

<2023학년도 전임교원 공개초빙 공고용>

지원자를 위한 학과소개 및 발전계획

정년트랙	비정년트랙			학과	디지털미디어학과	초빙분야 (한글 및 영문)	Computer Graphics, Immersive Technology
	교육	연구	산학				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

■ 학과소개 및 발전계획

○ 학과 현황

- 학과는 디지털미디어 신산업 분야(초실감, 메타버스 포함)를 개척하고 실무를 이끄는 콘텐츠 크리에이터 양성을 교육목표로 하고 있음.
- 전임교원은 13명의 정년트랙 교수, 1명의 산학협력중점 교수로 구성. 재학생 수는 491명 (2022.08.09. 기준).
- 빠르게 변화하는 디지털미디어 산업에 효과적으로 대처하고 산업수요지향 교육과정 관리를 위해 직무기반진로시스템 운영.
- 핵심지식(Core Knowledge) 재고를 통해 5년 단위로 교육과정을 혁신해 오고 있음(2008년, 2013년, 2018년).
- 2023학년도에도 3개의 마이크로 전공(디지털휴먼, 메타버스서비스기획, 몰입형기술 분야 지식재산)을 포함한 교육과정 혁신 완료
- 대학특성화사업(CK-II, 2014~2018), 대학원인력양성사업(BK21플러스, 2014~2020) 사업 등을 성공적으로 수행한 바 있음.
- 현재 소프트웨어중심대학지원사업(2022~2027), 신산업분야 지식재산 융합인재 양성사업(2022~2025) 수행 중.

○ 발전 계획

- 디지털미디어의 신산업 분야 SW 개발 인력 수요 급증에 대응하여 초실감/메타버스 분야 융합인재양성 체제 개편을 강화하고자 함.
- 초실감/메타버스 관련 대형 융합연구 과제 수주와 관련 연구소 설립을 통해 학과의 대규모 융합연구 역량을 향상시키고자 함.

■ 신입교원 활용방안(기대 사항 등)

○ 교육 분야

- 신입 교원의 연구 분야와 관련하여 다음 내용의 교과목을 단계적으로 신설하여 디지털미디어 신산업 분야를 위한 전공 교육과정 강화
 - 답러닝 기반의 고급 시각화, 혼합현실의 기초 이론 및 실습, 디지털휴먼 기술의 이론적 이해 등
 - 제작 분야 지망 학생들도 수강할 수 있는 교과목으로 개발하여 공학 이론과 실무 역량을 균형 있게 갖춘 융합인재를 배출
 - 초실감 및 메타버스 관련 마이크로전공을 신설 운영하고, 신기술 분야 인재 양성을 위한 전공 교육과정 개편에 기여할 것으로 기대
- 초실감/메타버스 신산업 관련 공학 기반 이론 교육을 강화하여 이론과 실무능력을 겸비한 융합인재양성 체제 강화

○ 연구 분야

- 초실감/메타버스 관련 컴퓨터그래픽스 분야의 뛰어난 연구력을 갖춘 신입교원 충원을 통해 학과의 공학 분야 연구 역량 제고
- AR/VR 콘텐츠 제작 연구를 진행 중인 기존 교원들과의 협력을 통해 융합 연구의 시너지를 극대화