

역량기반 교육 강화를 위한

「전공능력」

학과(전공)명	디지털미디어학과
---------	----------



서울여자대학교

□ 학과(전공)의 교육목표 및 인재상

학과(전공) 교육목표	1) 인간 중심 기반의 사회수요 창출형 교육
	2) 실무 친화형 산학협력 교육
	3) 융합 기반의 업무 주도형 리더쉽 교육
학과(전공) 인재상	<u>실감 미디어융합전문가 양성</u> 3D, 가상현실/증강현실, 상호작용하는 콘텐츠 등의 실감 미디어 기반의 디지털 콘텐츠를 구현하는 기술과 디자인을 구현하여 사용자의 경험 세계를 넓히는 실감 미디어 융합 전문가

가) 인간 중심 기반의 사회수요 창출형 교육 시행

- 인간 중심에 가치를 두는 디지털 콘텐츠 서비스의 이해를 높이고, 이에 기반한 실감 미디어 결과물을 기획, 디자인, 기술을 구현할 수 있는 교과목을 제공함.
- 다시 말해, 인간 삶, 나아가 사회에 대해 이바지를 할 수 있는 **지능형 서비스 창출 교육을 강화함**

나) 실무 친화형 산학협력 교육 강화 및 실감 미디어 센터 중심의 특화사업 수행

- 사회현장, 실무현장의 문제 해결을 목적으로 산학클러스터 기반의 다양한 실무 프로젝트를 적극적으로 실시함.

다) 융합 기반의 업무 주도형 리더쉽 교육 확대

- 다양한 미디어, 다양한 콘텐츠 분야에 대한 높은 이해를 바탕으로 융합문제에 대한 창의적 해결이 가능한 교육 실시함
- 팀 단위 프로젝트가 많은 해당 분야에서 팀 내 커뮤니케이션 능력, 프로젝트 운영 능력을 향상할 수 있는 리더쉽 교육을 시행함

□ 학과(전공)의 전공능력

○ 전공능력 설정

〈전공능력이란〉 단과대학 또는 학과(전공)의 관련 분야에서 요구하는 직무, 과업 및 역할을 수행하는데 필요한 지식, 기술, 태도를 의미함

전공능력		전공능력의 정의
①	실감 미디어 기술 구현 능력	기술과 디자인의 양쪽 분야의 구현 능력을 향상하므로, 다른 개발 영역에 대한 이해와 구현을 기반으로 한 유연한 융합적 개발 능력
②	실감 미디어 디자인 구현 능력	다양한 직군의 협업을 통해 하나의 완성도 있는 결과물을 도출하는 산업의 특성에 맞게, 협업이 필요한 기술과 디자인 분야의 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 협업과 소통 중심의 전공능력.
③	구현 기반의 융합적 능력	미래 기술이 인간 중심의 기술이 되도록 인간 가치 창출에 이바지하는 역량
④	융합적 협업능력	문제를 명확히 이해하고 이를 IT 융합 도메인 기반의 창의적 방식으로 해결하는 역량
⑤	실감 미디어를 통한 인간 중심 가치 창출 능력	미래 기술이 인간 중심의 기술이 되도록 인간 가치 창출에 이바지하는 역량
⑥	융합 IT 기반의 문제 해결 창의력	문제를 명확히 이해하고 이를 IT의 융합적 도메인을 기반의 창의적 방식으로 해결하는 역량

○ 전공능력 설정 절차 (해당 항목에 V표시, 복수선택 가능)

V	학과(전공) 내 교수회의
V	대내·외적 환경 및 학문 변화 분석
V	외부 전문가 참여(자문 등)
☐	재학생 의견 수렴 ()
☐	기타 ()

○ 4대 점검요소에 따른 전공능력 점검 (점검내용 기술)

〈전공능력 4대 점검요소〉

- ① 전공능력의 정의에 맞게 설정되었는지
- ② 대학의 인재상 및 비전과 연계되어 있는지
- ③ 대내·외적 환경 및 학문의 변화, 학생의 요구를 수용하고 있는지
- ④ 전공 교육과정이 전공능력과 연계되어 있는지 점검

점검내용	① 전공능력의 정의에 맞게 설정
	② 대내·외적 환경 및 학문의 변화
	③ 대학의 인재상 및 비전과 연계되어 있는지
	④ 전공 교육과정이 전공능력과 연계되어 있는지 점검

○ 전공능력과 교육목표의 연계성

전공능력	연계성(√표시)	
	대학(SWU2030)의 교육목표 및 인재상	학과(전공)의 교육목표
실감 미디어 기술 구현 능력	V ○ 중 하	V ○ 중 하
실감 미디어 디자인 구현 능력	V ○ 중 하	V ○ 중 하
구현 기반의 융합적 능력	○ V 중 하	V ○ 중 하
융합적 협업능력	V ○ 중 하	○ V 중 하
실감 미디어를 통한 인간 중심 가치 창출 능력	○ ○ 중 하	○ V 중 하
융합 IT 기반의 문제 해결 창의력	V ○ 중 하	○ V 중 하

○ 전공능력 자체평가 (자체평가 내용 기술)

자체평가 결과	* 학과 인재상에 관련 - 실감 미디어 관련 기획, 구현의 다양한 영역에 대한 교육이 이루어지는 융합 학과의 특성에 맞는 인재상이 제안됨. - 업계 전문가의 공통적인 의견은 실무에서 성공적인 결과물 도출을 위해서는 다양한 영역의 협업이 필수적이기 때문에, 이에 대한 훈련과 이해를 위한 교육을 필수적으로 제공할 것을 제안함.
	* 학과의 전공능력 관련 - 기획, 디자인, 프로그래밍에 대한 학생 개개인이 자신의 영역에 대한 경쟁력 있는 구현 능력을 갖추는 것은 기본적으로 매우 중요함. - 따라서 각 영역에 대한 이론과 기술에 대한 체계적인 과목 제공은 필수요건임. - 이에 더하여 융합적인 측면에서 협업이 필요한 다른 영역에 대하여 업무 이해는 필요함. - 융합적 협업능력은 프로젝트를 수행하면서, 실무에서 매우 중요한 요소임. 따라서 구성원 간의 의견을 교환하고, 수정하는 과정을 거쳐서 협업 능력을 갖추는 것이 필수적으로 필요함.

□ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성

○ 전공능력별 교육과정 편성 현황

전공능력	학년	해당 교과목명	과목/학점
전공 지식 및 기술	1	디지털미디어학개론, C++프로그래밍기초, 디지털미디어입문실습, 고급 C++프로그래밍, 컴퓨터시스템 및 미디어구조, 미디어디자인기초, 고급미디어디자인	(7)과목 / (21)학점
	2	자바프로그래밍, 자료구조, 인터랙션프로그래밍, CG프로그래밍, 미디어통신, VR/AR/MR프로그래밍, GUI디자인, 휴먼미디어 인터랙션, 인터랙션디자인, 미디어기획, 모션그래픽제작, 3D모델링, 미디어스토리텔링	(13)과목 / (39)학점
	3	미디어운영시스템, 데이터베이스, 캡스톤디자인설계1, 모바일앱프로그래밍, 웹프로그래밍, VR/AR/MR디자인, 모바일인터랙션디자인, 3D미디어구현, VR/AR/MR 콘텐츠제작	(9)과목 / (27)학점
	4	캡스톤디자인설계2, 미디어빅데이터,	(6)과목 /

		인공지능, 포트폴리오특론, 실감미디어제작, 웹콘텐츠제작	(18)학점
	소계		(35)과목 / (105)학점
인간 가치 창출	1	디지털미디어학개론, 미디어디자인기초, 디지털미디어 입문실습, 고급미디어디자인	(4)과목 / (12)학점
	2	GUI디자인, 휴먼미디어 인터랙션, 인터랙션 디자인, 미디어기획, 모션그래픽제작, 3D모델링, 미디어스토리텔링	(7)과목 / (21)학점
	3	VR/AR/MR디자인, 모바일인터랙션디자인, 캡스톤디자인설계1, 3D미디어구현, VR/AR/MR 콘텐츠제작	(5)과목 / (15)학점
	4	캡스톤디자인설계2, 포트폴리오특론, 실감미디어제작, 웹콘텐츠제작	(4)과목 / (12)학점
	소계		(20)과목 / (60)학점
협업능력	1	디지털미디어학개론, 미디어디자인기초, 디지털미디어 입문실습, 고급미디어 디자인	(4)과목 / (12)학점
	2	미디어기획, 모션그래픽제작, 3D모델링, 미디어스토리텔링	(4)과목 / (12)학점
	3	3D미디어구현, VR/AR/MR 콘텐츠제작, 캡스톤디자인설계1	(3)과목 / (9)학점
	4	캡스톤디자인설계2, 실감미디어제작, 웹콘텐츠제작, 포트폴리오 특론	(4)과목 / (12)학점
	소계		(15)과목 / (45)학점
창의력	1	디지털미디어학개론, C++프로그래밍기초, 디지털미디어입문실습, 고급 C++프로그래밍, 컴퓨터시스템 및 미디어구조, 미디어디자인기초, 고급미디어디자인	(7)과목 / (21)학점
	2	자바프로그래밍, 자료구조, 인터랙션프로그래밍, CG프로그래밍, 미디어통신, VR/AR/MR프로그래밍, GUI디자인, 휴먼미디어 인터랙션, 인터랙션디자인, 미디어기획, 모션그래픽제작, 3D모델링, 미디어스토리텔링	(13)과목 / (39)학점

	3	미디어운영시스템, 데이터베이스, 캡스톤디자인설계1, 모바일앱프로그래밍, 웹프로그래밍, VR/AR/MR디자인, 모바일인터랙션디자인, 3D미디어구현, VR/AR/MR 콘텐츠제작	(9)과목 / (27)학점
	4	캡스톤디자인설계2, 미디어빅데이터, 인공지능, 포트폴리오특론, 실감미디어제작, 웹콘텐츠제작	(6)과목 / (18)학점
	소계		(35)과목 / (105)학점
총 합계			(105)과목 / (315)학점

○ 전공 교과목별 SWU2030 핵심역량 및 전공능력과의 관련성(Mapping)

전공 교육과정				SWU2030 핵심역량					전공능력				
학 년	학 기	학수번호	교과목명	창 조 적 문 제 개 발 및 문 제 해 결 능 력	글로벌 시민 역량	감성 적 인지 역량	디지털 문해 능력	실 미 어 기 구 현 능 력	감 미 어 디 자 인 현 능	구 현 반 의 합 적 능	융 합 적 능 력	실 미 어 통 인 중 의 가 창 능	합 IT 기 의 문 해 결 의 력
1	1	DA01003	디지털미디어학개론	4	2	2	5	2	2	5	4	4	3
1	1	DA01004	C++프로그래밍기초	5	2	3	4	5	1	1	1	3	5
1	1	DA01005	미디어디자인기초	4	1	5	3	1	5	2	2	2	4
2	1	DA01011	자바프로그래밍	5	2	3	4	5	1	1	1	3	5
2	1	DA01012	GUI디자인	5	2	4	2	2	5	3	2	3	4
2	1	DA01014	모션그래픽제작	3	1	5	3	3	5	3	2	1	4
2	1	DA01019	미디어기획	5	4	3	3	2	2	3	4	4	5
3	1	DA01021	디지털미디어세미나2	4	2	2	5	2	2	5	4	4	3
3	1	DA01022	미디어운영시스템	3	2	4	5	4	1	3	1	5	4
3	1	DA01024	3D미디어구현	5	2	3	4	3	5	4	1	3	5
3	1	DA01025	모바일 앱프로그래밍	5	2	3	4	5	3	4	1	5	5
2	1	DA01027	CG프로그래밍	5	2	4	4	5	4	5	3	4	5
2	1	DA01029	휴먼미디어 인터랙션	5	2	4	2	2	4	2	4	4	5
4	1	DA01032	웹콘텐츠제작	4	1	5	3	4	4	2	4	2	4
4	1	DA01033	캡스톤디자인설계2	5	2	4	2	5	5	3	5	2	3
3	1	DA01036	모바일인터랙션 디자인	5	2	4	2	2	5	2	5	4	5
4	1	DA01044	인공지능	5	2	3	4	4	1	3	1	5	5
1	2	DA01006	고급C++프로그래밍	5	2	3	4	5	1	1	1	3	5
1	2	DA01007	고급미디어디자인	4	1	5	3	1	5	2	2	2	4

1	2	DA01013	디지털미디어 입문실습	3	2	5	4	3	3	2	2	5	4
3	2	DA01015	데이터베이스	3	2	4	5	4	1	3	1	5	5
3	2	DA01017	웹프로그래밍	5	2	3	4	5	3	4	1	5	5
2	2	DA01018	3D모델링	4	1	5	3	4	5	5	4	3	5
2	2	DA01023	인터랙션디자인	5	2	4	2	2	5	2	4	4	5
2	2	DA01026	미디어통신	3	2	4	5	4	1	3	1	5	4
2	2	DA01040	VR/AR/MR 프로그래밍	5	2	4	4	5	4	5	3	4	5
2	2	DA01041	미디어스토리텔링	5	4	3	3	2	2	3	4	4	5
3	2	DA01042	VR/AR/MR디자인	5	2	4	2	4	5	3	2	3	4
4	2	DA01046	포트폴리오특론	5	4	3	4	2	4	3	2	4	5
3	2	DA01048	소프트웨어개발 실무영어II	5	2	2	4	1	1	1	1	4	5
1	2	DA01008	디지털미디어 세미나1	4	2	2	5	2	2	5	4	4	3
2	2	DA01016	자료구조	5	2	4	4	3	1	5	1	4	5
3	1, 2	DA01031	캡스톤디자인설계1	5	2	4	2	3	3	2	5	4	5
1	1	DA01047	소프트웨어개발 실무영어 I	5	2	2	4	1	1	1	1	4	5
1	2	DA01009	컴퓨터시스템 및 미디어구조	3	2	4	5	4	1	3	2	5	4
2	1	DA01039	인터랙션 프로그래밍	5	2	3	4	5	4	5	3	4	5
4	1, 2	DA01038	소프트웨어 역량인증	5	2	4	2	3	3	2	4	4	5
4	2	DA01045	미디어빅데이터	3	2	4	5	4	1	3	1	5	4
(매핑값 합계)				169	77	137	137	123	111	114	94	143	171