

## 지원자를 위한 학과소개 및 발전계획

정년트랙	비정년트랙			학과	미디어학과	초빙분야 (한글 및 영문)	디지털콘텐츠 제작에 필요한 응용소프트웨어공학 - 게임, XR, HCI 등
	교육	연구	산학				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

### ■ 학과소개 및 발전계획

- 1998년 학과 신설. 디지털미디어 신산업 분야를 개척하고 실무를 이끌 수 있는 콘텐츠 크리에이터 양성을 교육 목표로 하고 있음
- 13명의 정년트랙 교수, 1명의 산학협력중점 교수로 구성. 재학생 수는 470명(2019년 3월)
- 4차산업혁명과 빠르게 변화하는 디지털미디어 분야를 선도하기 위해 2018년 전공을 개편하였으며 산업분야를 기준으로 5개의 트랙 형태로 실무형 교육 프로그램 운영 중. 2개 이상의 트랙 이수를 통해 전문역량과 융합역량을 갖출 수 있도록 유도하고 있음
  - 게임엔터테인먼트콘텐츠(Game & Interactive Contents)
  - 디지털엔터테인먼트(Digital Entertainment)
  - 콘텐츠디자인(Contents Design)
  - 미디어데이터(Media Data)
  - 비주얼컴퓨팅(Visual Computing)
- 대학ICT연구센터(ITRC), 대학특성화사업(CK-II, 2014~2018), 대학원인력양성사업(BK21플러스, 2014~2020) 등 정부지원 교육 사업 수주를 통해 지속적인 교육과정 혁신과 교육 내실화 추진
- 디지털미디어 산업 변화에 효과적으로 대처하고 효율적인 산업수요지향 교육과정 관리를 위해 직무기반진로시스템 운영 [\[링크\]](#)

### ■ 신입교원 활용방안(기대 사항 등)

- 학과 세부 분야(5개 트랙)에서 제작과 연계하여 응용소프트웨어 교육 강화를 위한 교과목 신설 운영. 이를 통해 이론과 실무를 균형 있게 갖춘 인재 양성의 학과 교육 목표 실현에 기여
  - 연관교과목 사례 : 게임알고리즘(게임&인터랙티브콘텐츠 트랙), UI프로그래밍(콘텐츠디자인 트랙), 인공지능활용콘텐츠디자인(미디어데이터 트랙), 가상환경기술의이해(디지털엔터테인먼트 트랙)
  - 산업분야 기준으로 5개의 트랙으로 구분한 학과 교육과정 체계도는 [\[링크\]](#)에서 확인 가능
- 초빙 분야 : 디지털콘텐츠 제작에 필요한 응용소프트웨어공학
  - 게임, 3D 영상, 실감형/체감형 콘텐츠 등의 디지털 콘텐츠(어플리케이션)의 제작 및 조작과 연관된 응용소프트웨어 기술을 의미함
    - 게임제작기술, HCI응용기술 등
    - 4차산업혁명과 디지털미디어 신산업과 연관된 기술 (XR(eXtended Reality), IoE, 데이터밸리틱스 등)
- 학과 구성원간 융합 연구 활성화에 기여
- 디지털미디어 신산업으로 각광받고 있는 융합콘텐츠 (5G기반 VR·AR·MR, IoT 등) 관련 국책과제를 수주하는데 중추적인 역할 수행
- 학과가 추진예정인 대학원 인력 양성사업에 적극적으로 참여하여 우수 석, 박사 전문인력 양성 및 국제적인 수준의 연구결과물 도출