



왜 한남대 멀티미디어공학과인가?

대전광역시 최첨단 컴퓨터그래픽, 3D인터랙션, ICT, 게임, 모바일 산업과 직접 관련되는 “디지털콘텐츠 및 S/W 솔루션 분야”를 차세대 성장 동력 산업으로 선정하였다. 또한, 대덕연구단지과 같은 세계적인 R&D 기반 여건을 보유하고 있어 산업구조와 입지여건 또한 뛰어나며, 산업의 집적도가 타 지역보다 탁월하다. 이러한 지리적 환경에서 우리 멀티미디어공학과는 한국 디지털 산업협회, IT 인재개발원과의 상호협력력을 체결하여 “모바일 콘텐츠 및 자바 안드로이드 게임” 제작 인력양성 사업 프로그램을 공동 개발하였으며, 2020년 교육부 “4차산업 혁신선도대학: XR (확장현실)신산업 분야”에 주관학과로 선정돼 차세대 컴퓨터 2D/3D 그래픽 제작 분야 산학연 실무교육 프로그램에도 지속적으로 참여하고 있다.



관련 적성과 흥미 알아보기

멀티미디어공학과는 인간의 삶의 가치를 다원화 하는데 기여하고 나아가 사람들의 새로운 라이프스타일을 선도할 창의적 멀티미디어공학인재 양성을 목표로 하고 있으며 소비 지향성 멀티미디어 융합 콘텐츠 제작에 필요한 기초 및 전문 지식을 교육한다. 따라서 향후 ICT 산업을 이끌어 나가는데 관심이 있는 학생이라면 도전정신을 가지고 자신의 꿈과 재능을 키워 나갈 수 있으며, 현재 “모바일 콘텐츠 제작, XR 가상확장 현실 및 애니메이션 게임 특성화”를 위한 산업체 요구형 중심의 특화된 차세대 멀티미디어 콘텐츠 디자인 전문인력 양성을 위해 다양한 기관과 협력하고 있다. 멀티미디어 그래픽, 2D/3D 인터랙션 그래픽 콘텐츠 제작, UCC 크리에이터 영상편집 및 인터넷 영상제작, 게임기획 및 게임 프로그래밍, 모바일 플랫폼 앱 UI/UX설계, 컴퓨터 SW 프로그래밍, 안드로이드 프로그래밍, 멀티미디어 통신, 모바일 및 PC 콘텐츠 제작에 관심 있는 학생에게 추천한다.

관련 비교과(체험) 활동

- 멀티미디어 기초 역량 강화를 위한 관련 자격증 취득(ITQ, GTQ, MOS 자격증)
- 멀티미디어 콘텐츠 UI/UX 디자인, 3D 게임설계 및 프로그래밍, UCC 관련 공모전 참여
- 모바일 플랫폼 앱 설계 및 프로그래밍, 안드로이드 앱 제작, 모바일 서비스 디자인 설계
- 관련 동아리 활동(MVC, MMC, Technomedia, ICDE, MENGEN 등)

권장 도서

맛있는 디자인 포토샵 CC 2021(윤이사라) / 맛있는 디자인 일러스트레이터 CC 2021(박정아) / Think Tools 파워디렉터로 UCC 동영상 편집 고수되기(비비드북) / 초보자를 위한 유니티 입문(개정판) : 따라 하면서 배우는 2D & 3D 게임 개발(아라카와 다쿠야) / 신용권의 Java 프로그래밍 정복(신용권) / 처음부터 다시 배우는 서비스 디자인 씽킹(배성환)

고교 중점 교과



졸업 후 진출 분야

멀티미디어공학과는 공학적 지식과 감성기술을 겸비한, 창의적이고 실무적 인재를 배출하고 있으며, 현장실습을 통해 멀티미디어 IT관련 산업뿐만 아니라 그래픽신기술 분야에도 진출하여 엔지니어, 그래픽 디자이너, 애니메이터, IT 연구원으로써 그 능력을 펼치고 있다. 따라서 멀티미디어공학과는 다음과 같은 세부 직무군으로 다양한 분야에 졸업생을 진출시키고 있다.

- 멀티미디어 PD, 2D/3D 그래픽 디자이너, 멀티미디어 영상 편집 전문가, 광고 애니메이터.
- 애니메이션 제작 및 설계 전문가, 게임 개발 및 기획 전문가, 소프트웨어 개발자.
- 스마트폰 앱 개발자, 이력용 콘텐츠 개발자, 시뮬레이션 전문가, e-비즈니스 쇼핑 개발자.
- 모바일 이동통신 전문가, 멀티미디어통신 전문가, 멀티미디어 콘텐츠 컨설턴트, MIS전문가.
- 데이터베이스 설계자, 웹 마스터, 멀티미디어 시스템 엔지니어, 멀티미디어 보안 전문가.



멀티미디어공학과만의 PRIDE

- POINT 1 멀티미디어 콘텐츠 플랫폼 제작 전문가의 사회적 역할증대
- POINT 2 앱 디자인, 게임 기획 및 설계, 2D/3D 그래픽 특성화 학과
- POINT 3 산학연 및 ICT 콘텐츠 생태계 선도를 위한 특성화 교육과정
- POINT 4 대학자체평가 공학계열 최우수학과 1위
- POINT 5 교육부 4차산업혁명 혁신선도대학 주관학과



멀티미디어CG(2D/3D 컴퓨터그래픽) 전문인 양성



멀티미디어콘텐츠제작(UCC 콘텐츠 제작 크리에이터) 전문인 양성



게임기획, 설계 및 프로그래밍 전문인 양성



모바일 안드로이드 앱 디자인 전문인 양성



멀티미디어 통신 및 유비쿼터스 전문인 양성



웹 서비스, 데이터베이스 및 시스템 보안 전문인 양성



산학협력 실무형 교육과정 프로그램

멀티미디어공학과는 콘텐츠 제작 능력과 창의적 디자인 발상, 그리고 국제적인 감각의 업무능력을 갖춘 현장맞춤형 전문인력 양성을 위해 차별화된 산학연 융합 실무교육과정을 제공하고 있으며, 창의적 실무위주 교육과정 및 특성화 프로그램 운영결과 대학 자체평가에서 **“공학계열 최우수 학과 1위”**로 선정되어 교육 및 연구 분야에서 최고의 우수성을 인정받았다.

또한, 멀티미디어공학과는 디지털에이전시 협회, 스마트미디어랩, 문화디자인연구소, 과학기술융합연구소 및 대덕인재개발원과 함께 첨단 2D/3D그래픽 및 JAVA 안드로이드 프로그래밍 개발, 게임 기획 및 프로젝트 설계에 관련한 산학연 실무 연계 MOU를 맺고 있으며, 실무교육으로는 게임 설계 및 안드로이드 앱 제작 시 기업의 팀장급 이상 실무 전문가들이 참가하여 현장의 기술을 직접 제공하고 나아가 교육을 이수한 학생들이 채용연계까지 이어질 수 있도록 현장실무 중심의 교육프로그램을 운영하고 있다. 교수진 또한 최첨단 2D/3D 그래픽디자인, 프로그래밍 개발, 멀티미디어 유·무선통신, 보안시스템 등의 분야에서 해외 실무 경력을 쌓은 전문가들로 구성되어 있어 학생들의 전공 교육만족도가 높다. 따라서 멀티미디어공학과 교수진들은 신기술 개발을 위한 산학 공동 연구와 기술정보 교류를 통한 다양한 비즈니스 창업 전략을 내기 위해 학생들과 팀을 꾸려 프로젝트 및 공모전, 대외활동 등을 지속적으로 이어나가고 있으며 이를 통해 현재 다양한 성과들을 만들어나가고 있다. 또한 **“2020년 교육부 “4차산업 혁신선도대학: XR(확장현실) 산업 분야”에 주관학과”**로 선정돼 XR 스마트미디어전공 신설을 추진하고, 확장현실 산업분야 기업(기관)이 참여하는 기업연계형 교육과정을 지원하고 있다.

차별화된 교육과정

- 이론과 실습을 병행하는 체계적인 구도로 차별화된 교육체계 운영
- 창의적 개발 능력 증진을 위해 실습 및 프로젝트 수행 중심의 교육체계 운영
- 글로벌 경쟁시대에 대비하여 최신 기술 발전에 따른 맞춤형 교육체계 운영
- 창의적 능력을 발휘할 수 있는 동아리 활동 지원 및 실습실 운영



4차 산업혁명 혁신선도 대학선정

(교육부 2년간 20억원 지원)



Student Activities

Department of Multimedia Engineering



교육과정 특성화화 그 결실

산학연 연계를 통한 실무 중심형 교육체계는 다양한 분야에서 그 효과를 나타내고 있는데 대표적으로 국내외 공모전, 국내외 학술발표 수상실적을 들 수 있으며, 창의적 실무 위주 교육과정 및 특성화 프로그램을 통한 학생들의 역량은 "국제 학술발표대회, 국내 학술대회, 국내외 공모전" 수상 등을 통해 그 저력을 보여주고 있다. 대표적인 수상 내역으로는 국제 학술대회에서 모바일 콘텐츠 디자인 및 설계분야 최우수상, 교육부, 미래창조과학부 후원 스마트 ICT 멀티미디어공모전 2년연속 수상, 대한민국디자인전람회 수상, I-TOP경진대회 그래픽기술분야 최우수상, 장려상, '스마트 창업아이디어 공모전' 최우수상 및 장려상, 'Realize Your Dream' 블리자드엔터테인먼트 프로젝트 우수 장학생 선발 등이 있으며, 이외에도 국제 및 국내공모전/학회에서 30개 이상의 작품 및 학술논문들이 발표되었으며, 괄목할만한 성과를 이뤄냈다.



▲ 2017 스마트콘텐츠, 창업아이디어 공모전 최우수상 및 장려상 수상

2020 데이터 청년 캠퍼스 우수프로젝트 우수상 수상 ▶ 제8회 전국대학(원)생 에너지 대회 우수논문상 수상 ▶

