

가상현실전공	진출분야 및 학습로드맵
--------	--------------

진출분야 및 학습로드맵

가상현실전공

가. 인공지능활용 전문가 로드맵

단계/학기	교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공기초 및 교양 (1학년)	1 가상현실콘텐츠기초	소프트웨어개론	수의세계 / 균형교양(제4영역)
	2 파이썬응용	C프로그래밍	
전공심화 (2학년)	1 웹개발기초 3D모델링 기계학습기초		정보통신개론 / 소프트웨어전공 인공지능개론 / 소프트웨어전공
	2 가상현실프로그래밍 딥러닝기초 멀티미디어및실습		선형대수 / 소프트웨어전공 K프로젝트 I / 자유선택(학점 인정) 사물인터넷의이해 / 균형교양(제3영역) 물리의세계 / 균형교양(제4영역) 정보보호개론 / 소프트웨어전공 통계응용 / 소프트웨어전공
전공핵심 (3학년)	1 증강현실프로그래밍 디지털영상처리		알고리즘 / 소프트웨어전공 컴퓨터구조 / 소프트웨어전공

		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
	2	컴퓨터그래픽스 가상현실시스템	게임프로그래밍 컴퓨터비전	K프로젝트 II / 자유선택(학점 인정) 물리의세계 / 균형교양(제4영 역) 운영체제 / 소프트웨어전공 데이터베이스 / 소프트웨어전 공 네트워크 / 소프트웨어전공
전공응용 (4학년)	1	캡스톤디자인(VR) I		대학생의인생설계 / 일반교양 빅데이터 / 소프트웨어전공
	2	음성인식 현장실습(장기) 캡스톤디자인(VR) II		대학생의인생설계 / 일반교양

나. 멀티미디어 및 웹 개발 전문가 로드맵
수님

지도교수 : 배성근 교

단계/학기		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공기초 및 교 양 (1학년)	1	가상현실콘텐츠기초	소프트웨어개론	
	2	파이썬응용	C프로그래밍	
전공심화 (2학년)	1	웹개발기초 피지컬컴퓨팅		디지털과빅데이터 / 균형교양(제3 영역) 자료구조 / 소프트웨어전공 자바프로그래밍 / 소프트웨어전공
	2	웹개발응용 멀티미디어 및 실습	가상현실프로그래밍	K프로젝트 I / 자유선택(학점인정) 사물인터넷의이해 / 균형교양(제3 영역)

단계/학기		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공핵심 (3학년)	1	웹서버프레임워크 윈도우즈프로그래밍 디지털영상처리 디지털콘텐츠기획	증강현실프로그래밍	알고리즘 / 소프트웨어전공 컴퓨터구조 / 소프트웨어전공 인공지능개론 / 소프트웨어전공 K프로젝트 II / 자유선택(학점인정) 창업사업계획서작성 / 일반교양
	2	클라우드기반 웹개발 컴퓨터그래픽스 컴퓨터비전		운영체제 / 소프트웨어전공 네트워크 / 소프트웨어전공 K프로젝트III/ 자유선택(학점인정) 물리의세계 / 균형교양(제4영역)
전공응용 (4학년)	1	가상현실 캡스톤디자인 I 현장실습(단기)		IoT응용 / 소프트웨어전공 대학생의인생설계 / 일반교양
	2	음성인식 가상현실 캡스톤디자인 II 현장실습(장기)		소프트웨어공학 / 소프트웨어전공 K프로젝트IV / 자유선택(학점인정) 대학생의인생설계 / 일반교양

다. 가상 및 증강현실 개발 전문가 로드맵
교수님

지도 교수 : 최권택

단계/학기		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공기초 및 교 양 (1학년)	1	가상현실콘텐츠기초	소프트웨어개론	이산수학 / 소프트웨어전공
	2	파이썬응용	C프로그래밍	
전공심화 (2학년)	1	게임엔진기초 피지컬컴퓨팅 3D모델링	웹개발기초	자바프로그래밍 / 소프트웨어전공 자료구조 / 소프트웨어전공
	2	가상현실프로그래밍 멀티미디어 및 실습		선형대수 / 소프트웨어전공 K프로젝트 I / 자유선택(학점인정) 사물인터넷의이해 / 균형교양(제3영 역) 물리의세계 / 균형교양(제4영역) 모바일프로그래밍 / 소프트웨어전공

단계/학기		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공핵심 (3학년)	1	증강현실프로그래밍 디지털영상처리	윈도우즈프로그래밍	알고리즘 / 소프트웨어전공 인공지능개론 / 소프트웨어전공 K프로젝트 II / 자유선택(학점인정)
	2	가상현실시스템 게임프로그래밍 컴퓨터그래픽스 컴퓨터비전		데이터베이스 / 소프트웨어전공 운영체제 / 소프트웨어전공 네트워크 / 소프트웨어전공 K프로젝트III / 자유선택(학점인정)
전공응용 (4학년)	1	캡스톤디자인(VR) I 현장실습(단기)		IoT응용 / 소프트웨어전공 K프로젝트IV / 자유선택(학점인정) 대학생의인생설계 / 일반교양
	2	음성인식 캡스톤디자인(VR) II 현장실습(장기)		대학생의인생설계 / 일반교양

라. 게임 및 그래픽 개발 전문가 로드맵

지도교수 : 김종현 교수님

단계/학기		교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공기초 및 교 양 (1학년)	1	가상현실콘텐츠기초	소프트웨어개론	이산수학 / 소프트웨어전공
	2	파이썬응용	C프로그래밍	
전공심화 (2학년)	1	3D모델링 게임엔진기초 피지컬컴퓨팅	웹개발기초	
	2	가상현실프로그래밍 멀티미디어및실습		K프로젝트 I / 자유선택(학점인 정) 사물인터넷의이해 / 균형교양(제 3영역) 물리의세계 / 균형교양(제4영역) 모바일프로그래밍 / 소프트웨어 전공 선형대수 / 소프트웨어전공

단계/학기	교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공핵심 (3학년)	1 디지털영상처리 윈도우즈프로그래밍	증강현실프로그래밍	알고리즘 / 소프트웨어전공 Unix 서버 / 소프트웨어전공 K프로젝트 II / 자유선택(학점인정)
	2 컴퓨터그래픽스 가상현실시스템 게임프로그래밍	컴퓨터비전	데이터베이스 / 소프트웨어전공 운영체제 / 소프트웨어전공 K프로젝트III / 자유선택(학점인정) 물리의세계 / 균형교양(제4영역)
전공응용 (4학년)	1 캡스톤디자인(VR) I 현장실습(단기)		정보보호응용 / 소프트웨어전공 빅데이터 / 소프트웨어전공 K프로젝트VI / 자유선택(학점인정) 대학생의인생설계 / 일반교양
	2 캡스톤디자인(VR) II 현장실습(장기)		대학생의인생설계 / 일반교양

다전공

가. 소프트웨어전공 / 가상현실전공 복수전공 학습로드맵

단계/학기	교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공기초 및 교양 (1학년)	1 가상현실콘텐츠기초 소프트웨어개론		
	2 파이썬응용 C프로그래밍		
전공심화 (2학년)	1 멀티미디어 및 실습 자료구조 자바프로그래밍 피지컬컴퓨팅	가상현실디바이스 선형대수학 정보통신개론	

	교과목명	선택과목	타전공/교양 추천과목
전공핵심 (3학년)	2 모바일 프로그래밍 가상현실프로그래밍 I 객체지향프로그래밍 웹개발기초	정보보호개론 게임공학개론 통계응용	
	1 컴퓨터그래픽스 알고리즘 가상현실프로그래밍 II 컴퓨터구조	인공지능개론 게임프로그래밍 I 웹프로그래밍	
	2 운영체제 데이터베이스 VR파노라마 센서네트워크	네트워크 게임프로그래밍 II 디지털영상처리	
전공응용 (4학년)	1 정보보호응용 IoT응용 3D모델링 SW캡스톤디자인 I	컴퓨터비전 빅데이터 정보보호응용 가상현실HCI	
	2 가상현실응용 SW캡스톤디자인 II	네트워크프로그래밍 데이터베이스프로젝트 현장실습(장기)	

개인정보처리방침

경기도 용인시 기흥구 강남로 40(구갈동) 우(16979), 대표전화 : 031-280-3114, 031-280-3500, 팩스번호 : 031-281-3604
Copyright ©2019 Kangnam University. All right reserved.

 강남대학교 | ICT융합공학부