

미디어영상학과

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주 요 연 혁	비 고
1998	멀티미디어학부(컨텐츠,비즈니스전공)설치/입학정원120명	
2000	정보통신·멀티미디어공학부 컴퓨터멀티미디어전공으로 학부/전공 변경/입학정원 180명	멀티미디어학부(컨텐츠, 비즈니스전공)→정보통신·멀티미디어공학부 (컴퓨터멀티미디어전공)
2002	정보통신·멀티미디어공학부 멀티미디어전공으로 전공 변경/입학정원 90명	컴퓨터멀티미디어전공 →멀티미디어전공
2006	멀티미디어학부(멀티미디어공학,미디어영상전공)으로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2007-2009	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2010-2014	멀티미디어공학전공, 미디어 영상전공의 입학정원 변경(45명/45명)	
2015-2016	멀티미디어학과(멀티미디어공학트랙, 미디어영상트랙)로 학과 변경/입학 정원 86명	
2017-2021	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경 /입학정원 (42명/42명)	
2022-	공과대학 멀티미디어학부 미디어영상전공에서 아트앤디자인테크놀로지대 학으로 미디어영상학과로 단대/학과 변경/입학정원 (53명)	미디어영상전공 →미디어영상학과

1.2 교수진

이름	생년	출 신 교			최종 학위명	전공분야	주요담당과목
		학 사	석 사	박 사			
최이정	1964	한국외국 어대학교	한국외국어대 학교	한국외국어 대학교	언론학 박사	방송영상	-영상제작의이해 -방송기획제작
이은석	1968	대구 대학교	세종대학교		미술학 석사	컴퓨터그래픽	-컴퓨터그래픽 -방송타이틀그래픽
김석수	1965	경남 대학교	성균관대학교	성균관 대학교	공학 박사	멀티미디어	-스크립트언어 -프로그래밍언어론
소요환	1967	홍익 대학교	홍익대학교 미국뉴욕공과 대학교		미술학 석사	애니메이션	-3D애니메이션 -XR융합캡스톤디자인
김준수	1968	홍익 대학교	홍익대학교		미술학 석사	특수효과	-특수영상제작 -영상특수효과 -게임그래픽
유금	1979	한양대	한양대	한양대	이학 박사	시각멀티미디 어디자인	-모션그래픽 -커머셜영상세미나 -UX디자인 -어드벤처디자인
우상혁	1969	이주대학 교	부르곤뉴대학 교	부르곤뉴대 학교	컴퓨터 그래픽 스 박사	컴퓨터그래픽	-XR프로젝트 -인터랙션디자인

1.3 교육시설 설비현황

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9	디지털애니메이션 제작실	1	컴퓨터	47	
			전동스크린	1	
			냉난방기	1	
			감시카메라	1	
			워크스테이션	3	
			LCD모니터	4	
			방송음향장비	1	
			전자칠판	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
	영상특수효과 제작실	1	컴퓨터	41	
			AVR	1	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			전동스크린	1	
			감시카메라	1	
			전자칠판	1	
			LCD모니터	5	
			교육용 DVD	1	
	유비쿼터스 LAB실	1	컴퓨터	39	

			칼라TV(HD)	1	
			3D TV	2	
			맥컴퓨터	1	
			프린터	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
			에어컨	1	
	객체지향프로그램실	1	컴퓨터	41	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
			스위칭 허브	2	
	멀티통신실습실	1	컴퓨터	6	
			프린터	1	
			에어컨	1	
	멀티프로그램실	1	컴퓨터	7	
			모니터	6	
			프린터	2	
			PDA	1	
			RFID 실습장비	1	
			서버	2	
			Visual Studio,NET	1	
			화이트보드	1	
			디지털카메라	1	
			에어컨	1	
	게임프로그램실	1	컴퓨터	41	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
	컴퓨터그래픽 제작실	1	스위칭 허브	2	
			컴퓨터	13	
			프로젝터	1	
	디지털스튜디오 (스튜디오 I)	1	스크린	1	
			에어컨	1	
			무선마이크	6	
			지미집	1	
			워크스테이션	2	
			프린터	2	
			서버	2	
			에어컨	1	
			이동음향시스템	1	
			생방송용 엔코딩머신	1	
			조명세트	3	
			인터넷방송보드	1	
			ADA	1	
			Audio Patch	1	
			AV Mixer	2	
			Flux Light	5	
			디지털캠코더	2	
			스테디캠	1	
			DV/VHS-Deck	5	
			교육용 DVD	1	
			비디오레코더	1	
			디지털비디오플레이어	2	
			컴퓨터	6	
			Sync Generator	1	
			Editing Controller	1	
			방송용모니터	8	
			모니터	1	
			Console	1	

			UPS	1	
			비선형편집기	1	
			컴퓨터(미디어시스템)	1	
			미디어시스템	1	
			미디어키보드	1	
			디지털레코더	1	
			미디어컨버터	2	
			모니터스피커	1	
			비디오	4	
			미디어컨트롤레코딩기	1	
			텔레비전	6	
			Digital mixer	1	
			VDA	1	
			방송용카메라	1	

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계

대 학 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.
-------------	--



대 학 교육목적	진리 · 자유 · 봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 인류사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.
-------------	---



대 학 교육목표	덕성과 인성을 갖춘 도덕적 지성인 양성	시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성
-------------	-----------------------	---------------------	--------------------------



학과(학부) 교육목적	신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성	현장(산업)중심형 전문 인력 양성	지식융합형(학제간 · 산업간) 전문 인력 양성
----------------	------------------------	--------------------	---------------------------



학과(전공) 교육목표	인문학적 소양교육 (원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력)	전문기술교육 (실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육)	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)
----------------	-----------------------------------	---------------------------------------	--

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성	인문학적 소양교육 (원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력)	어드벤처디자인, 디지털콘텐츠의이해, 영상제작의 이해, 컴퓨터그래픽 I, 디지털리터러시, 3D애니메이션 I, 방송기획제작, 컴퓨터프로그래밍, 미디어조사방법론
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	현장(산업)중심형 전문 인력 양성	전문기술교육 (실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육)	VJ영상프로젝트, 특수영상프로젝트, XR프로젝트 커머셜영상세미나, 영상제작실습, 특수영상세미나, 방송영상세미나, 현장실습, 비주얼프로그래밍
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	지식융합형(학제간 ▪ 산업간)전문 인력 양성	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)	모바일콘텐츠제작, 영상특수효과, 광고기획과 전략, 프로그래밍언어론, 멀티미디어컴퓨터활용, 게임그래픽 I, 방송타이틀그래픽, 특수영상제작, 모션그래픽 I

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	학과기초 (전공기초 (필수))	전공과목			교양과목					융합교육과정				교과 교육 학점	졸업최 저 이수 학 점
			필수	선택	소계	필수				선택	코드 쉐어	마이 크로 디그 리	트랙	부전 공		
						공동교 양	선택필 수	계열교 양	계							
아트& 디자인 테크놀 로지 대학	미디어영상학과	0	18	27~ 42	45~ 60	13	17	-	30	-	6	6~1 5	18	21	-	128

2.4 미디어영상학과 교육과정 편성표

가. 교과과정

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1			24945 어드벤처디자인 19256 디지털콘텐츠의 이해 25572 프로그래밍 언어론	3-3-0 3-3-0 3-2-2
	2			22971 멀티미디어컴퓨터활용 25651 웹프론트엔드의 이해	3-2-2 3-2-2
2	1	23523 영상제작의 이해 25908 컴퓨터그래픽 I	3-2-2 3-2-2	25909 비주얼프로그래밍 25911 디지털터터러시 25915 인터렉션디자인	3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2	23526 3D애니메이션 I 23527 스크립트언어	3-2-2 3-2-2	23528 게임그래픽 I 19792 컴퓨터그래픽 II 19797 방송기획제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2
3	1	21931 모션그래픽 I	3-2-2	24671 모바일콘텐츠제작 19801 영상특수효과 19803 광고기획과 전략 23531 게임그래픽 II	3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2
	2	19790 미디어조사방법론	3-3-0	22987 영상제작실습 24947 UX디자인 19804 방송타이틀그래픽 19805 특수영상제작 23694 캡스톤디자인 I	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
4	1			24948 XR프로젝트 19810 VJ영상프로젝트 19813 광고홍보영상프로젝트 23695 캡스톤디자인 II	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			19815 커머셜영상세미나 19818 방송영상세미나	3-3-0 3-3-0
학점계		학점(18) - 강의(13) - 실험(10)		학점(78) - 강의(58) - 실험(40)	

나. 비교과과정

영역	항목	세부내용
외국어	영어 능력시험	TOEIC, TOEFL, TEPS, G-TELP, IELTS (Academic module)
	일어 능력시험	JLPT, JPT, JTRA
	중국어 능력시험	HSK(한어수평고시), BCT(상무한어고시)
	기타언어 능력시험	기타 외국어, 한자능력검정 시험
봉사 (필수)	NGO 활동	전공분야를 비롯, 다양한 분야에의 봉사활동, 지역행사 자원봉사 (7240시간 이상)
	선교활동	
	봉사활동	
학과	학과활동	학과 학생회 임원 활동, 학과 및 학생회 주관의 단체행사 참여 (M.T, 산업체견학, 체육대회, 학과동아리, 기타 행사)
	ME 코칭(멘토)	멘토 - 학업성적 우수자, 전공/비교과분야의 전문기술 소지자 (3,4학년 학생 위주)
해외연수	해외연수·체류	여행, 어학연수, 교환학생 등의 해외 체류
학교·동아리	총학생회·동아리 임원활동	총학생회, 공대 아트&디자인테크놀로지대학 학생회 또는 교내 전체 동아리 집행부 임원
학술 논문	대학원 진학	•국내외 대학원 진학 •국내외 학술지 게재, 학술대회 논문발표
	학술지 게재	
	학술대회 발표	
수상	특별 포상	교내외 수상
	경진대회 입상	전국 규모 대회 입상, 지방자치단체 규모 대회 입상
자격증	공인자격증	기술고시, 기사 등 국가공인자격증
	민간자격증	각종 사단법인, 협회, 기업 등이 주관, 발급하는 자격증
	국제자격증	마이크로소프트의 MOS 등 국제 공인자격증
세미나	세미나·특강·전시회	학과 및 교내외 전공관련분야 각종 세미나·특강·전시회 참관
	1인1기	3D, 영상, 프로그래밍 언어, 기사자격증 관련 특강 등 각종 전문기술 교육과정 수료를 통한 전문기술 취득
현장실습	직업·현장연수·인턴	•프로그래밍, 그래픽, 영상, 3D 등 멀티미디어기술에 연관된 직종/업무의 현장연수, 실무향상교육과정 •학과운영 실무 인턴십
	취업 확정	

교과목개요

프로그래밍 언어론

3-2-2

Programing Language

본 교과목은 프로그래밍 언어중 하나인 C를 통하여 프로그래밍의 기초를 학습한다. C프로그래밍 기법과 C언어의 기본 구조를 설명하고 애플리케이션 프로그래밍에 대하여 소개한다. 사용자 인터페이스 설계기법, 멀티쓰레딩, 예외 상황 처리 기법 등에 대한 학습과 실습을 병행한다.

디지털콘텐츠이해

3-3-0

Understanding of Digital Contents

디지털콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해한다. 특히 디지털콘텐츠 제작을 위한 기획 및 구성 등의 사례를 분석하고 보다 효율적이고도 창의적인 디지털콘텐츠 제작 방법을 연구한다.

영상제작의이해

3-2-2

Introduction to Video Production

영상제작의 전 과정을 체계적으로 이해하고 실제 수행할 수 있는 기본 실무 이론 및 기술을 갖도록 하는데 강의목표를 둔다. 이를 위해 영상의 기획, 구성, 촬영, 조명, 디지털 편집 전반에 대한 내용을 이론과 실습을 병행하여 학습한다.

컴퓨터그래픽 I

3-2-2

Computer Graphic I

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 이미지를 다양한 컴퓨터 그래픽 툴을 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 이미지 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 기본 능력을 배양한다. 이, 삼차원 이미지의 성질과 색상활용, 컴퓨터 팔레트 구조에 대한 이해를 바탕으로 실습을 통하여 원하는 이미지를 직접 응용 제작할 수 있는 능력과 예술성을 배양한다. 이론보다는 디자인 창조력을 배양한다.

컴퓨터그래픽 II

3-2-2

Computer Graphic II

컴퓨터그래픽 2에서는 그래픽 제작을 위한 심화과정으로 그래픽 툴을 사용하여 제작 방법을 학습한다. 미디어 환경에 적합한 창의적이고 작품성 있는 디지털 정보 디자인을 제작한다.

스크립트언어

3-2-2

Script Language

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML 마크업 언어, Java Script 등 스크립트언어의 전반적인 구성원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수함으로써 인터넷 기반의 응용서비스를 개발, 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

디지털리터러시

3-3-0

Digital Storytelling

디지털 리터러시는 영상, 광고, 영화, 게임 등 스토리텔링의 여러 장르에서 미디어기술의 중요 개념들이 어떻게 창작되고 사용되었는지 살펴보고, 현재의 디지털스토리텔링과 미디어 기술의 결합 유형 및 응용에 대해 탐구한다.

3D애니메이션 I

3-2-2

3D Computer Animation I

3차원 공간의 원리, 애니메이션의 기본 원리, 오브젝트의 속성과 재질 등을 이해하고 모델링, 애니메이션, 텍스처 등의 분야별 제작과정을 습득한다.

영상제작실습

3-2-2

Practice for Video Production

사진, 비디오 등의 촬영과 조명에 대한 기본적인 이론 및 필요한 실무기술을 학습한다. 카메라 운영 테크닉과 더불어 촬영에 필요한 조명의 특성, 색, 톤, 무드 등을 함께 분석 고찰한다.

방송기획제작

3-2-2

TV Directing and Production

TV 프로그램의 다양한 장르 유형별 특성을 이해하고, 각 프로그램의 유형별로 기획, 구성하며 의도한 바를 효율적으로 표현할 수 있는 제작 방법을 연구한다.

모바일콘텐츠제작

3-2-2

Mobile contents production

제 4차 산업혁명시대를 살아가는 요즘의 많은 사람들은 스마트폰을 비롯한 많은 모바일기기들을 사용하고 있으며, 이러한 기기들도 각 기능 및 성능에 따라 지속적으로 많이 다양해지고 있다. 이러한 시대적 흐름에 따른 모바일용 콘텐츠 제작을 위한 교과목으로, 프로그래밍 및 미디어처리기술, 각종 툴 활용을 통한 비교적 쉽게 제작이 가능한 앱(어플)개발과 모바일용 다양한 콘텐츠를 제작하고자 한다.

게임그래픽 I

3-2-2

Game Graphic I

게임개발을 위한 기본 입문과정. 기본적인 게임그래픽 이론을 기반으로 게임 내에 사용되는 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템 등)의 기획 및 제작방법을 습득한다. 또한 모바일 시대에 맞는 최적화된 디자인기법과 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등과 같은 최신 기술에 적용할 수 있는 게임그래픽기법을 학습한다.

게임그래픽 II

3-2-2

Game Graphic II

게임개발을 위한 상급과정. 게임엔진을 통해 게임 상의 모든 GUI와 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템, 이펙트 등)를 설정하고 기획된 시나리오에 따라 최종 결과물을 구현한다. 또한 게임설계, 알고리즘, 코딩원리 등의 기본개념을 이해하고 게임프로그래밍 작성방법을 학습한다

영상특수효과

3-2-2

Digital Visual Effect

멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면, 자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소

프트웨어를 활용하여 상황에 따른 적절한 효과를 선정할 수 있는 기술을 습득한다. 영상 및 컴퓨터그래픽의 합성, 2, 3차원 그래픽 효과, 음향 효과, 렌더링 효과 등에 관한 실습과 이론을 병행한다.

광고기획과전략

3-3-0

Advertising Planing & Strategy

광고기획, 제작, 운영에 필요한 기본 이론과 전략적 지식을 학습한다. 특히 광고 수용자인 소비자의 태도, 행동에 대한 커뮤니케이션 및 마케팅 측면에서의 이론적 관점을 이해하고 이를 바탕으로 광고기획 및 표현 전략 수립을 모색한다.

미디어조사방법론

3-3-0

Media Research Methods

미디어 연구의 기본적 접근을 목적으로 과학, 연구문제, 가설, 개념 등에 관한 기초지식을 습득하고, 조사 및 분석에 관련된 방법들을 공부한다. 이를 통해 미디어 현상을 보다 과학적으로 이해함과 동시에 콘텐츠 제작 있어서도 보다 전략적 수행이 가능하도록 교육한다.

방송타이틀그래픽

3-2-2

Broadcasting Title Graphic

정보의 전달, 엔터테인먼트, 예술적 표현 등 다양한 커뮤니케이션을 위한 멀티미디어 타이틀을 디자인하기 위한 프로덕션 과목이다. 이미지, 사운드 애니메이션 등 풍부한 멀티미디어 데이터를 활용하여 제작한다.

특수영상제작

3-2-2

Making of VFX

영화 및 영상물에 적용되고 있는 특수영상의 역사와 각 특수영상 기술에 대한 전반적인 지식을 산업 활용 예제를 통하여 이해하고 종합적인 영상 구성에 필요한 기술 개발과 사용자 인터페이스를 충족시킬 수 있는 특수영상제작 소프트웨어의 기본 사용법과 제작 능력을 습득한다.

VJ영상프로젝트

3-2-2

VJ Production Project

디지털 시대로 접어들면서 기존의 팀별 영상제작관행과 달리 1인 제작시스템(One Man Producing System)을 기반으로 하는 VJ영상제작 패러다임이 확대되고 있다. 이런 VJ의 차별적 제작방식을 실제 개별 혹은 팀별 프로젝트를 통해 학습한다. 주요 프로젝트 유형은 시사, 정보, 교양, 다큐멘터리 등의 리얼리티 프로그램 제작 중심이 된다.

XR프로젝트

3-2-2

XR Contents Project

VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality) 등 4차 산업혁명 시대에 필요한 신기술, 아이디어, 서비스 혁신을 위해 새로운 사고와 아이디어를 구체화하고 워크숍을 통해 콘텐츠 개발의 실무경험을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

광고홍보영상프로젝트

3-2-2

Project for Advertising & PR

다양한 영상제작 기술과 지식을 종합적으로 활용하여 광고홍보영상과 관련된 작품을 개별 혹은 팀별 작업을 통해 최종 완성할 수 있도록 지도한다. 광고 및 홍보분야의 구성요소 및 성공적 저작을 위한 요건 등을 이론과 주요 저작 사례의 검토를 통하여 이해한 후 실습 프로젝트를 수행한다.

커머셜영상세미나

3-3-0

Commercial Visual Seminar

기업 문화, 기업 활동, 기업이미지에 관련된 영상을 디지털디자인 전반의 프로세스의 이해와 디자인 크리에이티브적인 요소의 실제적 완성 및 적용, 산학협동을 통한 실무와 현장 체험을 분석 정리하여 관련 학문의 체계를 기획하고 정리한다.

방송영상세미나

3-3-0

Broadcasting Seminar

방송영상의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습한다. 특히 방송영상 콘텐츠가

수용자와의 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적, 사회적, 문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 방송영상 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

모션그래픽

3-2-2

Motion Graphic

이미지, 문자, 소리를 유기적으로 구성하는 모션 디자인 과목으로서 창의적 발상을 구현하는 전문 모션그래픽의 효과를 습득하여 모션 그래픽의 능력을 배양한다.

어드벤처디자인

3-3-0

Adventure Design

현재 급격히 발전해 가는 멀티미디어 융합 ICT 분야에 입문하려는 학생들에게 기초 이론 및 개방형 문제로서의 설계안에 대한 전반적인 사항을 교육함으로써 4차산업 기반 멀티미디어분야 ICT 융합 분야의 골격을 세우고 전공과목들을 학습할 수 있는 기틀을 마련한다. 또한 차의이성의 향상 및 그 문제점의 극복 방법들과 설계과정 및 방법론, 동시 공학, 브레인스토밍과 같은 의사소통을 연습하고 프로젝트 방법론에 관하여 연구한다.

멀티미디어컴퓨터활용

3-2-2

Introduction to Multimedia Computer

전공 심화 과정으로 들어가기 전에 알고 있어야 할 컴퓨터 및 멀티미디어의 기본 원리와 컴퓨터 활용능력에 대한 전반적인 내용을 체계적으로 배운다. 또한 프리젠테이션을 위한 파워포인트 활용법과 스프레드시트 작업을 위한 엑셀활용에 대해서 이해하고 실습한다. 이를 통한 일상과 업무에서 컴퓨터활용능력을 극대화 시킨다.

웹 프론트엔드 이해

3-2-2

Understanding the Web Front-End

월드 와이드 웹(World Wide Web)은 인터넷과 웹이라는 단어가 서로 혼용되어 사용될 만큼 인터넷의 가장 큰 부분을 차지하고 있다. 이러한 웹 페이지들의 집합인 웹 사이트(혹은 홈페이지)개발을 하기 위해서는 컴

퓨터 및 인터넷에 관한 기본적인 개념 이해가 절대적으로 필요하다. 또한 이와 더불어 웹의 프론트엔드에 해당하는 클라이언트 웹환경의 인터페이스와 웹사이트 구축에서 프론트엔드 웹기술의 일반적인 개념에 대해서 학습하고 기초 프로그래밍 실습을 통한 이해를 도모한다.

비주얼프로그래밍

3-2-2

Visual Programing

비주얼 베이직 또는 비주얼 C++언어는 응용 프로그램을 개발할 수 있는 대중적인 프로그램 언어이다. 비주얼 베이직의 충실한 이론 및 실용적인 예제와 실습을 통해 시스템 및 인터넷 관련 응용프로그래밍의 능력을 기를 수 있다. 또한 C++언어는 언리얼 및 아두이노를 이용한 XR(혼합 현실)콘텐츠 및 미디어아트 등의 산업 전반에 걸친 응용 서비스를 개발할 수 있는 능력이 배양된다.

UX디자인

3-2-2

UX Design

4차 산업혁명시대에 필요한 정보 아키텍처 서비스 혁신을 위해 새로운 사고와 아이디어를 프로젝트로 구체화하고, 팀 프로젝트를 통해 미디어 비주얼 콘텐츠 개발의 현장 실무능력을 습득한다.

캡스톤디자인 I

3-2-2

Capstone Design I

지역산업 수요에 맞는 아이템개발(애로기술 해결 등)을 통해 창의력 및 신기술 융합능력을 배양하고, 기술개발에 있어 완성되는 과정까지 학생-지도교수-기업체가 공동체 의식을 가지고 운영됨으로서 기업체에서 중요시하는 팀워크를 동시에 습득한다.

캡스톤디자인 II

3-2-2

Capstone Design II

지역산업 수요에 맞는 아이템개발(애로기술 해결 등)을 통해 창의력 및 신기술 융합능력을 배양하고, 기술개발에 있어 완성되는 과정까지 학생-지도교수-기업체가 공동체 의식을 가지고 운영됨으로서 기업체에서 중요시하

는 팀워크를 동시에 습득한다.

인터랙션디자인

3-2-2

Interaction Design

사용자와 시스템은 끊임없는 상호작용(Interaction)을 통해 사용자 경험을 구성한다. 상호작용의 개념의 이해와 이론적 배경을 학습하고, 이를 바탕으로 사용자 조사, 정보 설계, 항해 설계, 사용성 테스트 등으로 구성된 프로젝트를 순차적으로 진행한다.