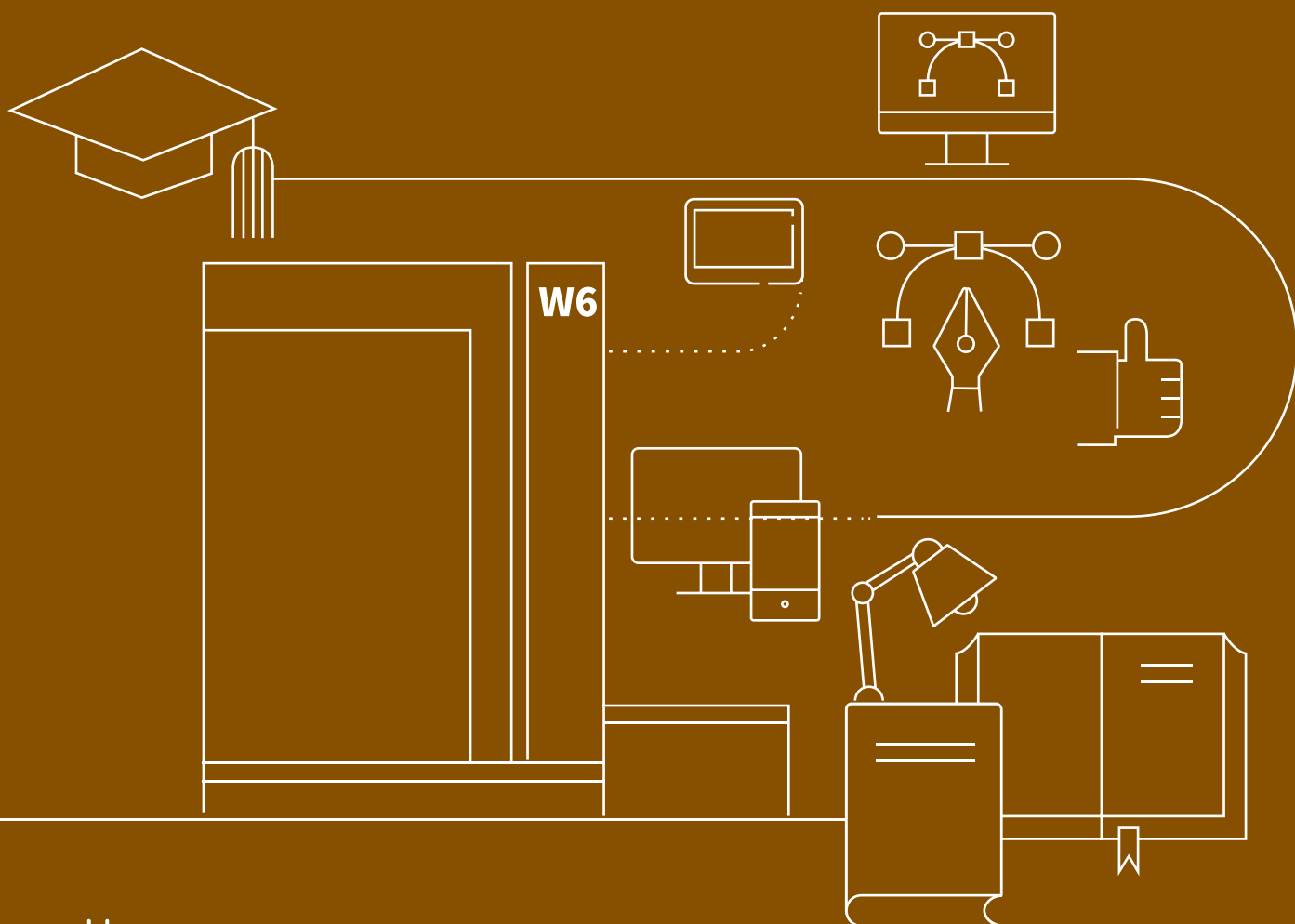


# 멀티미디어공학과



## 대학이념 및 인재상



교육  
목적

창의적인 학문연구와 인간존중 교육을 통해 역량과 인성을 갖춘  
인재를 양성하고 지역발전을 견인하여 국가와 인류에 공헌

교육  
목표

창의적인 학문연구

인간 존중 교육

역량과 인성을 갖춘 인재

인재상

창의·도전하는 인재

소통·협력하는 인재

자기주도적인 인재

## 학과교육체계

교육  
목적

미래 변화에 선제적으로 대응하여 국가와 인류, 지역 발전을 견인하는 인성과 현장 실무 중심 전문 역량을 갖춘 수  
있는 멀티미디어 기술과 접목 및 응용이 가능한 다양한 고부가 가치 산업과 창의 융합하고 배려와 협력을 기반으로  
리더십과 의사 전달 능력을 갖춘 멀티미디어 콘텐츠 전문가 양성

인재  
양성  
유형

디지털 콘텐츠 디자이너  
(학과 공통)

인공지능 전문가

메타버스 전문가



미래 변화에 선제적으로  
대응하고 혁신적으로  
변화하는 고부가가치를  
창출하는 핵심 분야인  
인공지능, VR/AR 등  
스마트콘텐츠를 창의융합적  
발상으로 도전정신을 갖고  
혁신적으로 응용할 수 있는  
멀티미디어 기획 및 개발  
전문가 양성

국가와 인류에 공헌하고  
지역발전을 견인하는 인성을  
갖추어 인간과 스마트 미디어  
간의 상호 작용을 겸비한  
멀티미디어 기술과 접목할 수  
있는 분야와 배려 협력을  
기반으로 효과적으로  
의사소통하여 사회적  
부가가치를 창출하는  
멀티미디어 크리에이터를 양성

국가 IT 기술 경쟁력 제고를  
위하여 현장 적응 맞춤형의  
실무 중심 전문역량과  
공학적 마인드를  
자기주도적으로 관리하여  
글로벌 경쟁력을 갖춘  
업무 주도형 리더십을  
보유한 멀티미디어  
콘텐츠제작 전문가 양성

전공  
능력

A. 디지털콘텐츠 개발

B. 스마트 프로그래밍

C. 인공지능 설계 및 개발

D. 메타버스 설계 및 개발

E. 멀티미디어 실무수행

## 인재양성유형 및 진출(진로)분야

인재양성유형	디지털 콘텐츠 디자이너(학과 공통)	인공지능 전문가	메타버스 전문가
인재양성유형	디지털콘텐츠의 전반적인 지식과 최신 기술을 이해하고 효율적으로 응용하여 콘텐츠를 개발하는 전문가	자연언어처리, 메타추론 등의 기본 개념과 인공지능 프로그래밍의 흐름 문법을 이해하고 딥러닝 신경망을 구축하여 실무에 활용가능한 전문가	VR/AR/메타버스 콘텐츠를 이해하여 메타버스 환경과 콘텐츠를 개발할 수 있는 전문가
진출(진로)분야	미디어 콘텐츠 디자이너, 미디어 콘텐츠 창작자, 게임 프로그래머, 게임 기획자, 데이터 시각화 디자이너 등	빅데이터 전문가, 데이터베이스 전문가, 사물인터넷 개발자, 인공지능 전문가 등	가상현실 전문가, 증강현실 전문가, 메타버스 크리에이터 등

## 전공능력

인재양성유형	전공능력	대표교과목	전공하위능력
디지털 콘텐츠 디자이너 (학과 공통)	<b>A. 디지털콘텐츠 개발</b> 프로그래밍 언어와 다양한 멀티미디어 저작도구, 데이터베이스 활용 등의 역량을 학습하여 디지털 콘텐츠를 개발하고 이를 스마트폰 혹은 모바일에서 비즈니스적으로 활용할 수 있는 능력	그래픽디자인	A-1.멀티미디어 산업 이해 A-2.콘텐츠 기획 및 스토리텔링 A-3.그래픽 디자인 A-4.프로그래밍 언어 활용
	<b>B. 스마트 프로그래밍</b> 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어, 그리고 프로그래밍 언어에 대해 배우고 해당 지식을 기반으로 한 모바일 앱, 웹문서, 운영체제를 설계하고 구현할 수 있는 능력	객체지향 프로그래밍기초	B-1.웹과 모바일 프로그래밍 B-2.소프트웨어 개발 B-3.서버 프로그래밍
	<b>E. 멀티미디어 실무수행</b> 다양한 직무 현장에서 멀티미디어관련 종합 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력	캡스톤디자인 I 캡스톤디자인 II 현장실습	E-1.멀티미디어 현장실무 적용
인공지능 전문가	<b>C. 인공지능 설계 및 개발</b> 파이썬과 R프로그래밍 능력, 알고리즘을 사용하여 데이터를 분석 및 처리하고 텐서플로우 문법을 활용하여 신경망 프로그램, 즉 인공지능을 설계 및 개발할 수 있는 능력	딥러닝 신경망	C-1.빅데이터 수집 및 분석 C-2.시각 및 예측지능(컴퓨터비전) C-3.딥러닝신경망 설계
메타버스 전문가	<b>D. 메타버스 설계 및 개발</b> 멀티미디어에 대한 이해를 토대로 4차산업혁명의 콘텐츠를 작성 및 기획하고 다양한 프로그램을 사용해 3차원 모델링, 영상처리, 영상편집을 하여 메타버스를 설계 및 개발할 수 있는 능력	가상현실콘텐츠	D-1.AR/VR개발 D-2.가상인간 디자인 및 개발

## 교육과정 로드맵

인재유형	디지털 콘텐츠 디자이너 (학과 공통)			인공지능 전문가	메타버스 전문가
전공능력	디지털콘텐츠 개발	스마트 프로그래밍	멀티미디어 실무수행	인공지능 설계 및 개발	메타버스 설계 및 개발
1학년	멀티미디어디자인 I 멀티미디어프로그래밍 I			창의적 문제해결 알고리즘	
	멀티미디어디자인 II 멀티미디어프로그래밍 II	웹페이지개론		빅데이터 분석 기초	3D애니메이션
2학년	그래픽디자인	게임 알고리즘 리눅스개론 소프트웨어 개발 방법론 웹프로그래밍응용 윈도우즈프로그래밍			디지털 드로잉
	멀티미디어자료구조	객체지향프로그래밍기초 게임 알고리즘 게임제작 창의적 문제 분석과 소프트웨어 설계		데이터 과학을 위한 파이썬 기초	
3학년		게임제작II 고급객체지향 프로그래밍 스마트모바일 프로그래밍 I		데이터 과학을 위한 파이썬 응용 딥러닝 신경망 멀티미디어데이터베이스 빅데이터 분석과 데이터 과학	가상현실콘텐츠
	멀티미디어저작도구	게임설계 및 운영 스마트모바일 프로그래밍 II 운영체제	캡스톤디자인 I	인공지능 프로그래밍	멀티미디어AV편집
4학년		서버프로그래밍의 이해	캡스톤디자인 II 현장실습	인공지능	멀티미디어응용 멀티미디어콘텐츠설계 영상처리실무
			현장실습		멀티미디어콘텐츠설계II