

# 메타버스 융합전공

## Convergence Engineering for Metaverse

### 학과 소개

메타버스 융합전공은 초연결, 초지능, 초실감 실현을 위한 핵심 요소인 컴퓨터, 인공지능, 정보통신, 전자 등을 기반으로 경영, 관광, 예술 등의 폭넓은 분야를 융합하는 다학제적 창의 융합 인재 양성을 위한 교육과정을 운영하고자함. 메타버스 융합전공은 크게 “디지털 공간 및 현실세계 융합지능”, “디지털 휴먼 및 사용자 상호작용”, “물리세계 공존 위한 지능사물” 등 3가지 핵심 기술분야에 대한 교육 및 인재양성을 통해 현실세계와 융합한 메타버스 사회 실현을 목표로 하고 있으며, 지속적으로 산업체의 수요에 부응할 수 있는 살아있는 교육과정 운영 철학을 통해 교과목을 운영하고자 함. 본 교육과정은 메타버스 관련 전문교수진이 협동하여 운영하며, 본 교육과정을 통해 양성된 인력은 메타버스 신산업분야 핵심인재로써 산업의 난제를 극복하고 사회문제 해결에 앞장설 수 있을 것으로 기대하고 있음.

### 교육 목표

메타버스의 핵심 기술분야인 “디지털 공간 및 현실세계 융합지능”, “디지털 휴먼 및 사용자 상호작용”, “물리세계 공존 위한 지능사물” 등에 대한 학문적이며 실무적인 교육을 통해 현실세계와 융합한 메타버스 사회 실현을 위해 산업/사회적 문제 해결에 앞장설 수 있는 핵심인재 양성을 목표로 한다.

### 학과 내규

#### 1. 전공 학위명

- 전공 학위명은 “메타버스 융합전공”으로 표기한다.
- 국문학위명 :

석사학위명	박사학위명
공학석사(메타버스 융합전공)	공학박사(메타버스 융합전공)

- 영문학위명 :

석사학위명	박사학위명
M.S. in Convergence Engineering for Metaverse	Ph.D. in Convergence Engineering for Metaverse

#### 2. 융합전공 진입 대상자 및 절차

- 대상자 : 대학원 석사과정, 박사과정, 석박사통합과정 신입생 및 재학생
- 진입절차 : 매학기 초에 메타버스 융합전공 신청 서류(융합전공 이수신청서)를 메타버스 융합전공 학과에 제출하여 선발한다.
- 학위취득 절차 : 융합전공 진입 학생은 원 소속학과의 학위취득 요건을 반드시 만족시켜야 하며, 추가적으로 본 융합전공 학위취득 요건을 만족시켜야 한다.

### 3. 융합전공 이수학점

- 대학원 학위과정별 졸업요건 이수학점 중에서 아래의 이수학점을 이수하면 융합전공을 병행하여 이수한 것으로 한다. 타 학과에서 개설하는 과목이라고 하더라도 메타버스 관련과목으로 인정된 과목 또한 융합전공내 교과목으로 인정할 수 있다. 메타버스 융합전공 진입 전(신청서 제출 전), 기 이수한 교과목이 융합전공내 교과목으로 인정될 경우에도 소급하여 이수학점을 산정한다.

이수구분	융합전공 내 교과목 이수학점			비고
	석사	박사	석·박 통합	
융합전공내 교과목 최소 이수기준	9	15	18	융합전공 이수 시 필요한 융합전공내 교과목 이수학점임

구 분	분야			비고
	메타 공간	메타 휴먼	메타 사물	
메타버스 전공기초	가상현실, 증강현실, 3D제작도구, 3D그래픽어플리케이션, 기초렌더링, 데이터분석개론, 딥러닝개론, 지능형시스템, 네트워크해킹과보안, 저작권보호기술 블록체인 가상자산	HCI개론, 애니메이션액팅 Unity기반3D콘텐츠기술 UX/UI프로그래밍, 인간-미디어상호작용, 가상현실인터랙션디자인, 게임프로그래밍, 디지털인문심리학, 가상현실 전략커뮤니케이션, 가상인간 상호작용	사물인터넷, 머신비전시스템, 디지털트윈융합기술, 사이버물리시스템개론, 프로덕트모빌리티디자인, 유비쿼터스소프트웨어플랫폼, 유비쿼터스센서기술, 동적시스템모델링, 비행역학, 모의비행이론및실습, 로보틱스	전공기초를 위해 신설 또는 기존의 메타버스 유사 교과목을 개선
메타버스 전공필수	메타버스인공지능기술			
메타버스 전공심화	메타버스공간플랫폼, 메타버스공간인식프로파일, 메타버스확장현실, 메타버스실감기술, 3D기반메타버스객체제작 메타버스데이터인텔리전스, 메타버스보안아키텍처특론	증강휴먼, 가상휴먼인터페이스모델링, 메타버스Socialization, 메타버스토리텔링, 메타버스Game, 메타버스비즈니스, 메타버스마케팅, 메타버스관광, 메타버스공연및기획	메타버스AIoT, 메타버리지능로보틱스, 지능IoT특론, 지능모빌리티모델링, 메타버스자율트윈, 무인이동체실감콘텐츠, 컨넥트지능형가상센서, 드론가상현실	전공심화를 위해 신설 또는 기존의 메타버스 유사 교과목을 개선
메타버스 프로젝트 및실무	메타버스융합프로젝트1, 메타버스융합프로젝트2 해외인턴쉽, 산업체인턴쉽1, 산업체인턴쉽2 산업체전문가특강1, 산업체전문가특강2(창업과기업과정신)			프로젝트참여과목은 학생주도의 메타버 스 분야 <b>PR</b> 로 운영

- 석사과정 : 전공기초 2과목 이하 인정, 전공필수 1과목 이수, 전공심화 1과목 이상 이수, 프로젝트및실무 1과목 이하 인정
- 박사(석박사통합)과정 : 전공기초 2과목 이하 인정, 전공필수 1과목 이수, 융합전공 2과목 이상 이수, 프로젝트및실무 2과목 이하 인정
- 기존 학과 교과목 중 메타버스 융합전공을 다루는 과목이라고 판단되는 경우, 학과장(학과 주임교수)의 승인으로 메타버스 융합 전공기초 및 전공심화 교과목으로 인정될 수 있다.

#### 4. 종합시험

- 이수학생의 본 소속 학과에서 시행하는 종합시험을 통과하면 메타버스 융합전공의 종합시험을 통과한 것으로 간주한다. (학생의 불필요한 자격시험 부담가중 방지)

#### 5. 학과 내규에서 적시하지 않은 사항은 대학원 학칙과 시행세칙을 따른다.

### 부 칙

1. 본 규정은 2023년 3월 입학자부터 적용한다.