

멀티미디어학부

1. 기독교 정신을 바탕으로 국가와 인류사회에 봉사할 수 있는 인문적 소양과 미덕을 쌓고, 급변하는 글로벌 경쟁시대에 필요한 국제적 감각, 기술력, 창의력, 비즈니스 능력, 언어 능력을 동시에 갖춘 전문 지식인을 양성한다. 멀티미디어학부는 국가와 지역의 전략산업 지원을 위하여 게임 및 웹 응용 프로그램 개발을 특성으로 하는 멀티미디어공학전공과 멀티미디어 콘텐츠 및 영상 제작을 특성으로 하는 미디어영상전공으로 나뉘어 있으며, 현장 중심형 전문교육을 제공한다.

2. ① 문화 현상 전반에 관련된 멀티미디어의 중요성 이해하고, 새로운 정보에 대한 깊이 있는 안목과 식견을 갖춘 유능하고 건전한 인재양성을 목표로 한다.
- ② 고도화된 멀티미디어산업사회에 적응할 수 있는 첨단 지식, 신기술 습득 능력, 차별화된 설계능력을 갖춘 신기술 전문 인재양성을 목표로 한다.
- ③ 멀티미디어 학문 분야의 계열화, 주체화, 유연화, 국제화의 융합형 교육을 통해 세계적 수준의 연구영역을 확보하고 디지털 환경에 대한 폭 넓은 안목을 갖춘 인재양성을 목표로 한다.
- ④ 유비쿼터스, 웹, 게임 및 멀티미디어콘텐츠 산업분야의 활성화와 산·학·연 협력체계 구축을 통해 경쟁력 있는 전문 산업 인재양성을 목표로 한다.

3. 학부기초 교과목 편성표

학부(과)	이수 구분	과목 명	학-강-실	주관학부(과)	적용 학부(과)	개설 학기
멀티미디어학부	계열 기초	20760 운영체제	3-3-0	멀티미디어학부	멀티미디어학부	1
		16301 멀티미디어이해	3-3-0	멀티미디어학부	멀티미디어학부	1
		19256 디지털콘텐츠 이해	3-3-0	멀티미디어학부	멀티미디어학부	1
		22971 멀티미디어컴퓨터활용	3-2-2	멀티미디어학부	멀티미디어학부	2
		21005 프로그래밍언어론	3-2-2	멀티미디어학부	멀티미디어학부	2
		21486 미디어커뮤니케이션	3-3-0	멀티미디어학부	멀티미디어학부	2

■ 멀티미디어공학전공 ■

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	

1.2 교수진

이름	생년	출 신 교			최종 학위명	전공분야	주요담당과목
		학 사	석 사	박 사			
박길철	1960	한남대학교	숭실대학교	성균관대학교	공학박사	멀티미디어	산업체연계프로그래밍실무 멀티미디어통신
박병주	1975	연세대학교	University of Florida	University of Florida	공학박사	모바일무선 통신 및 컴퓨터네트 워크	멀티미디어통신개론 유비쿼터스통신프로젝트 졸업프로젝트
김용태	1961	한남대학교	숭실대학교	충북대학교	이학박사	웹서비스 시스템	프로그래밍언어 멀티미디어웹제작실습 컴퓨터그래픽
이동철	1979	POSTECH	POSTECH	한양대학교	공학박사	소프트웨어	자바프로그래밍 및 실습 C++프로그래밍 및 실습 모바일 응용 실습
이성욱	1975	경북대학교	University of Florida	University of Florida	공학박사	정보보안	멀티미디어 서비스보안 컴퓨터 구조 데이터베이스
로 니	1978	Western Institute of Technology	한남대학교	한남대학교	공학박사	멀티미디어	게임설계 및 실습 유무선통신기술세미나 멀티미디어데이터통신

1.3 교육시설/설비현황

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9개	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	
			에어컨	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	
			스위칭 허브	2	
	컴퓨터그래픽 제작실	1	컴퓨터	13	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9개	디지털스튜디오 (스튜디오 I)	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(미디시스템)	1	
			미디시스템	1	
			미디키보드	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 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 창학이념	기독교 원리 하에 대한민국의 교육이념에 따라 과학과 문학의 심오한 진리탐구와 더불어 인간 영혼의 가치를 추구하는 고등교육을 이수시켜 국가와 사회와 교회에 봉사할 수 있는 유능한 지도자를 배출함을 목적으로 한다.
-------------	---



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



학과(전공) 교육목표	다양한 실습과 경험을 바탕으로 디지털 환경을 리더하는 전문 지성인으로 육성한다.	학생 개개인의 독창성을 살려 창의력 개발을 주안점으로 두며 새로운 유비쿼터스 멀티미디어 공학 전문인으로서의 응용기술을 발굴한다.	새로운 학문에 대한 전문적인 이해와 더불어 새롭게 개척함으로써 전문적인 기술을 가진 지도자급 인재를 양성한다.
----------------	--	---	---



학과(전공) 교육목적	전문지성인을 양성한다.	공학분야의 창의적인 설계능력을 가진 전문기술인을 양성한다.	산학연 분야의 전문지도자를 양성한다.
----------------	--------------	----------------------------------	----------------------

2.2 교육과정 편제표

한남대학교 교 육 목 표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	지성 및 덕성과 기술을 겸비한 교양인을 양성한다.	다양한 실습과 경험을 바탕으로 디지털 환경을 리더하는 전문 지식인으로 육성한다.	멀티미디어공학개론, 멀티미디어콘텐츠보안실습, 인터넷프로그래밍, 멀티미디어영상편집실습, 스크립트언어, 자바프로그래밍및실습1, 컴퓨터구조, TCP/IP인터넷및실습, 시스템분석및설계
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	공학분야의 창의적인 전문기술인을 양성한다.	학생 개개인의 독창성을 살려 창의력 개발을 주안점으로 두며 새로운 멀티미디어 전문인으로서의 응용기술을 발굴한다.	데이터베이스, 2D설계및실습, 3D설계및실습, 자바프로그래밍및실습2, 소프트웨어공학, 멀티미디어데이터통신및실습, 멀티미디어서비스보안, 멀티미디어웹제작실습, 게임설계및프로그램1, C++프로그래밍및실습1, C++프로그래밍및실습2, 모바일무선네트워크, 웹서비스응용실습1, 모바일앱스응용실습1
국가와 지역 사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	산학연 분야의 전문지도자를 양성한다.	새로운 학문에 대한 전문적인 이해와 더불어 새롭게 개척함으로써 새로운 학문으로의 기틀을 확립한다.	게임설계및실습2, 유비쿼터스통신프로젝트, 유무선통신기술세미나, 산업체연계프로그래밍실무1, 산업체연계프로그래밍실무2, 웹서비스응용실습2, 모바일앱스응용실습2, 졸업프로젝트1, 졸업프로젝트2

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수				선택		
					공통 필수	선택 필수	학부 기초	계	부 전공	교직	
공과 대학	멀티미디어공학전공	12	48	60	16	9	18	43	(21)	0	136

2.4 멀티미디어공학전공 교육과정 편성표

가. 교과과정

※ 추후 변동사항이 있음

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1				
	2				
2	1	21936 멀티미디어통신개론	3-2-2	20763 멀티미디어컴퓨터구조 20766 컴퓨터프로그래밍 22973 멀티미디어그래픽설계 및 응용Ⅰ 22974 멀티미디어웹서버기초	3-3-0 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2	20764 멀티미디어데이터베이스	3-3-0	22979 멀티미디어그래픽설계 및 응용Ⅱ 22978 멀티미디어웹서버설계및구축 22976 유비쿼터스통신 프로젝트 22977 고급컴퓨터프로그래밍응용 00000 창의적 공학설계 및 응용 00000 멀티미디어스토리텔링	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0
3	1	00000 멀티미디어데이터통신 및 네트워크 Ⅰ	3-2-2	22983 멀티미디어정보보안 22984 2D웹인터랙션콘텐츠제작 00000 멀티미디어전자상거래와 e-비즈니스 22981 자바프로그래밍및실습 1 00000 멀티미디어영상처리특론 00000 멀티미디어 디지털 광고디자인	3-3-0 3-2-2 3-3-0 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2	00000 멀티미디어데이터통신 및 네트워크 Ⅱ	3-2-2	22991 3D웹인터랙션콘텐츠제작 22990 멀티미디어시스템보안 22989 자바프로그래밍및실습 2 00000 멀티미디어홈페이지제작및응용 20765 소프트웨어공학 00000 무선이동통신세미나	3-2-2 3-3-0 3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2
4	1			22993 현대사회와디지털미디어특강 21507 모바일안드로이드응용실습1 22094 졸업프로젝트1 22096 산업체연계프로젝트1 00000 멀티미디어신기술세미나 21504 게임설계 및 실습Ⅰ	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			21508 모바일앱스응용실습2 22095 졸업프로젝트2 22097 산업체연계프로그래밍실무2 21505 게임설계 및 실습Ⅱ 21495 시스템분석 및 설계	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0
학점계		학점(12) - 강의(10) - 실험(4)		학점(111) - 강의(73)- 실험(34)	

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 (72시간 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 학생위주)
해외연수	해외연수·체류	여행, 어학연수, 교환학생 등의 해외 체류
학교·동아리	총학생회·동아리 임원활동	총학생회, 공대학생회 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 인턴쉽
	취업 확정	

교과목개요

19258 컴퓨터활용 3-3-0

Introduction to Multimedia Computer

멀티미디어를 처음 배우는 학생들이 전공 심화 과정으로 들어가기 전에 알고 있어야 할 컴퓨터 기본 원리에 대한 전반적인 내용을 체계적으로 배운다. 전반적으로 컴퓨터의 역할과 기능, 컴퓨터 디자인, 컴퓨터의 수 체계와 진수 변환, 네트워크와 인터넷의 개념 및 서비스에 관하여 구조와 동작 원리를 이해하도록 한다.

21005 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.

19256 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.

21486 미디어커뮤니케이션 3-3-0

Media Communication

커뮤니케이션 기본 이론 및 다양한 매스미디어 현상 전반에 대한 이해와 비판적 안목을 넓히는 기회를 제공한다. 이를 위해 신문, 방송, 영화, 광고, 인터넷, 뉴미디어 등 다양한 매스커뮤니케이션 현상의 특성을 체계적으로 살펴보고, 수용자와의 관계 속에서 매스미디어는 어떤 역할과 의미를 지니는지를 비판적 관점에서 이해할 수 있도록 강의한다.

20760 운영체제 3-3-0

Programming Language

멀티미디어를 시행할 수 있는 시스템의 이해를 높이기 위한 과목으로서, 기존 상용 운영체제의 특성 및 멀티미디어 지원 방법, 효과적인 시스템의 활용을 위한 최적 시스템 구축 방법, 멀티미디어와 스케줄링에 관한 내용을 알아본다. 특히 상용의 Windows, Linux, Unix의 활용과 멀티미디어 지원 특성에 대하여 이해한다.

20762 컴퓨터네트워크 3-3-0

Computer Network

멀티미디어 정보는 네트워크와 결합될 때 더욱 높은 가치를 지닌다. 멀티미디어 정보를 비롯한 정보 전반의 통신 환경에 대한 이해를 가짐으로써 멀티미디어 분야의 학습 및 실습에 도움이 되도록 한다. 멀티미디어 콘텐츠를 기존의 매체(방송, 신문 등)이 아닌 초고속 정보통신 시스템을 통해 다른 곳에 전달할 때 필요한 이론, 하부구조, 프로토콜(ATM, Gigabit Ethernet)을 연구하며 이를 이용한 응용시스템(화상회의, 화상전화, VOD, 원격교육 등)개발에 관한 내용을 학습한다.

00000 멀티미디어공학개론 3-3-0

Introduction to Multimedia Engineering

멀티미디어 분야에 입문하려는 학생들에게 멀티미디어 및 정보통신 공학에 대한 전반적인 사항을 교육함으로써 멀티미디어 정보통신 분야의 골격을 세우고 전공 과목들을 학습할 수 있는 기틀을 마련한다. 과목의 주요 내용은 멀티미디어 정보통신 개요, 멀티미디어 컴퓨터 개요, 멀티미디어 운영체제, 멀티미디어 응용과 미래 등을 학습한다.

20763 멀티미디어컴퓨터구조 3-3-0

Computer Architecture

멀티미디어 정보의 획득, 저장, 처리에 가장 핵심적 요소인 컴퓨터 시스템의 구조 전반에 대한 이해를 가짐으로써 멀티미디어 분야의 학습 및 실습에 도움이 되도록 한다. 디지털 논리회로, 컴퓨터 구성요소 등에 대한 이해를 통하여 멀티미디어 정보의 획득, 저장, 처리에 가장 핵심적 요소인 컴퓨터 시스템(즉, 하드웨어, 소

소프트웨어, 통신, 장치구조)의 구조와 동작원리를 이해하도록 한다. 교과목의 주용 내용은 디지털 논리회로, 컴퓨터 시스템의 구성 요소, 중앙처리장치, 주기억장치, 보조기억장치, 입출력장치, 통신장치이다.

18719 컴퓨터그래픽

3-2-2

Computer Graphic

컴퓨터 그래픽 디자인은 디자인의 기초 이론 지식을 통하여 컴퓨터를 이용하여 영상이나, 도형, 공간을 계획하고 표현함으로써 일반광고, 포스터, 일러스트, 모션그래픽, 사진합성, 게임화면, 캐릭터디자인 및 기타 2D그래픽을 이용하여 표현하는 과목이다. 컴퓨터 그래픽은 디자인 분야에서 많이 사용되는데, 오늘날 게임이나 모바일 형태의 콘텐츠에도 다양하게 접목된다. 과목의 주요 실습으로, 일러스트레이트, 포토샵, MM Director, Flash, 등등 기타 저작도구를 이용하여 2D그래픽으로 표현하는 과목이다.

16311 스크립트언어

3-2-2

Script Language Programming

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업(markup) 언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML, XML등의 마크업 언어, Java Script등 스크립트언어의 전반적인 구성원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수 함으로서 인터넷 기반의 응용 서비스를 개발 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

21490 C++프로그래밍및실습 1

3-2-2

C++ Programming and Practice 1

멀티미디어 및 산업공학의 다양한 분야에서 발생하는 문제를 해결하기 위한 컴퓨터의 이용은 매우 중요하다. 본 교과에서는 C 언어 지식을 확장하여 C++ 언어를 이용한 소프트웨어 개발 및 활용 능력을 갖추도록 유도한다. 본 교과목에서는 비주얼 C++를 이용한 응용 프로그램 개발, 영상처리기법, 시스템 제어 기법을 공부하고 실습한다.

20764 데이터베이스

3-3-0

Database

멀티미디어 데이터베이스의 기본적인 개념, 데이터베이스 디자인 기법 및 정규화 과정, SQL에 대하여 소개한다. 멀티미디어 데이터베이스의 기본적인 원리 이해와 멀티미디어 데이터베이스의 개념 이해, 멀티미디어 데이터베이스의 원리 이해를 통한 데이터베이스 모델링 및 프로그래밍, SQL을 이용한 실제 응용을 습득한다.

20765 소프트웨어공학

3-3-0

Software Engineering

정보시스템은 크게 소프트웨어와 하드웨어로 구성되며 특히, 소프트웨어는 정보시스템의 비용이나 품질을 결정짓는 중요한 요소이다. 따라서, 적은 비용으로 최고의 품질을 갖는 소프트웨어를 빨리 개발하기 위한 기술이 필요하며 이를 "소프트웨어공학"이라 한다. 이러한 소프트웨어 공학을 이용한 개발 방법론을 소프트웨어 개발 방법론이라고 하고 본 과목은 소프트웨어 공학 기법에 의한 개발 방법론에 대해서 학습한다.

21492 멀티미디어영상편집실습

3-2-2

Multimedia Video Editing Practice

다양한 콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습하고, 특히 콘텐츠의 기획·구성 및 분석에 관한 핵심 방법과 수용자와 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적/사회적/문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 콘텐츠 편집 능력을 향상 시킬 수 있도록 수업을 진행한다.

21493 멀티미디어웹제작실습

3-2-2

Multimedia Web Deaign Practice

웹서버를 구축하고 홈페이지를 운영하려면 기술 부분과 내용 부분을 잘 관리하지 않으면 안 된다. 특히, 홈페이지는 외부와 연결되기 때문에 외부 사용자나 고객으로부터 문의가 있을 경우 이를 신속하게 처리해야 한다. 이러한 일의 책임을 맡고 있는 사람을 웹마스터라 한다. PHP, ASP 등 서버 스크립트언어로 표현되는 CGI(Common Gateway Interface)언어의 전반적인 구성 원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래

명)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수함으로써 인터넷 기반의 응용 서비스를 개발 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

21937 TCP/IP인터넷 **3-3-0** **TCP/IP Internet**

네트워크와 네트워크간 상호연결과 관련된 기술은 오늘날 우리 문화에서 가장 빠르게 발전하고 있는 기술이다. 본 교과목에서는 TCP/IP 네트워크 관련 기본 지식을 익히는데 목표를 둔다. 또한, TCP/IP 프로토콜과는 독립적이지만, TCP/IP프로토콜을 지원하기 위해 필요한 응용 기술에 이르기까지 네트워크 전반에 대해 알아본다.

21491 C++프로그래밍및실습 2 **3-2-2** **C++ Programming and Practice 2**

멀티미디어 및 산업공학의 다양한 분야에서 발생하는 문제를 해결하기 위한 컴퓨터의 이용은 매우 중요하다. 본 교과목에서는 C 언어 지식을 확장하여 C++ 언어를 이용한 소프트웨어 개발 및 활용 능력을 갖추도록 유도한다. 본 교과목에서는 비주얼 C++를 이용한 응용 프로그램 개발, 영상처리기법, 시스템 제어 기법을 공부하고 실습한다.

21488 유비쿼터스통신프로젝트 **3-2-2** **Ubiquitous Communication Project**

유비쿼터스 환경에 맞추어 유비쿼터스 콘텐츠 등을 시행할 수 있는 시스템의 이해를 높이기 위한 과목으로서, 기존 상용 운영체제의 특성 및 유비쿼터스 환경을 지원하는 방법, 효과적인 시스템의 활용을 위한 최적 시스템 구축 방법, 스케줄링에 관한 내용을 알아본다. 또한 프로젝트 실습을 통해 직접 응용기술을 실제 환경에 접목하여 실무능력을 향상시키는 것에 중점을 둔다.

21495 시스템분석및설계 **3-3-0** **System Analysis and Design**

멀티미디어 시스템 관리는 쉽게 말하면 지금까지 사용해 오던 각종 정보시스템을 웹 서비스 시스템을 이용하여 사용할 수 있도록 수정하여 재개발한 정보시스템

을 의미한다. 웹 서비스 시스템을 사용하게 되면 별도의 통신망을 구축하지 않더라도 세계 어느 곳에서도 자신이 속한 조직의 정보시스템을 사용할 수 있고, 거래 관계가 있는 다른 조직과의 자료교환도 쉬워져 상호 정보를 공유할 수 있는 기회가 많아지게 된다. 이러한 웹 서비스 시스템에 대한 이해와 설계를 할 수 있도록 학습한다.

21938 멀티미디어콘텐츠보안실습 **3-2-2** **Multimedia Contents Protection Practice**

멀티미디어 콘텐츠는 새로운 디지털 자산으로 평가되고 있으며, 이로 인해 디지털 콘텐츠를 악의적으로 이용하거나, 다른 사람이 만든 디지털 콘텐츠를 불법으로 도용하는 사례가 증가하고 있다. 이 과목에서는 콘텐츠 보안에 대한 전반적인 지식을 학습할 수 있으며, 실습을 통해 필요한 조치를 이해할 수 있다.

21497 2D설계및실습 **3-2-2** **2D Animation Design and Practice**

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 2D 애니메이션을 관련 전문 패키지를 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 애니메이션 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 창조적이고 예술적인 능력을 배양한다. 2차원 캐릭터의 제작 및 응용, 텍스처 매핑, 랜더링 그리고 게임, 저작에서의 활용 방법 등을 배운다.

21498 자바프로그래밍및실습 1 **3-2-2** **JAVA Programming and Practice 1**

객체지향 프로그래밍 기술은 높은 품질의 소프트웨어를 저 비용으로 생산하는 소프트웨어 개발 신기술이다. JAVA 언어를 기반으로 객체지향 분석 및 설계, 객체지향 언어, 객체지향 데이터베이스 등 객체 기술의 여러 분야에 공통으로 적용되는 객체지향 핵심 기술을 학습한다.

21939 멀티미디어데이터통신실습 3-2-2**Multimedia Data Communication Practice**

현재의 인터넷통신망에서의 멀티미디어 통신과 관련 되는 주요 분야 즉 데이터 전송방식, 다중화와 집중화 방식, 회선교환과 패킷교환방식을 이해하고 통신 시 발생하는 잡음제어기법을 숙지하고 나아가서는 컴퓨터 망을 통해서 각종데이터들이 실제로 어떻게 전송되어 인터넷 통신이 이루어지는지를 이해하고 연구하며 이를 이용한 정보 전송 및 처리 기술을 소개하고 내용을 학습한다. 또한 프로젝트 실습을 통해 응용기술을 실제 환경에 접목하여 실무능력을 향상시키는 것에 중점을 둔다.

21500 3D설계및실습 3-2-2**3D Animation Design and Practice**

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 3D 애니메이션을 관련 전문 패키지를 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 애니메이션 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 창조적이고 예술적인 능력을 배양한다. 3차원 캐릭터의 제작 및 응용, 텍스처 매핑, 렌더링 그리고 게임, 저작에서의 활용 방법 등을 배운다.

21940 멀티미디어서비스보안 3-2-2**Multimedia Service Protection**

멀티미디어 콘텐츠는 디지털 파일 형태로 저장, 전송되기 때문에 쉽게 도용될 수 있다. 특히 콘텐츠를 서비스하는 경우 전송과정에서 악의적인 피해를 입을 수 있으며, 전송받은 사용자가 이를 악의적으로 사용할 수 있다. 이 과목에서는 콘텐츠를 서비스할 때 필요한 보안 지식을 학습할 수 있으며, 실습을 통해 필요한 조치를 이해할 수 있다.

21491 자바프로그래밍및실습 2 3-2-2**JAVA Programming and Practice 2**

자바는 안드로이드 운영체제 기반의 모바일 애플리케이션을 구현하는 핵심 프로그래밍 언어이다. 또한 자바를 이용하여 작성된 소프트웨어는 운영체제의 종류와 상관없이 구동되기 때문에 기업체에서 고급 프로그래머

를 구하고 있다. 본 과정에서는 자바 언어를 이용한 고급 프로그래밍 작성 기법을 학습한다.

21502 웹서비스응용실습 1 3-3-0**Web Service Practice 1**

Dynamic Web Service를 위한 응용 기술을 익히고 이를 바탕으로 멀티미디어통신, 인터넷 프로그래밍 및 멀티미디어 데이터베이스와 실제 연동한 웹 서비스 응용 시스템 설계 및 구현의 실무를 위한 교육과정을 통한 사회 전반적으로 필요시 되는 웹 서비스 응용 전문가 양성을 가능하도록 한다.

21504 게임설계및실습 1 3-3-0**Game Design and Practice 1**

게임의 구성요소, 장르 및 성공적 게임 개발을 위한 요건 등을 이론과 주요 개발 사례 및 개발 결과물에 대한 분석 등을 통하여 게임이란 콘텐츠에 대한 개발 분야에 대한 이해와 아울러 지금까지 배워온 다양한 멀티미디어 매체의 제작 및 통합에 대한 이론과 경험을 총 정리하는 기회로 삼는다. 본 교과목에서는 게임설계에 필요한 구성요소 및 설계방법론에 대하여 공부하고, C++ 혹은 여타 프로그램을 이용하여 실제 게임을 개발하도록 한다.

21941 모바일무선네트워크 3-3-0**Mobile Wireless Network**

모바일의 전반적인 이해와 모바일에 필요한 구성요소 및 방법론에 대하여 공부한다. Mobile IPv4, Mobile IPv6, Mobility Management에 대하여 공부하고, 모바일 프로토콜 개발에 필요한 알고리즘과 응용기법을 학습한다. 또한 프로젝트 실습을 통해 직접 프로토콜 응용기술을 실제 무선 환경에 접목하여 실무능력 향상시키는 것에 중점을 둔다.

21507 모바일앱스응용실습1 3-3-0**Mobile Applications Design and Practice 1**

모바일 기기에서 사용되는 애플리케이션의 성공적 개발을 위한 요건 등을 이론과 주요 개발 사례 및 개발 결과물에 대한 분석 등을 통하여 모바일 애플리케이션

개발 분야에 대한 이해와 아울러 지금까지 배워온 다양한 멀티미디어 매체의 제작 및 통합에 대한 이론과 경험을 총정리하는 기회로 삼는다. 본 교과목에서는 모바일 애플리케이션 설계에 필요한 구성요소 및 설계방법론에 대하여 공부하고, 실제 모바일 애플리케이션을 개발하도록 한다.

22094 졸업프로젝트 1 3-2-2

Capstone Design 1

멀티미디어 관련 산업체 자격증 취득을 위한 팀별 프로젝트 수행한다. 멀티미디어 이론 및 응용 실습에 대한 지식을 획득하는 것을 목표로 한다.

22096 산업체연계프로그래밍실무 1 3-2-2

Practical Programming for Industry 1

멀티미디어 산업체가 사용하는 실무 프로그래밍 기법을 학습한다. 멀티미디어 산업체가 원하는 실무 프로그래밍 지식을 획득하는 것을 목표로 한다.

21503 웹서비스응용실습 2 3-3-0

Web Service Practice 2

Web 2.0 시대에 맞춰 지금까지 학습한 멀티미디어통신, 인터넷 프로그래밍 및 멀티미디어 데이터베이스 기술을 이용하여, 실제로 활용이 가능한 웹 시스템 및 페이지를 개발함과 동시에 이를 이용하여 서비스를 제공할 수 있도록 한다.

21508 모바일앱스응용실습 2 3-1-4

Mobile Applications Design and Practice 2

모바일 애플리케이션을 서비스하기 위해서는, 데이터 처리 및 데이터베이스 접근, 무선 통신, 결제시스템 및 서버 보안을 위한 보안대책 등 다양한 요소들과의 융합이 요구된다. 본 과정에서는 학생들이 지금까지 배워온 사항들을 종합하여 실제 사용 가능한 수준의 모바일 애플리케이션을 개발하여 서비스하도록 한다.

21505 게임설계및실습 2 3-1-4

Game Design and Practice 2

게임을 서비스하기 위해서는 데이터 처리 및 데이터

베이스 접근, 유선 혹은 무선 통신, 결제시스템 및 서버 보안을 위한 보안대책 등 다양한 요소들과의 융합이 요구된다. 본 과정에서는 학생들이 지금까지 배워온 사항들을 종합하여 실제 사용 가능한 수준의 게임을 개발하여 서비스하도록 한다.

21942 유무선통신기술세미나 3-3-0

Wire and Wireless Technical Seminar

유무선 인터넷 환경에서 데이터 전송을 위한 체계적인 방법에 대해서 알아본다. 또한 차세대 유무선 망인 BCN, FMC 에 관하여 공부하고, 유무선 IPTV 통합망 개발에 필요한 알고리즘과 응용기법을 학습한다. 또한 프로젝트 실습을 통해 직접 프로토콜 응용기술을 실제 BCN 환경에 접목하여 실무능력을 향상시키는 것에 중점을 둔다.

22095 졸업프로젝트 2 3-2-2

Capstone Design 2

프로젝트 팀을 구성하여 이론적으로 학습한 내용을 실제로 구현해 봄으로써 멀티미디어 이론에 대한 구현능력을 배양한다. 팀 단위의 프로젝트 수행능력, 관리능력, 발표력 등을 배양한다.

22097 산업체연계프로그래밍실무 2 3-2-2

Practical Programming for Industry 2

프로젝트 팀을 구성하여 기업과 연계하여 실제로 프로그래밍을 작성해 봄으로써 멀티미디어 프로그래밍 실무 능력을 배양한다. 팀 단위의 프로젝트 수행능력, 관리능력, 발표력 등을 배양한다.

22043 멀티미디어융합프로젝트 3-3-0

Multimedia Convergence Project

멀티미디어 융합프로젝트 과목은 방송통신 관련 국내외 기술 등을 습득하여 향후 신기술 방송통신 서비스를 제공하는 기술에 대한 기초 지식을 습득하고 향후 학술 프로젝트 설계과목이다. 현재 대부분의 멀티미디어 서비스는 라디오, 텔레비전, 휴대전화, 인터넷 등을 이용하여 제공받고 있다. 하지만 앞으로 융합 서비스가 더욱 발전함에 따라 다양한 멀티미디어 융합 방송 및 통

신 서비스를 받기를 원할 것이다. 본 과목에서는 이러한 방송 및 통신 서비스의 기초분야에 대해서 소개하고 프로젝트를 통하여 실습능력을 향상하고자 한다.