자기설계전공

동물자원ICT융합전공

⊶ 전공목표 ⊷

동물자원ICT융합전공은 가까운 미래에 다가올 4차 산업혁명, 빅데이터, IOT(사물인터넷)가 가지는 강점을 축산분야에 접목시켜 축산 육종, 복지 등 높은 수준의 축양환경 조성 전문가 인재양성을 목적으로 함.

⊶ 전공교육과정(2020학년도 교육과정 기준) ⊷

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
1-1,2	지교	COAA83910	C프로그래밍	3(3)	컴퓨터공학부
1-1,2	지교	COAA83911	JAVA프로그래밍	3(3)	컴퓨터공학부
2-1	전선	BKCA07461	동물번식학	3(3)	동물자원과학과
2-1	전선	BKCA07003	동물생리학	3(3)	동물자원과학과
2-1	전선	BKCA10673	미생물학및실험	3(3)	동물자원과학과
2-1	전선	BBAB12042	자료구조	3(3)	컴퓨터공학부
2-1	전선	BBAB54724	웹프로그래밍	3(3)	컴퓨터공학부
2-2	전선	BKCA07595	동물육종학	3(3)	동물자원과학과
2-2	전선	BKCA07593	동물영양학	3(3)	동물자원과학과
2-2	전선	BKCA50994	동물자원경제학	3(3)	동물자원과학과
2-2	전선	BKCA50993	분자생물학및실험	3(3)	동물자원과학과
2-2	전선	BBAB12023	알고리즘	3(3)	컴퓨터공학부
2-2	전선	NDGE14570	C++프로그래밍	3(3)	소프트웨어전공
3-1	전선	BKCA07623	동물행동학	3(3)	동물자원과학과
3-1	전선	BKCA07624	동물환경학	3(3)	동물자원과학과
3-1	전선	BKCA51985	동물산업경영학	3(3)	동물자원과학과
3-1	전선	BKCA51986	초지및사료작물학	3(3)	동물자원과학과
3-1	전선	BBAB12001	데이터베이스	3(3)	컴퓨터공학부
3-1	전선	BBAB55836	산학협력프로젝트1(종합설계)	3(3)	컴퓨터공학부
3-2	전선	BKCA07637	육우학	3(3)	동물자원과학과
3-2	전선	BKCA34674	영양자원학	3(3)	동물자원과학과
3-2	전선	BKCA07450	축산식품학	3(3)	동물자원과학과
3-2	전선	BBAB59068	클라우드웹서비스	3(3)	컴퓨터공학부
3-2	전선	BBAB55842	산학협력프로젝트2(종합설계)	3(3)	컴퓨터공학부
4-1	전선	BBAB50085	임베디드시스템하드웨어	3(3)	컴퓨터공학부
4-1	전선	BSFA38664	데이터마이닝	3(3)	응용통계학과
4-2	전선	BBAB56877	인공지능	3(3)	컴퓨터공학부
		계	27	81(81)	

프레그런스&플래버전공

⊶ 전공목표 ⊷

프레그런스&플래버전공은 다방면 향 시장에 맞춰 다양한 연구 및 개발을 통하여 트러플, 바닐라 등 희귀 향신료에 대한 일반인들의 접근성을 향상시켜 향과 향신료에 대한 대중성과 인간 삶의 질 향상에 기여할 수 있는 인재양성을 목적으로 함.

⊶ 전공교육과정(2020학년도 교육과정 기준) ⊷

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
2-1	전선	BAAD48977	유럽명품브랜드와문화마케팅	3(3)	문화콘텐츠학과
2-1	전필	BVHC16063	유기화학	3(3)	바이오생명공학전공
2-1	전필	BVHB16028	유기화학및실험1	3(3)	바이오의약학전공
2-2	전선	BVHC05561	분석화학	3(3)	바이오생명공학전공
2-2	전선	BVHE33911	향료학	3(3)	뷰티화장품전공
3-1	전선	BAAD62207	문화로배우는프랑스어	3(3)	문화콘텐츠학과
3-1	전선	BVHE62541	화장품제조관리	3(3)	뷰티화장품전공
3-2	전선	BVHE62544	감성과학	3(3)	뷰티화장품전공
3-2	전선	BLEA59050	화장품기능성소재학	3(3)	화장품공학과
3-2	전선	BAGA04633	예술철학	3(3)	철학과
4-1	전선	BVHE62547	조향디자인	3(3)	뷰티화장품전공
4-1	전선	BLEA59054	화장품CGMP제조및관리실무	3(3)	화장품공학과
4-1	전선	BLEA62304	화장품조향공학실습	3(3)	화장품공학과
9-1,2	기교	BKSA61353	대학프랑스어	3(3)	상허교양대학
		계	14과목	42(42)	

인공지능기반웨어러블기기전공

⊶ 전공목표 ⊷

인공지능기반웨어러블기기전공은 차세대 웨어러블 디바이스에 필요한 사물인터넷과 인공지능 기능 개발을 위하여 컴퓨터공학과의 웨어러블 디바이스의 내장 프로그램, 바이오메디컬공학과의 하드웨어, 패션디자인학과의 소비자 니즈에 따른 감성과 디자인 교육과정 융합을 통한 지능형 시스템 웨어러블 기기 개발 전문인력 양성을 목적으로 함.

⊶ 전공교육과정(2020학년도 교육과정 기준) ⊷

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
3-1	전선	NDGE56032	빅데이터기초	3(3)	소프트웨어
3-2	전선	NDGE54361	데이터과학	3(3)	소프트웨어
4-1	전선	NDGE46040	인간컴퓨터상호작용	3(3)	소프트웨어
3-2	전선	NDGE14514	소프트웨어공학	3(3)	소프트웨어
4-2	전선	NDGE56572	기계학습	3(3)	소프트웨어
4-1	전선	NDGE52508	시스템관리	3(3)	소프트웨어
4-2	전선	NDGE56031	프로젝트 종합설계	3(3)	소프트웨어
2-1	전선	BWEA32720	의복구성	3(3)	패션디자인
2-2	전선	BWEA16646	직물학	3(3)	패션디자인
3-1	전선	BWEA16637	의류제품의평가	3(3)	패션디자인
4-2	전선	BWEA57734	어패럴패턴CAD	3(3)	패션디자인
2-2	전선	BVBA59573	의용디지털시스템입문	3(3)	의학공학
2-2	전선	BVBA59574	의용전자회로1	3(3)	의학공학
3-1	전선	BVBA59580	마이크로프로세서및SoC	3(3)	의학공학
3-1	전선	BVBA59577	생체전자기현상	3(3)	의학공학
2-1	전선	BVBA15812	기초회로실험	3(3)	의학공학
4-1	전선	BVBA39908	의료기기법규및안전관리	3(3)	의학공학
		계	17과목	51(51)	

사회맞춤형학과(융합-모듈클러스터 트랙)

영상실무트랙(졸업최저이수학점 21학점)

⊶ 트랙목표 ⊷

4차산업혁명에 대응하여 VR, AR, MR 기술이 모두 집약된 XR 기술을 배양하여 디지털 미디어, 광고, 게임, 영화, 전자 상거래, 광고, 의료, 설계 등의 미래 시대의 다양한 산업 분야에 전문 인재를 양성하고자 함

⊶ 전공교육과정 ⊷

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
4-1	필수	BWLB61541	UI/UX캡스톤디자인	3(3)	시각영상디자인학과
4-1	필수	BWLB52352	애니메이션스튜디오1	3(3)	시각영상디자인학과
4-2	필수	-	현장실습(인턴십)	15(15)	
		계	3과목	21(21)	