

미디어테크놀로지전공

- 소속: ERICA 소프트웨어융합대학 [ICT융합학부](#) 미디어테크놀로지전공
- 유형: ERICA 대학
- 영문명: MAJOR IN MEDIA TECHNOLOGY
- 중문명:

□

목차

- [1 소개^{\[1\]}](#)
 - [1.1 학년별 학습내용](#)
 - [1.2 주요 활동](#)
 - [1.3 졸업 후 진로](#)
 - [1.4 필요 자질](#)

소개^[1]

미디어테크놀로지전공은 자유로운 분위기속에서 컴퓨팅 소프트웨어를 개발할 수 있는 전용 소프트웨어 팩토리 (SOFTWARE FACTORY)공간을 제공하고 이를 위해 개인노트북 및 실험장비 무상대여, 클라우드기반의 온라인 가상화 실습 시스템 구축, 미디어 산업체 전문 개발자가 직접 지도하는 실습교과목을 운영한다. 또한, 개인 역량 강화 교육과 미디어 관련 산업에서 창업을 희망하는 학생들을 위하여 단계별 스타트업 (startup)을 지원한다.

학년별 학습내용

학 년	학습 내용
1	IC-PBL 과비전설계, 논리학 (컴퓨터전공) , 소프트웨어의이해, 인공지능과미래사회, 일반물리학1, 미분학 적분학1, 창의융합설계, 프로그래밍 기초, 디자인 테크놀로지융합의 이해, 디지털아트 이해, 디지털 커뮤니케이션론, 시스템프로그래밍 기초, 아카데미 글쓰기, 전산통계학, 초급중국어
2	IC-PBL과취창업을위한진로탐색, 공학과심리, 선형대수, 오픈소스 SW, 융복합미디어 개론, 인공지능의 이해, 자료구조론, 자바프로그래밍 입문, 학술영어1:통합, 1인 미디어 기획 및실무, 데이터 베이스, 모바일앱개발, 스마트센서와액츄에이터, 애드테크개론, 융복합미디어 크리에이티브의이해, 컴퓨터알고리즘, 학술영어2:글쓰기
3	HCI 연구실심화실습 1.2, 디지털미디어콘텐츠기획, 미디어 인포그래픽스, 소셜미디어분석, 웹애플리케이션 개발, 인간- 컴퓨터 시스템 설계, 인지 공학이론과응용, 창의 캡스톤 디자인1.2, 피지컬컴퓨팅, IC-PBL 과역량개발, ICT융합과창업, 기계학습, 디지털 광고 제작 및 실습, 디지털미디어 콘텐츠제작, 웹 로그분석과비즈니스
4	HCI 연구실심화실습3.4, ICT융합캡스톤디자인1.2, 디지털콘텐츠마케팅 실습, 리빙랩이론과실제, 인공지능 디자인과응용, 디지털 법제와윤리, 사물인 터넷이론과실습, 융복합미디어 소비자심리, 인터랙티브멀티미디어 디어

주요 활동

- [전공해커톤](#)을 통한 창의활동 고취
- 융합 현장, 지식, 직업 체험 프로그램
- [창업공모전](#) 출전팀 지원

졸업 후 진로

멀티미디어 기획 및 제작 분야, 소셜미디어 서비스 분야, 애드 테크 (Ad Tech) 서비스 분야, 웰니스(Wellness) 네트워크 서비스 분야, 영상콘텐츠 제작자, 미디어 디자이너, 빅데이터 분석전문가, 통신사 콘텐츠 및 시스템 디자이너, 광고대행사의 각종 광고플랫폼 기획, 소셜미디어 홍보/분석전문가 등

필요 자질

- 창의성
- 상상력
- 새로운 분야에 대한 도전의식
- 문,이과 융합 적성
- 코딩에 대한 흥미

1. ↑ [ERICA 전공소개서 http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY](http://book.hanyang.ac.kr/Viewer/489RNHFJ6QLY)