

# XR콘텐츠

XR콘텐츠전공은 초연결·초지능·초실감 XR콘텐츠를 개발할 수 있는 전공 역량 교육을 목표로 하고 있으며, 시나리오 기획, Unity 3D, 언리얼, 2D CG, C#, Javascript, Python 등의 교과목을 기반으로 실무형 융합 프로젝트 중심의 XR 콘텐츠 디자인과 구현 기술을 습득할 수 있도록 체계적인 교육과정을 제공합니다.



## 인재상

4차 산업혁명 시대의 미디어 경계를 넘나드는 XR 콘텐츠 개발을 통해 초연결·초지능·초실감 세상을 만드는 창의융합 인재를 양성합니다.

## 교육과정 [2023학년도 학제개편으로 인하여 향후 교육과정 변경 예정]

1학년	1학기	인공지능수학, AI·SW개론, 프로그래밍입문
	2학기	인공지능수학II, 문제해결형프로그래밍, 웹프로그래밍기초
2학년	1학기	자료구조, 논리회로, 고급프로그래밍, 모바일웹프로그래밍, XR콘텐츠입문
	2학기	데이터베이스, 데이터통신, 객체지향프로그래밍, 운영체제, XR콘텐츠응용
3학년	1학기	알고리즘, 소프트웨어공학, 정보보호론, 멀티미디어영상처리, 컴퓨터애니메이션, 인간-컴퓨터상호작용, 게임프로그래밍
	2학기	모바일프로그래밍, 웹프로그래밍, 시스템분석설계, 가상/증강현실, UI/UX프로그래밍, 컴퓨터비전, 컴퓨터그래픽스, 영상보안
4학년	1학기	졸업논문, 캡스톤디자인1, 캡스톤디자인2, 앱프로그래밍_NCS, 통합구현_NCS, 응용SW설계_NCS, 프로그래밍언어활용_NCS, 임베디드소프트웨어_NCS, BRG(장기현장실습), IPP(장기현장실습)
	2학기	졸업논문, 캡스톤디자인1, 캡스톤디자인2, BRG(장기현장실습), IPP(장기현장실습), OJT1, RnD

## 교수진

교수명	학위(최종대학)	연구분야
류승택	박사(중앙대학교)	컴퓨터그래픽스, 게임 프로그래밍
윤효석	박사(광주과학기술원)	HCI(인간-컴퓨터 상호작용)
장재건	박사(Univ. of South Carolina)	컴퓨터비전, 이미지 처리

## 전공 권장도서

- 코넬 힐만 \_『메타버스를 디자인하라』
- 한국경제신문 특별취재팀 \_『한경무크 한 권으로 마스터하는 메타버스 2022』

## 취득가능 자격증

Unity 전문가 자격증, ACA, ACU, OCJP, MCP, 시각디자인 산업기사, 시각디자인기사, 컴퓨터 그래픽스 운용기능사, 정보처리기사 등

## 졸업 후 진로

XR(VR/AR/MR) 콘텐츠 기획 및 개발자, 실감형 콘텐츠 제작자, 3D 인터랙티브 제작자, 인터랙티브 미디어 아트 제작자, 디지털트윈 기획 및 개발자, 메타버스 기획 및 개발자, 미디어 및 방송 콘텐츠 제작자, 게임 기획 및 개발자, 응용소프트웨어개발자, 프론트엔드 개발자, 백엔드 개발자, 웹 엔지니어, 시스템 소프트웨어 개발자, 모바일앱 개발자, DevOps/시스템 관리자, IT기술지원 전문가, 정보기술 컨설턴트, QA 전문가 등

## 동문 현황

- 이○○(한국전자기술연구원 연구원)
- 이○○(한컴위드 사원)
- 오○○(프라임엔시스시스템 사원)