

학칙 개정(안)

2021. 7.

계명대학교 교무처

■ 학칙 개정(안)

1. 개정사유 및 내용: 디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학 사업 수행을 위한 융합전공 신설 및 전공명 변경

- 제45조(졸업인정과 학위수여), [별표2] - 융합전공 신설, 전공명 변경에 따른 개정

가. 신설: 미래자동차공학전공, 실감콘텐츠전공, 실감미디어전공

융합 전공명	참여학과(전공)	학위명	전공개설 목적 등
미래자동차 공학전공	전자공학, 전기에너지공학, 컴퓨터공학, 기계공학, 자동차시스템공학	공학사	<ul style="list-style-type: none"> - 4차 산업혁명 시대의 가장 중요한 신기술 분야인 미래자동차 분야의 새로운 고등교육 체계를 구축하여 혁신인재 양성 - 타 디지털 신기술 분야의 인재를 양성하여 관련 기관, 산업체, 연구소로 진출할 수 있는 교두보 역할 수행
실감콘텐츠 전공	언론영상학, 광고홍보학, 영상애니메이션, 시각디자인	미디어학사	<ul style="list-style-type: none"> - ‘디지털 신기술 인재양성 혁신공유대학사업’의 효율적 추진을 위하여 실감 콘텐츠 전문인력 양성에 특화된 인력 양성 및 ‘혁신공유대학’ 사업이 추진하고 있는 대학 간 ‘마이크로디그리’ 기초인력 양성을 위한 토대 마련 - 문화콘텐츠 산업에서 실감 콘텐츠에 대한 수요는 지속적으로 증대하고 있으며, 4차 산업에 특화된 일자리 창출 및 관련 산업체 진출 지원
실감미디어 전공	게임모바일공학, 컴퓨터공학, 언론영상학, 광고홍보학, 영상애니메이션, 문예창작학, 시각디자인	미디어학사	<ul style="list-style-type: none"> - 가상/증강/혼합현실과 관련된 분야의 전문 인력을 양성 - 메타버스/디지털트윈 같은 최신 디지털 분야의 콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 전문인력 양성

나. 전공명 변경: 문화콘텐츠전공

구분	변경 전	변경 후	비고
전공명	문화콘텐츠전공	실감게임전공	
학위명	디지털아트학사	게임학사	
참여학과(전공)	게임모바일공학, 언론영상학, 광고홍보학, 영상애니메이션	게임모바일공학, 영상애니메이션, 문예창작학	참여학과(전공) 변경

