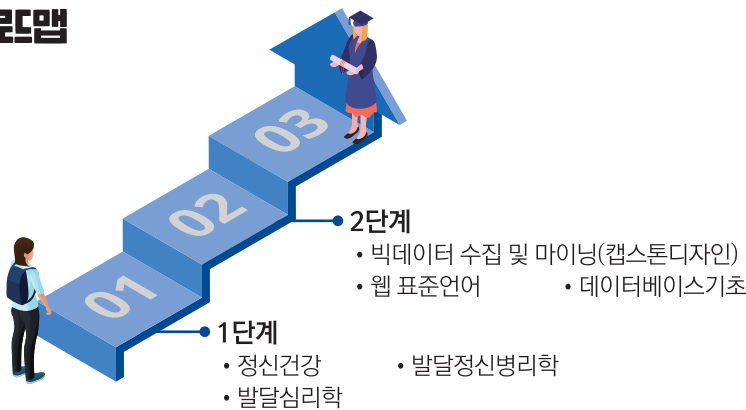


교육과정

과목명	학점	시간	교과목 구분	개설학과
정신건강	3	3	이론+실습	아동학과
발달심리학	3	3	이론	아동학과
발달정신병리학	3	3	이론	아동학과
빅데이터 수집 및 마이닝(캡스톤디자인)	3	3	실습	소프트웨어융합학과
웹 표준언어	3	3	실습	소프트웨어융합학과
데이터베이스기초	3	3	이론+실습	소프트웨어융합학과

이수로드맵



이수학점

15↑

갓추어야 할 직무역량

전문지식 이해 및 통합적 사고력(현장에 활용할 수 있는 IT 기술 및 아동 융합적 전문지식 습득과 분석적 사고를 통해 맥락 안에서 통합적으로 적용할 수 있는 능력), 현장 적응 및 문제해결 능력(유아·아동·청소년 분야의 현장에 대한 이해를 바탕으로 인간 중심의 전문적 서비스를 수행하고 창조적 문제해결을 통해 긍정적 변화를 끌어내는 능력)

진출 분야

새로운 테크놀로지를 활용한 아동·청소년 대상 심리 분야, 비대면 온라인 방식의 심리상담 서비스 시스템의 개발 및 활용 분야(메타버스 활용 개인이나 집단 심리상담 시스템, AI 활용 온라인 심리서비스 시스템, 가상현실 활용 심리치료 등), 아동·청소년 대상의 사회·정서·인지 발달 콘텐츠 중심의 앱 개발 분야(주의 집중력 향상을 위한 게임 기반 앱), 빅데이터 수집 및 분석의 기초를 이해하고 관련 지식을 아동·청소년 관련 다양한 사회 문제 해결 및 관련 산업 매체에 활용할 수 있는 분야(아동학대, 학교폭력, 자살 예방 및 다양화된 가족의 문제해결을 돕는 복지, 학교 현장, 연구기관, 산업기관 등)

관련 직업

아동심리 관련 콘텐츠 및 소프트웨어 프로그램 개발, 아동심리 관련 소프트웨어 융합 엔지니어, 아동·청소년 대상의 웹 기반 심리 분야 스타트업