

1. 미디어소프트웨어학과-웹 개발자 CDR의 목표

<p>CDR 목표</p>	<p>이제는 웹을 생각하지 않고는 컴퓨터를 사용하는 것을 생각할 수 없을 정도로 웹은 IT 환경에 중요한 역할을 하고 있음. 특히 많은 기기 들에 대한 인터페이스를 웹으로 구현하여 사용하는 경우도 본 CDR에서는 학생들로 하여금 실무에서 활용되는 최신 웹 웹관련 기술을 습득하도록 하여 관련 직무 분야로 진출할 수 있도록 함. 특히 관련 교과목들을 체계적으로 이수하도록 하고 최신 실무 기술을 접하도록 하여, 취업에 필요한 기본 소양 및 전문 능력을 갖추도록 하는 것에 목표를 둠</p> <p>이를 위해 아래의 세부 목표를 달성하도록 함</p> <p>웹 개발자의 기본 소양에 해당되는 HTML/CSS 지식과 웹 서버 관리를 위한 기본적인 유닉스 사용 방법 학습 웹 개발 기술에서 많은 역할을 하고 있는 여러 가지 언어 및 도구를 실제로 접해보며 실습함 실무에서 활용되는 웹 프레임워크 등을 사용해서 실제 웹 서비스를 개발해보도록 해서 학생들의 취업 능력 향상 제고 웹 클라이언트 기술과 웹 서비스 개발 기술을 함께 습득하여 다양한 업무에 투입 가능한 전방위적인 인재 양성</p>
<p>CDR 대상직업군</p>	<p>웹 또는 웹 서비스 관련 기획 및 관리자 (웹디자이너, 웹 서비스 기획자, 웹 서버 관리, 웹 서비스 프로그램 개발자, 웹 마스터 등) 데이터베이스 관리자 및 개발자 (DBMS 관리자, DBMS 분석, DB 개발자) 웹서비스 개발자 (자바 웹 플랫폼, 광고 시스템, 커뮤니티 게시판, 메일 서비스, 기타 웹 서비스 등 개발) 서버 관리 및 소프트웨어 개발 (웹마스터, 서버 관리자, 시스템 관리자 등) 정보시스템 기획 및 개발 (일반 회사 업무 관련 정보 시스템 기획 또는 개발) 스마트 TV 또는 모바일 관련 웹 앱 프로그램 기획 및 개발</p>

2. 미디어소프트웨어학과-웹 개발자 CDR 직업수요분석

<p>현황</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 대부분의 취업 사이트에서 최근 IT/인터넷 관련 취업 공고 현황을 보면 최소 50% 이상이 웹 개발 관련 분야임 - 한국직업능력개발원과 지식경제부에서 발간된 "IT전문 융합인력 실태분석 및 전망" 자료를 보면, 소프트웨어 개발 프로그래머가 29개로 구성되는 세부 직업에서 28.6%를 차지할 정도로 가장 크고, 그 중에서 웹 관련 분야 중 한 개인 SW/SI 개발/설계 분야가 40.6%를 차지하고 있음.
<p>수요예측</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 개발 프로그래머에 대한 신규 수요가 전체 수요의 33.6%를 차지할 전망인 가운데, 그중 SW/SI 개발 및 설계 분야에서 약 46.2%의 신규 수요가 발생할 전망으로 발표됨 - 웹 관련 분야는 SW/SI 분야를 제외하고도 다양한 분야에 연관되어 있으므로, 그 수요가 아주 많은 것으로 파악됨

3. 미디어소프트웨어학과-웹 개발자 CDR 교육과정

3. 미디어소프트웨어학과-웹 개발자 CDR 교육과정

학 년	학 기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점과목	연계선택과목
1 학 년	1	대학수학(3/3) 미디어소프트웨어개론(3/3) 웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	웹유닉스기초(3/3) 프로그래밍 I (3/4)	기초컴퓨터그래픽I(3/3)
	2	이산수학(3/3) 객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	객체지향프로그래밍(3/3) 공학설계입문(3/3) 프로그래밍 II (3/4)	
2 학 년	1	선형대수학(3/3) 자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3) 웹프로그래밍I(3/4)	자바프로그래밍(3/4) 자료구조(3/3) 웹프로그래밍I(3/4)	
	2	컴퓨터구조(3/3) 데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) 웹프로그래밍 II (3/3) C++프로그래밍(3/4)	데이터베이스(3/3) 컴퓨터네트워크(3/3) 웹프로그래밍 II (3/3)	

학년	학기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	중점 과목	연계선택과목
3 학 년	1	UX프로그래밍(3/3) 소프트웨어개발(3/3) 전공과취업(미디어소프트웨어)(1/1) IoT프로그래밍(3/3) 빅데이터프로그래밍(3/3) 운영체제(3/3) 통계(3/3)	소프트웨어개발(3/3) 빅데이터프로그래밍(3/3)	
	2	HCI(3/3) 소프트웨어설계(3/3) 알고리즘(3/3) 전공과창업(미디어소프트웨어)(1/1) 웹서버프로그래밍(3/3) 스마트오브젝트(3/3) 빅데이터분석(3/3)	빅데이터분석(3/3)	
4 학 년	1	캡스톤디자인프로젝트I(3/3) 웹캡스톤디자인프로젝트(3/3) 웨어러블컴퓨팅캡스톤디자인프로? IoT캡스톤디자인프로젝트 (3/3) 빅데이터캡스톤디자인프로젝트(3/3)	캡스톤디자인프로젝트I(3/3) 웹캡스톤디자인프로젝트(3/3) 빅데이터캡스톤디자인프로젝트(3/3)	
	2	캡스톤디자인프로젝트II(3/3) ICT현장실습(3/3) 디지털학습콘텐츠설계및개발(캡스)	캡스톤디자인프로젝트II(3/3)	

학 년	학 기	미디어소프트웨어학과 학과(전공) 교육과정	총점과목	연계선택과목
전 체	1			색채와디자인(3/3) 색채심리와현대생활(3/3) 빅데이터개론(3/3)
	2			
			54/58	12/12

4. 미디어소프트웨어학과-웹 개발자 CDR 자율프로그램

구분	개인	그룹
교내		
교외		