

디지털미디어전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 총 졸업 이수학점 : 128학점

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

(※ 필수 이외의 학점은 교양선택 등으로 이수하여 총 졸업 이수학점을 충족하여야 함.)

| 구분 | 대학필수(소계: 23) | | | | | | BSM(소계: 7) | | 전공기초 (소계: 3) | 전공 | |
|------|----------------------|--------------------|--------------|----|-----------|-------|------------|------|-----------------|------|------|
| | 아주희망 전공진로탐색 | 아주인·신인생을 위한 마중물 | 이주상상 프로젝트 | 영어 | 대학 글쓰기 | 영역별교양 | 수학1 | 기초과학 | | 전공필수 | 전공선택 |
| 전공심화 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 12 | 3 | 4 | 3 | 16 | 48 |
| 일반전공 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | | | | | | 30 |
| 복수전공 | 학생의 소속 제1전공을 기준으로 이수 | | | | | | | | | | 30 |
| 부전공 | | | | | | | | | | | 21 |

- 제1전공 전필과목 : 컴퓨터프로그래밍및실습(4/5), 그래픽디자인(3/3), 미디어프로젝트(3/3), 자료구조(3/3), 인공지능입문(3/3)
- 복수전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)
- 부전공 전필과목 : (제1전공 전필과목과 상동)

2. 졸업요건

- 총 졸업 이수학점 : 128학점
- 평점 : 2.0 이상
- 외국어 공인 성적
 - 영어

| TOEIC | TEPS | | TOEFL | | | G-TELP | | TOEIC Speaking | (NEW) TOEIC Speaking | OPIc |
|-------|----------|------|-------|-----|-----|---------|---------|----------------|----------------------|------|
| | NEW TEPS | TEPS | PBT | CBT | IBT | level 2 | level 3 | | | |
| 730 | 329 | 605 | 534 | 200 | 72 | - | - | IM1(110점) | IM1 | IL |

※ 본 기준은 2025학년도 입학자(2027학년도 편입학자) 기준으로, 이전 입학자는 본인의 입학년도 기준을 따라야 함

- 전공 이수원칙 : 전공 심화 과정 이수 또는 복수(부)전공으로 타전공을 이수

※ 예외 : 복수학위생, 학·석사연계과정으로 본교 대학원 진학이 확정된 자는 제1전공을 일반과정만 이수하여도 졸업 요건 충족

3. 교육과정

- 일반과정

| 이수구분 | 학수구분 | 과목명 | | 개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성 (구성 요소별 학점 수) | | | 학점 수 합계 | |
|-------------|----------|-----------------|------|-------------------------|-------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|----|----------|------------|---|
| | | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | | |
| | | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | | | |
| 대학필수 | 교필 | 아주희망전공진로탐색 | | ● | | | | | | | | 1 | | | 1 | |
| | | 아주인-신입생을 위한 마중물 | | ● | | | | | | | | 1 | | | 1 | |
| | | 아주상상프로젝트 | | ● | | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | 영어 | | | ● | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | 대학글쓰기 | | | ● | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | '역사와 철학'영역(택1) | | | | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | '문학과 예술'영역(택1) | | | | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | '인간과 사회'영역(택1) | | | | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | '연결과 통합'영역(택1) | | | | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| 소계 | | | | 3 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 23 | 0 | 0 | 23 | |
| B S M | 수학 | 교필 | 수학1 | | ● | | | | | | | | 3 | | | 3 |
| | 기초 과학 | 교필 | 물리학 | Set | Set 중 택1 | | | | | | | | | | | 4 |
| | | 물리학실험 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 교필 | 생명과학 | Set | | | ● | | | | | | 3 | | 1 | |
| | | 생명과학실험 | | | | | | | | | | | | | | |
| | 교필 | 화학 | Set | | | | | | | | | | | | | |
| 화학실험 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 소계 | | | | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | | 1 | 7 | |
| 전공기초 | | 확률및통계1 | | | ● | | | | | | | 3 | | | 3 | |
| 소계 | | | | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | | | 3 | |
| 전공필수 | 전필 | 컴퓨터프로그래밍및실습 | | ● | ● | | | | | | | 3 | | 1 | 4 | |
| | | 그래픽디자인 | | ● | ● | | | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 | |
| | | 미디어프로젝트(종합설계) | | | | | | | | ● | | | 3 | | 3 | |
| | | 자료구조 | | | | ● | | | | | | 3 | | | 3 | |
| | | 인공지능입문 | | | | ● | | | | | | 3 | | | 3 | |
| 소계 | | | | 2 | 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 10.5 | 3 | 2.5 | 16 | |
| 전공선택 | 전선 | 창의미디어 | | ● | | | | | | | | | 3 | | 3 | |
| | | 객체지향프로그래밍및실습 | | | ● | ● | | | | | | 3 | | 1 | 4 | |
| | | 발상과시각화 | | | ● | | | | | | | 3 | | | 3 | |

| 이수구분 | 학수구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성 (구성 요소별 학점 수) | | | 학점 수 합계 |
|------|------|----------------|-------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-----|----------|------------|
| | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | |
| | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | | |
| 전공선택 | 전선 | 3D그래픽디자인 | | | ● | | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 디지털사운드기초 | | | ● | ● | | | | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 모바일프로그래밍 | | | ● | | | | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 미디어심리학 | | | ● | | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 미디어통계 | | | ● | | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 스토리텔링 | | | ● | | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 메타버스콘텐츠초기획 | | | ● | | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 게임의이해 | | | | ● | | | | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 3D어셋크리에이션 | | | | ● | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 3D캐릭터애니메이션 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 뉴미디어와디지털방송 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 디지털타이포그래피 | | | | ● | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 미디어애널리틱스 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 메타버스프로그래밍 | | | | ● | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 미디어와창업 | | | ● | ● | | | | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 비주얼커뮤니케이션디자인 | | | | ● | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 영상제작미학 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 컴퓨터그래픽스 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 크리에이티브미디어프로그래밍 | | | | ● | | | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | GPU프로그래밍 | | | | | | ● | | | 3 | | | 3 |
| | | 게임엔진프로그래밍 | | | | | | ● | | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 미디어산업혁명기획 | | | | | | ● | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 미디어융합연구 | | | | | | ● | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 미디어조사방법론 | | | | | | ● | | | 3 | | | 3 |
| | | 영상연출 | | | | | | ● | | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 영상처리 | | | | | | ● | | | 3 | | | 3 |
| | | VFX스튜디오 | | | | | | ● | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 운영체제 | | | | | | ● | | | 3 | | | 3 |
| | | 인포그래픽스 | | | | | | ● | | | 1 | | 2 | 3 |
| | | 몰입형미디어프로그래밍 | | | | | | ● | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 3D캐릭터리깅 | | | | | | ● | | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 그래픽디자인역사의이해와응용 | | | | | | ● | | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 디지털휴먼파이프라인 | | | | | | ● | | | 1 | 1 | 1 | 3 |
| | | 몰입형콘텐츠제작 | | | | | | | ● | | 1.5 | 1.5 | | 3 |
| | | 콘텐츠사운드제작 | | | | | | | ● | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 데이터베이스 | | | | | | | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 데이터사이언스개론 | | | | | | | ● | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 미디어집중교육1 | | | | | | | ● | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 알고리즘 | | | | | | | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 영상편집론 | | | | | | | ● | | 1.5 | 1.5 | | 3 |
| | | 인디게임제작 | | | | | | | ● | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 인터랙션디자인 | | | | | | | ● | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 인터페이스디자인 | | | | | | | ● | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 정보디자인 | | | | | | | ● | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 컴퓨터비전 | | | | | | | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 메타버스와지식재산 | | | | | | | ● | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 실전웹서비스개발 | | | | | | | ● | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 애니메이션이론 | | | | | | | | ● | 3 | | | 3 |
| | | UX디자인 | | | | | | | | ● | 1.5 | | 1.5 | 3 |

| 이수구분 | 학수구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성 (구성 요소별 학점 수) | | | 학점 수 합계 |
|------|------|---------------|-------------------------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----------------------|----|----------|------------|
| | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | |
| | | | 1학기 | 2학기 | 1학기 | 2학기 | 1학기 | 2학기 | 1학기 | 2학기 | | | | |
| 전공선택 | 전선 | 미디어집중교육2 | | | | | | | ● | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 모션그래픽디자인 | | | | | | | ● | | 1 | | 2 | 3 |
| | | 시리어스게임 | | | | | | | ● | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 영상사운드제작 | | | | | | | ● | | | | 3 | 3 |
| | | 창업실습1 | | | | | | | ● | | | | 3 | 3 |
| | | 창업실습2 | | | | | | | ● | | | | 3 | 3 |
| | | 미디어소프트웨어엔지니어링 | | | | | | | ● | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 기계학습 | | | | | | | ● | | 2 | 1 | | 3 |
| | | 데이터마이닝 | | | | | | | | ● | 2 | 1 | | 3 |
| | | 렌더링이론 | | | | | | | | ● | 3 | | | 3 |
| | | 가상인간개발과서비스기획 | | | | | | | | ● | 1 | | 2 | 3 |
| | | 미디어현장실습1 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 미디어현장실습2 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 미디어현장실습3 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 미디어현장실습4 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 창업현장실습1 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 창업현장실습2 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 해외인턴십1 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | 해외인턴십2 | | | | | | | | ● | | | 3 | 3 |
| | | | | 이산수학 | | | ● | | | | | 3 | | |
| 일반선택 | 일선 | 미디어현장실습5 | | | | | | | ● | | | | 3 | 3 |
| | | 미디어현장실습6 | | | | | | | ● | | | | 3 | 3 |
| 소계 | | | 1 | 2 | 10 | 13 | 14 | 15 | 10 | 13 | 132 | 16 | 79 | 227 |
| 총계 | | | 7 | 8 | 11 | 14 | 14 | 15 | 11 | 13 | 174.5 | 19 | 82.5 | 276 |

4. 권장이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

| 학 년 | 1학기 | | | | | 이수구분 | 2학기 | | | | | |
|-------------|-----------------|----|----|------|-------------|------|----------------|-----|-------------|-------------|-------------|--|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | |
| 1 학 년 | 아주희망전공진로탐색 | 1 | 1 | | | 대학필수 | 영어 | 3 | 3 | | | |
| | 아주인·신입생을 위한 마중물 | 1 | 1 | | | | 대학글쓰기 | 3 | 3 | | | |
| | 아주상상프로젝트 | 3 | 3 | | | | 영역별교양 (문학과 예술) | 3 | 3 | | | |
| | 영역별교양 (역사와 철학) | 3 | 3 | | | | | | | | | |
| | 수학1 | 3 | 3 | | | BSM | | | | | | |
| | | | | | | 전공기초 | 확률및통계1 | 3 | 3 | | | |
| | ***컴퓨터프로그래밍및실습 | 4 | 5 | | | 전공필수 | ***그래픽디자인 | 3 | 3 | | | |
| | | | | | | | 인공지능입문 | 3 | 3 | | | |
| | 창의미디어* | 3 | 3 | | | 전공선택 | 객체지향프로그래밍및실습 | 4 | 5 | 컴퓨터프로그래밍및실습 | | |
| | | | | | | | ***발상과시각화 | 3 | 3 | | | |
| | - | 18 | 19 | 계 | | | | 25 | 26 | - | | |
| 2 학 년 | | | | | | 대학필수 | 영역별교양 (인문과 사회) | | 3 | 3 | | |
| | | | | | | BSM | 물리학 | Set | Set 중 택1 | 4 | 5 | |
| | | | | | | | 물리학실험 | | | | | |
| | | | | | | | 생명과학 | Set | | | | |
| | | | | | | | 생명과학실험 | | | | | |
| | | | | | | | 화학 | Set | | | | |
| | | | | | | 화학실험 | | | | | | |

| 학 년 | 1학기 | | | | | 이수구분 | 2학기 | | | | | |
|-------------|----------------|----|----|-----------|-------------|------|----------------|-----------|----|-------------------------------|-------------|--|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | |
| 2 학 년 | 자료구조 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스실습 | | 전공필수 | | | | | | |
| | 3D그래픽디자인 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | 전공선택 | 3D어셋크리에이션 | 3 | 3 | 3D그래픽디자인 | | |
| | 디지털사운드기초 | 3 | 3 | | | | 3D캐릭터애니메이션 | 3 | 3 | 3D그래픽디자인 | | |
| | 모바일프로그래밍 | 4 | 5 | 각자선택한과목실습 | | | 뉴미디어와디지털방송 | 3 | 3 | | | |
| | 미디어심리학 | 3 | 3 | | | | 디지털타이포그래피 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | |
| | 미디어통계 | 3 | 3 | 확률및통계1 | | | 미디어애널리틱스 | 3 | 3 | 미디어통계 | | |
| | 스토리텔링 | 3 | 3 | | | | 미디어와창업* | 3 | 3 | | | |
| | 메타버스콘텐츠기획 | 3 | 3 | | | | 비주얼커뮤니케이션디자인 | 3 | 3 | | | |
| | 이산수학 | 3 | 3 | | | | 영상제작미학 | 3 | 3 | | | |
| | | | | | | | 컴퓨터그래픽스 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스실습 | | |
| | | | | | | | 게임의 이해 | 3 | 3 | | | |
| | | | | | | | 크리에이티브미디어프로그래밍 | 4 | 5 | | 영어 | |
| | | | | | | | 메타버스프로그래밍 | 3 | 3 | | | |
| | - | 28 | 29 | 계 | | | | 44 | 46 | - | | |
| 3 학 년 | 영역별교양 (연결과 통합) | 3 | 3 | | | 대학필수 | | | | | | |
| | GPU프로그래밍 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스 | | 전공선택 | 몰입형콘텐츠제작 | 3 | 3 | 3D어셋크리에이션 or 몰입미디어프로그래밍 | | |
| | 게임엔진프로그래밍 | 3 | 3 | | | | 3D캐릭터리깅 | 3 | 3 | | | |
| | 미디어산업혁명기획 | 3 | 3 | | | | 메타버스와지식재산 | 3 | 3 | | | |
| | 미디어조사방법론 | 3 | 3 | | | | 실전웹서비스개발 | 3 | 3 | 각자선택한과목 | | |
| | 영상연출 | 3 | 3 | | | | 콘텐츠사운드제작 | 3 | 3 | 디지털사운드기초 | | |
| | 영상처리 | 3 | 3 | 자료구조 | | | 데이터베이스** | 3 | 3 | 자료구조 | | |
| | VFX스튜디오 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | | 데이터사이언스개론 | 3 | 3 | | | |
| | 운영체제 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스실습 | | | 미디어집중교육1* | 3 | 4 | | | |
| | 인포그래픽스 | 3 | 3 | | | | 알고리즘 | 3 | 3 | 자료구조 | | |
| | 미디어융합연구* | 3 | 3 | | | | 영상편집론 | 3 | 3 | | | |
| | 몰입형미디어프로그래밍 | 4 | 5 | | 영어 | | 인디게임제작 | 3 | 3 | | | |
| | 디지털휴먼파이프라인 | 3 | 3 | 3D그래픽디자인 | | | 인터랙션디자인 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | |
| | 그래픽디자인역사의이해와응용 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | | 인터페이스디자인 | 3 | 3 | | | |
| | | | | | | | 정보디자인 | 3 | 3 | | | |
| | | | | | | | 컴퓨터비전** | 3 | 3 | 자료구조 | | |
| | - | 43 | 44 | 계 | | | | 45 | 46 | - | | |
| 4 학 년 | 미디어프로젝트(종합설계) | 3 | 3 | | | 전공필수 | | | | | | |
| | | | | | | 전공선택 | 데이터마이닝** | 3 | 3 | 자료구조 | | |
| | UX디자인 | 3 | 3 | | | | 렌더링이론 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스 | | |
| | 모션그래픽디자인 | 3 | 3 | 그래픽디자인 | | | 미디어현장실습1* | 3 | 3 | | | |
| | 시리우스게임 | 3 | 3 | | | | 미디어현장실습2* | 3 | 3 | | | |
| | 영상사운드제작 | 3 | 3 | 디지털사운드기초 | | | 미디어현장실습3* | 3 | 3 | | | |
| | 창업실습1* | 3 | 3 | | | | 미디어현장실습4* | 3 | 3 | | | |
| | 창업실습2* | 3 | 3 | | | | 창업현장실습1* | 3 | 3 | | | |
| | 미디어집중교육2* | 3 | 4 | | | | 창업현장실습2* | 3 | 3 | | | |
| | 애니메이션이론 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스 | | | 해외인턴십1* | 3 | 3 | | | |
| | 기계학습 | 3 | 3 | 자료구조 | | | 해외인턴십2* | 3 | 3 | | | |
| | 미디어소프트웨어엔지니어링 | 4 | 5 | | 영어 | | 가상인간개발과서비스기획 | 3 | 3 | 3D어셋크리에이션 or 몰입미디어프로그래밍 | | |
| | | | | | | | 일반선택 | 미디어현장실습5* | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | | 미디어현장실습6* | 3 | 3 | | |
| | - | 34 | 36 | 계 | | | | 39 | 39 | - | | |

* 교과목은 특별 사업·인증제 등 특별한 사유가 있는 과목
임

** 교과목은 소프트웨어학과 개설 과목임

5. 유의사항

■ 선수과목표

| 학수구분 | 과목명 | 선수과목명 |
|------|----------------|--------------------------|
| 전선 | 3D그래픽디자인 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 3D어셋크리에이션 | 3D그래픽디자인 |
| 전선 | GPU프로그래밍 | 컴퓨터그래픽스 |
| 전선 | 몰입형콘텐츠제작 | 3D어셋크리에이션 or 몰입형미디어프로그래밍 |
| 전선 | 객체지향프로그래밍및실습 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| 전선 | 콘텐츠사운드제작 | 디지털사운드기초 |
| 전선 | 데이터마이닝 | 자료구조 |
| 전선 | 기계학습 | 자료구조 |
| 전선 | 데이터베이스 | 자료구조 |
| 전선 | 디지털타이포그래피 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 렌더링이론 | 컴퓨터그래픽스 |
| 전선 | 모바일프로그래밍 | 객체지향프로그래밍및실습 |
| 전선 | 모션그래픽디자인 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 미디어애널리틱스 | 미디어통계 |
| 전선 | 미디어통계 | 확률및통계1 |
| 전선 | 알고리즘 | 자료구조 |
| 전선 | 애니메이션이론 | 컴퓨터그래픽스 |
| 전선 | 영상사운드제작 | 디지털사운드기초 |
| 전선 | 영상처리 | 자료구조 |
| 전선 | VFX스튜디오 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 운영체제 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| 전선 | 인터랙션디자인 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 자료구조 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| 전선 | 컴퓨터그래픽스 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| 전선 | 컴퓨터비전 | 자료구조 |
| 전선 | 3D캐릭터애니메이션 | 3D그래픽디자인 |
| 전선 | 3D캐릭터리깅 | 3D그래픽디자인 |
| 전선 | 디지털휴먼파이프라인 | 3D그래픽디자인 |
| 전선 | 그래픽디자인역사의이해와응용 | 그래픽디자인 |
| 전선 | 실전웹서비스개발 | 자료구조, 객체지향프로그래밍 |
| 전선 | 가상인간개발과서비스기획 | 3D어셋크리에이션 or 몰입형미디어프로그래밍 |

디지털휴먼마이크로전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 육과정별 졸업 이수학점 구성 현황

- 이수학점 : 9학점
- 전공필수과목 없이 전공선택 과목으로만 구성됨

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

| 구분 | 대학필수 | | | | | | BSM | | 전공기초 | 전공 | |
|------------------|----------------------|--------------------|--------------|----|-----------|-------|-----|------|------|------|------|
| | 아주 희망 전공진로답색 | 아주인-신입생을 위한 마중물 | 아주상상 프로젝트 | 영어 | 대학 글쓰기 | 영역별교양 | 수학 | 기초과학 | | 전공필수 | 전공선택 |
| 디지털 휴먼 마이크로전공 | 학생의 소속 제1전공을 기준으로 이수 | | | | | | | | | - | 9 |

- 디지털휴먼(Digital Human) 마이크로 전공 편성 교과목 : 컴퓨터그래픽스(3), 3D캐릭터애니메이션(3), 디지털휴먼과 이프라인(3), 3D캐릭터리깅(3), 애니메이션이론(3), 가상인간개발과서비스기획(3)

2. 졸업요건

- 총 졸업 이수학점 : 9 학점

3. 교육과정

- 심화및 일반과정

| 이수구분 | 학수 구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당문에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성(구성 요소 별 학점 수) | | | 학점 수 합계 |
|------|----------|--------------|-------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|----|----------|---------------|
| | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | |
| | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | | |
| 전공선택 | 전선 | 컴퓨터그래픽스 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 3D캐릭터애니메이션 | | | | ● | | | | | 3 | | | 3 |
| | | 디지털휴먼파이프라인 | | | | | ● | | | | 1 | 1 | 1 | 3 |
| | | 3D캐릭터리깅 | | | | | | ● | | | 2 | | 1 | 3 |
| | | 애니메이션이론 | | | | | | | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 가상인간개발과서비스기획 | | | | | | | | ● | 1 | | 2 | 3 |
| 총계 | | | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 1 | 4 | 18 |

4. 권장이수 순서표

- 심화및 일반과정

| 학 년 | 1학기 | | | | 이수구분 | 2학기 | | | |
|-------------|------------|----|----|----------|------|--------------|----|----|-----------------------------|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 |
| 2 학 년 | | | | | 전공선택 | 컴퓨터그래픽스 | 3 | 3 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| | | | | | | 3D캐릭터애니메이션 | 3 | 3 | |
| 3 학 년 | - | | | | 계 | | 6 | 6 | - |
| | 디지털휴먼파이프라인 | 3 | 3 | 3D그래픽디자인 | 전공선택 | 3D캐릭터리깅 | 3 | 3 | |
| 4 학 년 | - | 3 | 3 | | 계 | | 3 | 3 | - |
| | 애니메이션이론 | 3 | 3 | 컴퓨터그래픽스 | 전공선택 | 가상인간개발과서비스기획 | 3 | 3 | 3D캐릭터애니메이션 or 디지털휴먼파이프라인 |
| | - | 3 | 3 | | 계 | | 3 | 3 | - |

5. 유의사항

■ 선수과목표

| 학수구분 | 과목명 | 선수과목명 |
|------|--------------|--------------------------|
| 전선 | 컴퓨터그래픽스 | 컴퓨터프로그래밍및실습 |
| 전선 | 디지털휴먼파이프라인 | 3D그래픽디자인 |
| 전선 | 애니메이션이론 | 컴퓨터그래픽스 |
| 전선 | 가상인간개발과서비스기획 | 3D아셋크리에이션 or 몰입형미디어프로그래밍 |

메타버스(AR·VR)지식재산마이크로전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 육과정별 졸업 이수학점 구성 현황

- 이수학점 : 지식재산 2개 과목 포함 총 9학점 이수

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

| 구분 | 대학필수 | | | | | | BSM | | 전공기초 | 전공 | |
|------------------------|----------------------|-------------------|--------------|----|-----------|-------|-----|------|------|------|------|
| | 아주희망 전공진로탐색 | 아주인·신입생을 위한마중물 | 아주상상 프로젝트 | 영어 | 대학 글쓰기 | 영역별교양 | 수학 | 기초과학 | | 전공필수 | 전공선택 |
| 메타버스 지식재산 마이크로전공 | 학생의 소속 제1전공을 기준으로 이수 | | | | | | | | | 6 | 3 |

- 메타버스(AR·VR)지식재산(Intellectual Property in Metaverse(AR·VR)) 마이크로 전공 편성 교과목 : 창의미디어(3), 지식재산과미래기술(3), 지식재산과연구개발(3), 몰입형미디어프로그래밍(4), 메타버스와지식재산(3)
- 메타버스(AR·VR)지식재산(Intellectual Property in Metaverse(AR·VR)) 마이크로 전공 필수 교과목 : 지
식재산과미래기술(3), 지식재산과연구개발(3)

2. 졸업요건

- 총 졸업 이수학점 : 지식재산 2개 과목 포함 총 9학점 이수

3. 교육과정

- 심화 및 일반과정

| 이수구분 | 학수 구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성(구성 요소 별 학점 수) | | | 학점 수 합계 |
|------|----------|-------------|-------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|----|----------|---------------|
| | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | |
| | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | | |
| 전공필수 | 일선 | 지식재산과 미래기술* | ● | | ● | | ● | | ● | | 3 | | | 3 |
| | | 지식재산과 연구개발* | | ● | | ● | | ● | | ● | 3 | | | 3 |
| 전공선택 | 전선 | 창의미디어 | ● | | | | | | | | | 3 | | 3 |
| | | 몰입형미디어프로그래밍 | | | | | ● | | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 메타버스와지식재산 | | | | | | ● | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| 총계 | | | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 10.5 | 3 | 2.5 | 16 |

* 지식재산과 미래기술, 지식재산과 연구개발 : 다산학부대학 개설편 교과목임

4. 권장이수 순서표

- 심화 및 일반과정

| 학 년 | 1학기 | | | | 이수구분 | 2학기 | | | |
|-------------|------------|----|----|------|------|------------|----|----|------|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 |
| 1 학 년 | 지식재산과 미래기술 | 3 | 3 | | 전공필수 | 지식재산과 연구개발 | 3 | 3 | |
| | 창의미디어 | 3 | 3 | | 전공선택 | | | | |
| | - | 6 | 6 | | 계 | | 3 | 3 | - |
| 2 학 년 | 지식재산과 미래기술 | 3 | 3 | | 전공필수 | 지식재산과 연구개발 | 3 | 3 | |
| | - | 3 | 3 | | 계 | | 3 | 3 | - |

| 학 년 | 1학기 | | | | | 이수구분 | 2학기 | | | | |
|-------------|-------------|----|----|------|-------------|------|------------|----|----|------|-------------|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 |
| 3 학 년 | 지식재산과 미래기술 | 3 | 3 | | | 전공필수 | 지식재산과 연구개발 | 3 | 3 | | |
| | 몰입형미디어프로그래밍 | 4 | 5 | | | 전공선택 | 메타버스와지식재산 | 3 | 3 | | |
| | - | 7 | 8 | 계 | | | | 6 | 6 | - | |
| 4 학 년 | 지식재산과 미래기술 | 3 | 3 | | | 전공필수 | 지식재산과 연구개발 | 3 | 3 | | |
| | - | 3 | 3 | 계 | | | | 3 | 3 | - | |

메타버스기획마이크로전공

교육과정표

1. 졸업 이수학점 및 구성 현황

가. 육과정별 졸업 이수학점 구성 현황

- 이수학점 : 필수과목(메타버스콘텐츠기획) 포함 총 9학점 이상 이수

나. 교육과정별 필수 이수학점 구성 현황

| 구분 | 대학필수 | | | | | | BSM | | 전공기초 | 전공 | |
|------------------|----------------------|--------------------|--------------|----|-----------|-------|-----|------|------|------|------|
| | 아주희망 전공진로탐색 | 아주안·신입생을 위한 마중물 | 아주상상 프로젝트 | 영어 | 대학 글쓰기 | 영역별교양 | 수학 | 기초과학 | | 전공필수 | 전공선택 |
| 메타버스기획 마이크로전공 | 학생의 소속 제1전공을 기준으로 이수 | | | | | | | | | 3 | 6 |

- 메타버스기획(Metaverse Design) 마이크로 전공 편성 교과목 : 창의미디어(3), 메타버스콘텐츠기획(3), 메타버스프로그래밍(3), 크리에이티브미디어프로그래밍(4), 몰입형미디어프로그래밍(4), 정보보호(3), 데이터마이닝(3)
- 메타버스기획(Metaverse Design) 마이크로 전공 필수 교과목 : 메타버스콘텐츠기획(3)

2. 졸업요건

- 총 졸업 이수학점 : 필수과목(메타버스콘텐츠기획) 포함 총 9학점 이상 이수

3. 교육과정

■ 심화 및 일반과정

| 이수구분 | 학수 구분 | 과목명 | 개설 학년 및 학기(해당란에 '●' 표시) | | | | | | | | 학점구성(구성 요소 별 학점 수) | | | 학점 수 합계 |
|------|----------|----------------|-------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|-----|----------|---------------|
| | | | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 이론 | 설계 | 실험 실습 | |
| | | | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | 1 학기 | 2 학기 | | | | |
| 전공필수 | 전필 | 메타버스콘텐츠기획 | | | ● | | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| 전공선택 | 전선 | 창의미디어 | ● | | | | | | | | | 3 | | 3 |
| | | 메타버스프로그래밍 | | | | ● | | | | | 1.5 | | 1.5 | 3 |
| | | 크리에이티브미디어프로그래밍 | | | | ● | | | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 몰입형미디어프로그래밍 | | | | | ● | | | | 3 | | 1 | 4 |
| | | 정보보호* | | | | | ● | | | | | 3 | | 3 |
| | | 데이터마이닝* | | | | | | ● | | | 1.5 | 1.5 | | 3 |
| 총계 | | | 1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 10.5 | 7.5 | 5 | 23 |

* 정보보호, 데이터마이닝 : 소프트웨어학과 교과목임.

4. 권장이수 순서표

■ 심화 및 일반과정

| 학 년 | 1학기 | | | | | 이수구분 | 2학기 | | | | |
|---------|-----------|----|----|------|-------------|------|----------------|----|----|------|-------------|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 |
| 1 학년 | 창의미디어 | 3 | 3 | | | 전공선택 | | | | | |
| | - | 3 | 3 | | | 계 | | | | - | |
| 2 학년 | 메타버스콘텐츠기획 | 3 | 3 | | | 전공필수 | | | | | |
| | | | | | | 전공선택 | 메타버스프로그래밍 | 3 | 3 | | |
| | | | | | | | 크리에이티브미디어프로그래밍 | 4 | 5 | | 영어 |
| | - | 3 | 3 | | | 계 | | 7 | 8 | | - |

| 학 년 | 1학기 | | | | | 이수구분 | 2학기 | | | | |
|---------|-------------|----|----|------|-------------|------|--------|----|----|------|-------------|
| | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 | | 과목명 | 학점 | 시간 | 선수과목 | 외국어 강의여부 |
| 3 학년 | 몰입형미디어프로그래밍 | 4 | 5 | | 영어 | 전공선택 | 데이터마이닝 | 3 | 3 | 자료구조 | |
| | 정보보호 | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | - | 7 | 8 | 계 | | | | | 10 | 11 | - |

5. 유의사항

■ 선수과목표

| 학수구분 | 과목명 | 선수과목명 |
|------|--------|-------|
| 전선 | 데이터마이닝 | 자료구조 |
| 전선 | 정보보호 | 자료구조 |