2025학년도 학과(전공)별 교양이수(전공연계) 로드맵

# 디지털미디어학과

| 미래산업융합대학

| 학년구분 | 학문영역 | | 교양교과목(학점) | 연관(연계) 전공 교과목명(학점) | 비고 |
|---|---|---|---|---|---|
| 졸업요건 | | | 경건회 | 1. 전공필수, SW Guru 1,2<br>2. 소프트웨어역량인증 이수<br>**[위 사항 모두 이수]** | |
| 1 | 교양필수 (9학점) | | 기독교개론(2), 소프트웨어와 창의적사고(3), 대학영어〈듣기말하기〉(2), 바롬인성교육(1), 자유전공세미나(1) | | |
| | 기초교양 | | 수학의 세계 (3) | C++ 프로그래밍 기초 (3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | | | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 프로그래밍 기초 (3) | C++ 프로그래밍 기초 (3) | |
| | | 문화예술 | 창의적사고 (3) | 고급 C++ 프로그래밍 (3) | |
| | 일반교양 | | 콘텐츠제작기초 (3) | 휴먼미디어인터랙션기초(3) | 디지털문해역량 |
| 2 | 기초교양 | | 기초통계학 (3) | 자료구조 (3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | 스토리텔링: 인문학적 상상력으로 보는 세상 (3) | 미디어 스토리텔링 (3) | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 현대과학으로 바라보는 세상 (3) | 2D콘텐츠 프로그래밍 (3) | |
| | | 문화예술 | 메타버스의 세계 (3) | 3D콘텐츠 프로그래밍 (3) | |
| | 일반교양 | | | | |
| 3 | 교양필수 (2학점) | | 바롬종합설계프로젝트(2) | | |
| | 기초교양 | | 심리학의이해 (3) | 인터랙션디자인실습 (3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | | | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 4차산업혁명의 핵심기술 (3) | XR콘텐츠 프로그래밍 (3) | 디지털문해역량 |
| | | 문화예술 | 알고보면 디자인 (3) | 모바일인터랙션디자인 (3) | |
| | 일반교양 | | 웹페이지저작기초 (3) | 웹프로그래밍 (3) | 디지털문해역량 |
| 4 | 기초교양 | | 뇌과학과인간 (3) | 인공지능 (3) | |
| | 영역교양 | 인문과학 | 공동체와윤리 (3) | 캡스톤 디자인 설계 1.2 (3) | |
| | | 사회과학 | | | |
| | | 과학기술 | 인공지능과인류 (3) | 인공지능 (3) | |
| | | 문화예술 | | | |
| | 일반교양 | | | | |