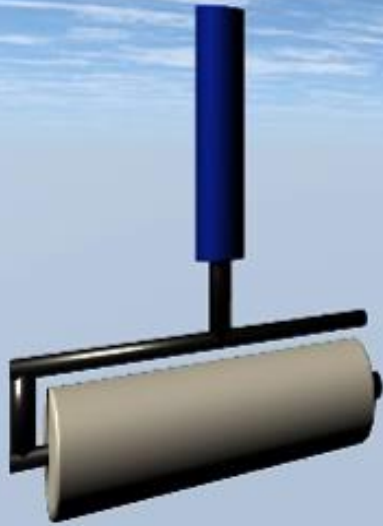


콘텐츠IT 전공 소개

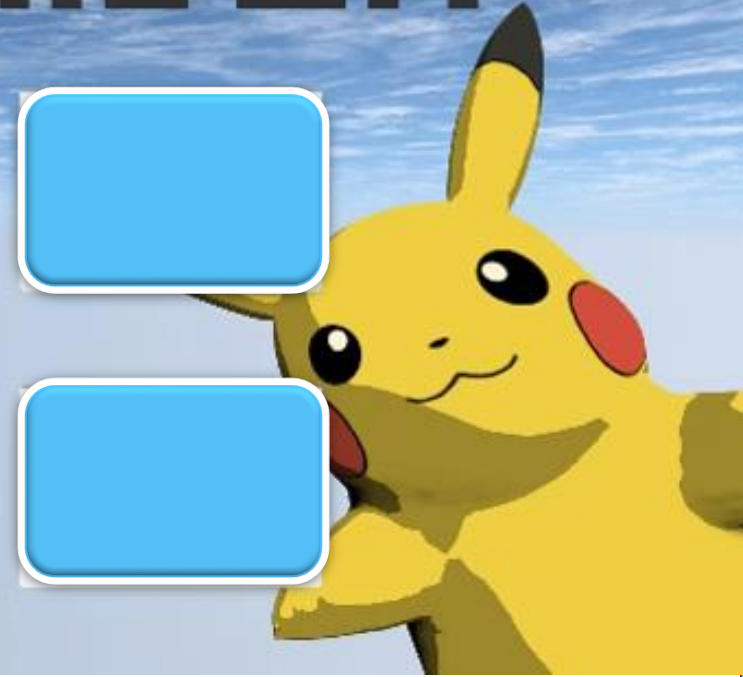
2019. 12. 12

www.BANDICAM.com

PIKA RIDER



콘텐츠IT

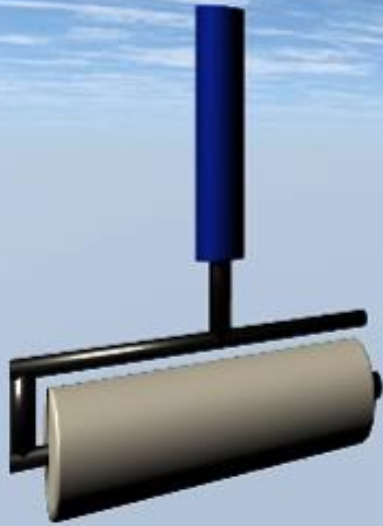


“콘텐츠IT” 전공이란?

- 다양한 미디어로 표현되는 콘텐츠들을 다루는 IT 기술 학습
 - 인터넷, 영화, TV, 라디오, 스마트폰, 전자책 등과 같은 다양한 미디어
 - IT기술을 이용하여 사용자에게 콘텐츠를 제공 – 앱, 게임, VR/AR 등
- 빠르게 변화하는 콘텐츠와 IT기술을 기초부터 최신까지 학습
- 실무 능력을 배양하기 위한 실습 및 프로젝트 설계/구현 학습

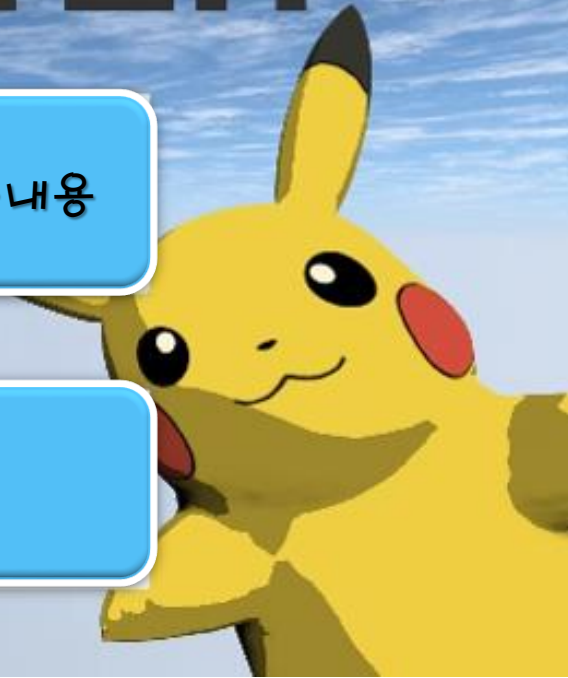
www.BANDICAM.com

PIKA RIDER



콘텐츠IT

교육내용



VR/AR 트랙 + 게임개발 트랙

- 3차원 가상공간을 이해할 수 있는 **그래픽스 기술**
- 3차원 가상공간에 현실감을 부여할 수 있는 **물리엔진 기술**
- 3차원 가상/증강공간에 사용자와 인터랙션할 수 있는 **혼합현실 기술**
- 그래픽스와 물리엔진 기술을 혼합한 **게임프로그래밍 기술**



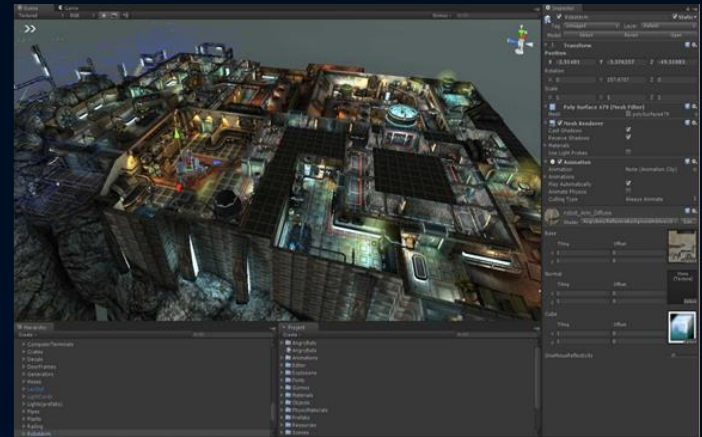
그래픽스기술



물리엔진기술



혼합현실기술



게임프로그래밍기술

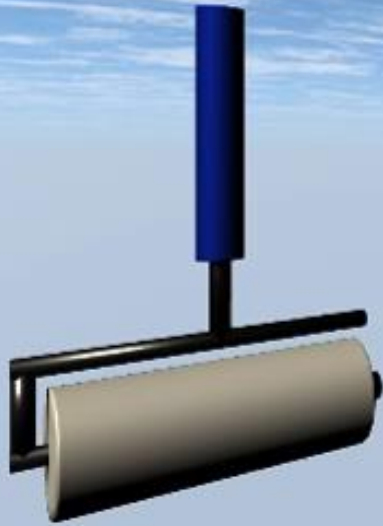
콘텐츠IT 전공

※ 2020학년도 개설예정 기준

1학년		2학년		3학년		4학년	
이산구조론		논리설계 및실험	컴퓨터구조	운영체제			
		자료구조	알고리즘	소프트웨어 공학	오디세이 세미나3		
자바 프로그래밍I	자바 프로그래밍II	C 프로그래밍	C++ 프로그래밍	윈도우 프로그래밍	모바일 프로그래밍		
			데이터베이스		웹 프로그래밍		
		파이썬 과학 프로그래밍기초	계산이론 (오토마타)	인공지능			
			데이터통신	컴퓨터 네트워크			
				멀티미디어 개론	3D프린팅과 모델링		
			VR/AR/게임 제작기초	가상현실 기초및실습	증강현실 기초및실습		
선형대수				컴퓨터 그래픽스	게임 프로그래밍	HCI	콘텐츠IT 캡스톤디자인

www.BANDICAM.com

PIKA RIDER



콘텐츠IT

교육내용

취업분야





VR/AR 플랫폼 SW



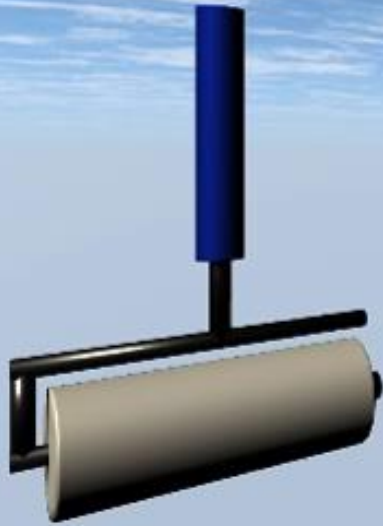
멀티미디어 콘텐츠 기획자



게임 개발자

www.BANDICAM.com

PIKA RIDER



콘텐츠IT

교육내용

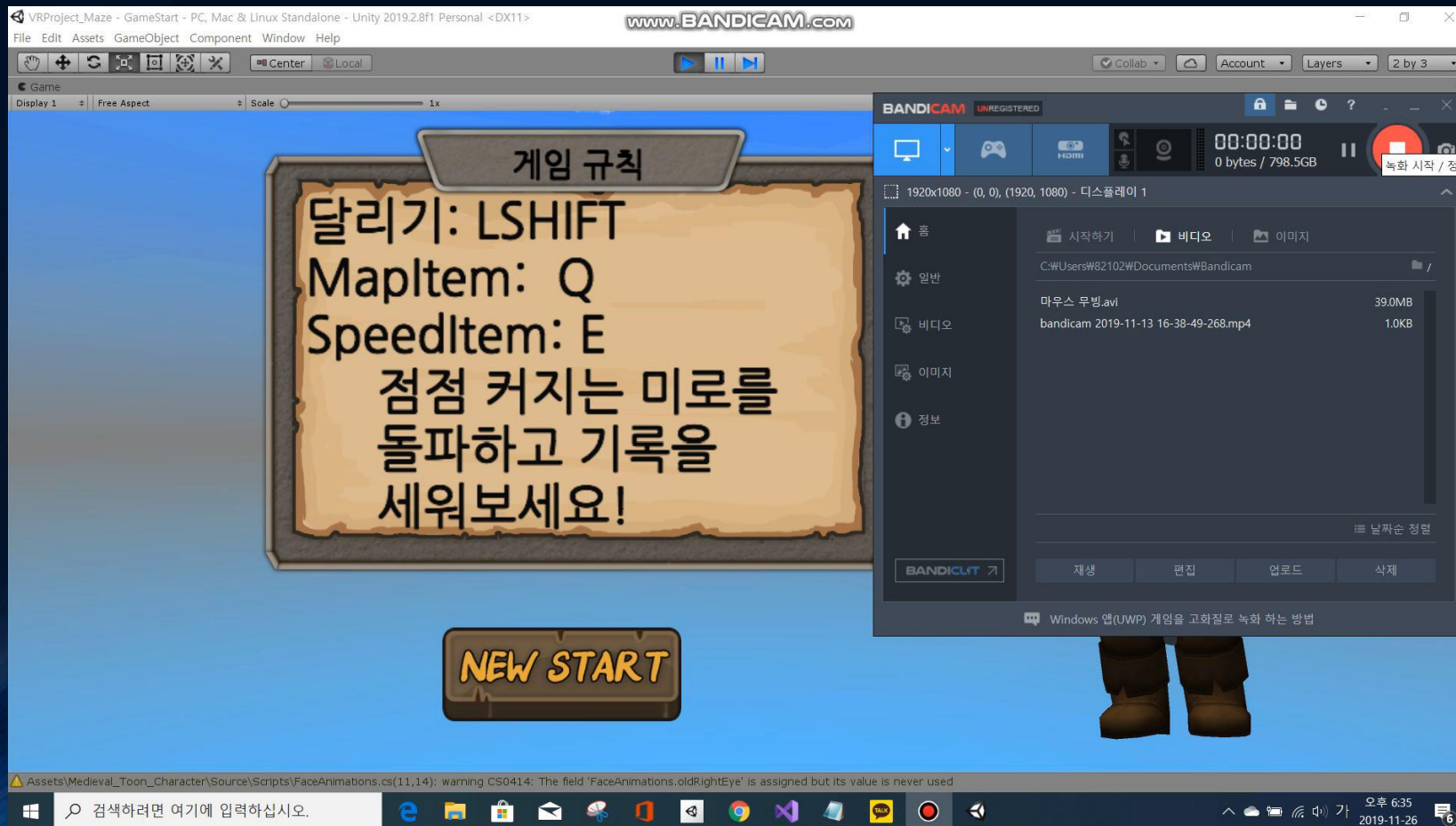
취업분야

학생작품



2019학년도 2학기 VR/AR/게임제작기초

- 융합소프트웨어학과 2학년 16학번 구○○



2019학년도 2학기 증강현실기초및실습

- 콘텐츠IT전공 3학년 15학번 김○○, 이○○



2019학년도 2학기 게임프로그래밍 - 학생 작품 (1)

- 콘텐츠IT전공 3학년 15학번 박○○



2019학년도 2학기 게임프로그래밍 - 학생 작품 (2)

- 콘텐츠IT전공 4학년 14학번 윤○○, 조○○



2019학년도 2학기 게임프로그래밍 - 학생 작품 (3)

- 콘텐츠IT전공 3학년 13학번 나○○

