로 레이아웃.	<ul style="list-style-type: none"> - 웹 디자인 - 웹 프로그래밍 능력

연번	핵심직무명	직무 정의	직무요구능력
		웹사이트의 주요 화면을 주기적으로 갱신하며 배너와 플래시 애니메이션을 제작. 이메일 및 게시판 관리업무를 수행하기도 하며, 회사의 로고나 일러스트레이션을 디자인하기도 함.	
3	프로그래밍	시스템SW엔지니어링은 운영체제 환경에서 시스템 자원을 제어 및 관리하는 소프트웨어와, 응용프로그램에 대한 개발, 관리, 동작하기 위한 플랫폼을 요구사항 분석 및 설계, 구현, 테스트, 배포를 수행하는 일임.	<ul style="list-style-type: none"> - 운영체제 구조 이해 및 운영 능력 - 소프트웨어 분석 및 설계 능력 - 프로그래밍 언어 활용 능력 - 소프트웨어 개발도구 활용 능력 - 컴퓨터시스템 이해 능력
4	게임기획/ 제작	모바일 게임, PC 게임, 네트워크 게임, VR/AR 게임 등 게임용 소프트웨어 제작과 관련된 스토리텔링, 디자인, 캐릭터/효과 그래픽, 레벨 설계 등 모든 사항들을 총괄적으로 기획 및 다양한 직무의 인력들과 협업하여 게임을 제작.	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 스토리텔링 - 소프트웨어 활용 - 프로그래밍
5	기계학습 및 딥러닝/통계 및 확률/데이터 과학/최적화 기술	인공지능 연구/개발은 AI 기술로 비즈니스 및 실제 문제를 해결하고 혁신적인 자동화 솔루션을 창조하는 역할을 수행. 해당 직무를 수행하기 위해선 자유로운 프로그래밍 언어 구사 능력과 데이터의 수학적 분석 능력, 공학적 최적화 기법 이해 능력, 딥러닝 알고리즘 구현/학습/평가 능력 등 방대한 분야에 대한 지속적인 기술적 학습과 연구가 요구됨.	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그래밍 - 데이터 분석 및 시각화 - AI 모델 디자인 - AI 모델 훈련 및 평가 - AI 시스템 개발

1-2. 전공역량의 정의

연번	전공역량	역량 정의	관련 핵심직무
1	콘텐츠 기획 및 제작	ICT 융·복합 콘텐츠 창출을 위한 혁신적 방법론을 기반으로 문제해결, 기획, 프로토타입 제작 및 평가를 통해 실용적 콘텐츠를 제작하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기획 • 스토리텔링 • 콘텐츠 제작
2	디지털 미디어 디자인	사용자 경험 (User Experience, UX) 디자인 및 서비스 디자인 방법론을 기반으로 다양한 2, 3차원 디지털 디자인 도구 및 디지털 사운드 편집 도구의 활용을 통해 혁신적인 디지털 기반의 다양한 분야의 디자인을 수행하는 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 방법론 응용 • 사운드 및 그래픽 디자인
3	융·복합 프로그래밍	다양한 분야에서 출현하는 혁신적 아이디어를 구현하기 위한 컴퓨터 프로그래밍 기술 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨팅 사고 능력 • 소프트웨어 설계 및 개발
4	콘텐츠 비즈니스	새로이 출현하는 ICT 융·복합 콘텐츠를 기반으로 한 마케팅 기법 및 혁신적 비즈니스를 위한 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 마케팅 및 홍보 기획 • 비즈니스 전략
5	인공지능 연구 및 개발	다양한 분야에 적용 가능한 AI 기술 개발을 위한 공학적 이해 및 수행 능력	<ul style="list-style-type: none"> • 기계학습 및 딥러닝 • 프로그래밍 언어 (Python) • 통계 및 확률 • 컴퓨터 및 데이터 과학 • 최적화 기술



2.

전공역량과 교육과정



2. 전공역량과 교육과정

2-1. 전공역량과 교과목 연계성 (2023.09.01. 기준)

과목번호	과목명	이수구분	주역량	전공역량					ESD 연관성	합계
				콘텐츠 기획 및 제작 역량 A	디지털 미디어 디자인 역량 B	융복합 프로그 래밍 역량 C	콘텐츠 비즈니스 역량 D	인공지능 연구 개발 역량 E		
21505749	영상편집론	전선	A	50	30		20			100
21505512	디지털스토리텔링	전선	A	50	40		10		○	100
21505094	졸업프로젝트	전선	A	50	25	25			○	100
21505621	게임개발방법론	전선	A	45	35	20				100
21504453	미디어제작및실습	전기	A	50	40		10			100
21505536	디지털콘텐츠기획	전선	A	40	30		30		○	100
50221928	매체미학	전선	A	50	40		10			100
21506905	소셜미디어	전선	A	50	30		20		○	100
21500554	미디어융합콘텐츠웹개 발	융필	A	40	30	30			○	100
21500539	문화콘텐츠	융필	A	60	20		20		○	100
21500553	인문콘텐츠와게임기획	융필	A	50	30	20				100
21500475	감성콘텐츠디자인	융필	A	60	30		10			100
21500555	뉴미디어콘텐츠와게임 제작	융필	A	60	20		20			100
21506791	피지컬컴퓨팅	전선	A	40	30	30				100
21505223	기초조형및실습	전기	B	30	50	20				100
21505335	Art&Technology	전기	B	30	40		30		○	100
21504574	UX/UI디자인	전필	B	30	60		10		○	100
21504577	디지털사운드	전선	B	30	50	20				100
21505622	인터랙티브애니메이션	전선	B	30	40	30				100
21506735	영화특수효과VFX	전선	B	30	50	20				100
21505395	미디어아트개론	전필	B	40	60				○	100
21506650	공간조형	전선	B	30	60	10				100
21505397	컴퓨터그래픽스개론	전선	B		55	45				100
21505511	3D그래픽디자인	전선	B	40	50		10			100
21505750	확장현실디자인	전선	B	30	50	20			○	100
21504575	멀티미디어론	전선	B	30	40	30				100
21504696	HCI	전선	B	35	40	25			○	100
21500538	서비스경험디자인이론	융필	B		50	10	40			100
21500556	뉴미디어콘텐츠캡스톤 디자인	융필	B		50	10	40			100
50102325	프로그래밍1및실습	전기	C	20	10	70				100
50104286	프로그래밍2및실습	전기	C	20	10	70				100
21504516	컴퓨터시스템개론	전필	C		45	55				100
21504515	디지털미디어원리	전필	C	10	30	60				100
21505597	웹프로그래밍및실습	전선	C	20	20	60			○	100
21505509	자료구조및실습	전필	C		20	80				100
21505490	그래픽스프로그래밍및 실습	전선	C	10	30	60				100
21505159	알고리즘	전선	C	10	10	80				100
21505093	게임프로그래밍및실습	전선	C	20	10	70				100
21505396	컴퓨터구조론	전선	C		25	75				100
21505586	데이터베이스	전선	C	40		50	10			100
21506860	모바일프로그래밍	전선	C		20	60	20		○	100
21505574	고급자바프로그래밍및	전선	C		20	70	10			100

과목번호	과목명	이수구분	주역량	전공역량					ESD 연관성	합계
				콘텐츠 기획 및 제작 역량 A	디지털 미디어 디자인 역량 B	융복합 프로그 래밍 역량 C	콘텐츠 비즈니스 역량 D	인공지능 연구 개발 역량 E		
	실습									
21505907	소프트웨어공학	전선	C	30		50	20		○	100
21505865	리눅스서버	전선	C	40		50	10			100
21500552	인문콘텐츠웹제작	융필	C	30	30	40				100
21506092	테크노경영	전선	D	30	20		50		○	100
21506093	하이테크마케팅	전선	D	30	10		60		○	100
21506222	뉴미디어광고	전선	D	30	20		50			100
21505409	인공지능수학	전선	E			40		60		100
21506610	데이터사이언스	전선	E			30	10	60		100
21505489	영상처리및실습	전선	E		10	40		50		100
21504876	인공지능	전선	E	10		30	10	50	○	100
21505095	기계학습	전선	E			30		70		100
21500068	컴퓨터비전	전선	E			20	10	70		100
21500021	고급컴퓨터그래픽스	전선	E			45		55		100
21506906	딥러닝	전선	E		20	20	10	50	○	100

2-2. 전공역량과 비교과과정 연계성 (2023학년도 기준)

연번	비교과과정명	운영학기	대상학년	주역량	전공역량					ESD연관성	합계
					콘텐츠 기획 및 제작 역량 A	디지털 미디어 디자인 역량 B	융복합 프로그래밍 역량 C	콘텐츠 비즈니스 역량 D	인공지능 연구 및 개발 역량 E		
1	글로벌미디어 전공특강	2	1-4	A	25	20	20	20	15	○	100



3.

교육과정 로드맵




3.

교육과정 로드맵

3-1. 전공 교과과정(2023학년도 입학자 기준)


학 년	1 학 기							2 학 기						
	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	심화 정도	다전 공	비고	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	심화 정도	다전공	비고
1	전기	21505335	Art & Technology	3/3	기초			전기	50104286	프로그래밍2및실습	4/3	기초		
		50102325	프로그래밍1및실습	4/3	기초	복필			21504453	미디어제작및실습	4/3	기초		
	전선	21505223	기초조형및실습	4/3	기초			전필	21504516	컴퓨터시스템개론	3/3	핵심		
2	전필	21505409	인공지능수학	3/3	핵심			전필	21505509	자료구조및실습	4/3	핵심		
		21504515	디지털미디어원리	3/3	핵심				21505395	미디어아트개론	3/3	핵심		
	전선	21504574	UX/UI 디자인	3/3	핵심	복필		전선	21506092	테크노경영	3/3	핵심		
		21506610	데이터 사이언스	3/3	핵심				21506650	공간조형	3/3	핵심		
		21505597	웹프로그래밍및실습	4/3	핵심				21505397	컴퓨터그래픽스개론	3/3	핵심		
21505749	영상편집론	3/3	핵심				21505511	3D그래픽디자인	4/3	핵심				
3	전선	21506791	피지컬컴퓨팅	3/3	핵심			전선	21505586	데이터베이스	3/3	핵심		
		21505489	영상처리및실습	4/3	핵심				21504575	멀티미디어론	3/3	핵심		
		21505490	그래픽스프로그래밍 및실습	4/3	핵심				21505159	알고리즘	3/3	핵심		
		21504876	인공지능	3/3	핵심				21505093	게임프로그래밍및실 습	4/3	핵심		
		21505512	디지털스토리텔링	3/3	핵심				21505750	확장현실 디자인	3/3	핵심		
		21505622	인터랙티브애니메이 션	4/3	핵심				21504696	HCI	3/3	핵심		
		21506735	영상특수효과	3/3	핵심				21505536	디지털콘텐츠기획	3/3	핵심		
4	전선							21505396	컴퓨터구조론	3/3	핵심			
		21506860	모바일프로그래밍	3/3	심화			21505907	소프트웨어공학	3/3	심화			
		21505095	기계학습	3/3	심화			21500068	컴퓨터비전	3/3	심화			
		21505621	게임개발방법론	3/3	심화			21506222	뉴미디어광고	3/3	심화			
		21505574	고급자바프로그래밍 및실습	4/3	심화			21500021	고급컴퓨터그래픽스	3/3	심화			
		21506093	하이테크마케팅	3/3	심화			21505865	리눅스서버	3/3	심화			
		21504577	디지털사운드	3/3	심화			50221928	매체미학	3/3	심화			
		21505094	졸업프로젝트	3/3	핵심			21506905	소셜미디어	3/3	심화			
							21506906	딥러닝	3/3	심화				

3-3. 전공역량 기반 교과과정 로드맵

	2. 전공역량 기반 교과과정 로드맵								
	1학년		2학년		3학년		4학년		
	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	
1 콘텐츠 기획 및 제작 역량 콘텐츠 기획 스토리텔링 콘텐츠 제작		미디어제작및실습	영상편집론			피지컬컴퓨팅 디지털스토리텔링	디지털콘텐츠기획	게임개발방법론 출업프로젝트★	매체미학 소셜미디어
2 디지털 미디어 디자인 역량 디자인 방법론 사운드/그래픽 디자인 UX/UI 디자인	기초조형및실습 Art&Technolog		UX/UI 디자인 미디어아트개론	미디어아트개론 공간조형 3D그래픽디자인 컴퓨터그래픽스개론	인터랙티브매체·메이선 영상특수효과	확장현실디자인 HCI 멀티미디어론		디지털사운드	
3 융복합 프로그래밍 역량 공학적 문제해결 소프트웨어설계 및 개발	프로그래밍1및실습	프로그래밍2및실습 컴퓨터시스템개론	디지털미디어원리 웹프로그래밍및실습	자료구조및실습	그래픽스프로그래밍 및실습	알고리즘 게임프로그래밍및 컴퓨터구조론 데이터베이스		모바일프로그래밍 고급자바프로그래밍 및실습	소프트웨어공학 리눅스서버
4 콘텐츠 비즈니스 역량 마케팅 및 홍보 기획 비즈니스 전략				테크노경영				하이테크마케팅	뉴미디어광고
5 인공지능 연구 및 개발 역량 기계학습및딥러닝 통계 및 확률 최적화 기술 프로그래밍 언어 컴퓨터그래피학과학	인공지능수학		데이터사이언스		영상처리및실습 인공지능			기계학습 컴퓨터비전 고급컴퓨터그래픽스 딥러닝	
★ 졸업 요건 충족을 위해 졸업 작품에 참여하는 학생은 반드시 수강해야 함									



3-4. 다전공 진입학생을 위한 로드맵

3. 다전공 진입학생을 위한 로드맵		1학년		2학년		3학년		4학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
	인문·사회·예체능 계열 프로그램1및실습 기초조형및실습 인공지능수학	미디어제작및실습	영상편집론 UX/UI디자인	공간조형 테크노경영	디지털스토리텔링 피지컬컴퓨팅	디지털콘텐츠기획 확장현실디자인	하이테크마케팅 뉴미디어광고	매체미학	
	자연과학 계열 프로그램1및실습 Art&Technology	프로그래밍2및실습	UX/UI디자인 디지털미디어원리	미디어아트개론 3D그래픽디자인	인터랙티브 애니메이션 영상특수효과	HCI 멀티미디어론 컴퓨터구조론	디지털사운드	소프트웨어공학 소셜미디어	
	공학계열 프로그램1및실습	프로그래밍2및실습 컴퓨터시스템개론	데이터사이언스 UX/UI디자인	자료구조및실습	인공지능 그래픽스프로그래밍 및실습	알고리즘 게임프로그래밍 및실습 데이터베이스	기계학습 게임개발방법론	딥러닝 리눅스서버	
	IT계열 프로그램1및실습		데이터사이언스 웹프로그래밍및실습 UX/UI디자인	컴퓨터그래픽스개론	영상처리및실습 인공지능 그래픽스프로그래밍 및실습	게임프로그래밍 및실습	기계학습 고급자바프로그래밍 및실습 모바일프로그래밍	컴퓨터비전 고급컴퓨터그래픽스 딥러닝	

원소속계열의 전반적인 특성을 고려하여 다음의 역량을 함양하기 위한 로드맵 예시임.

- 인문/사회/예체능 계열: 콘텐츠 기획, 제작 및 비즈니스 역량
- 자연과학계열: 디지털 미디어 디자인 역량
- 공학계열: 융복합 프로그래밍 역량
- IT계열: 인공지능 연구 및 개발 역량

학생 개인별 전공 역량과 희망 진로를 고려하여 맞춤형 로드맵 작성 권장.



4.

융합 교육과정

4.

융합교육과정

4-1. 융합전공 운영 현황

4-1-1. 융합전공 참여 현황

●운영중인 학생설계융합전공(2023.09.01. 기준)

연번	융합전공명	교과과정 구성 학과(부)	교과과정 승인학기
1	디자인플래닝	언론홍보학과, 예술창작학부 문예창작전공, 경영학부, 정보사회학과, 벤처중소기업학과	2017-1학기
2	콘텐츠스타트업	예술창작학부 문예창작전공, 소프트웨어학부, 벤처중소기업학과, 언론홍보학과	2021-2학기
3	소셜벤처미디어	예술창작학부 문예창작전공, 예술창작학부 영화예술전공, 언론홍보학과, 사회복지학부	2023-1학기

4-1-2. 융합전공 교과과정

●A 융합전공

참여 학과(부)										
인재양성목표										
학습내용										
진출분야										
학 년	1 학 기					2 학 기				
	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	개설 학과	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	개설 학과
1	응필					응필				
	응선					응선				
2	응필					응필				
	응선					응선				
3						응필				
	응선					응선				
4	응필					응필				
	응선					응선				

●B융합전공

참여 학과(부)										
인재양성목표										
학습내용										
진출분야										
학 년	1 학 기					2 학 기				
	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	개설 학과	이수 구분	과목번호	과목명	시간 /학점	개설 학과
1	응필					응필				
	응선					응선				
2	응필					응필				
	응선					응선				
3	응선					응필				
						응선				
4	응필					응필				
	응선					응선				

4-2. 마이크로디그리 교과과정

●A 마이크로디그리

참여 학과(부)				
인재양성목표				
개설학과	과목번호	과목명	이수구분	시간 /학점
소속학과명	2150XXXX			3/3
소속학과명	2150XXXX			3/3
타 학과명	2150XXXX			3/3
타 학과명	2150XXXX			3/3

●B 마이크로디그리

참여 학과(부)				
인재양성목표				
개설학과	과목번호	과목명	이수구분	시간 /학점
소속학과명	2150XXXX			3/3
소속학과명	2150XXXX			3/3
타 학과명	2150XXXX			3/3
타 학과명	2150XXXX			3/3