

정보미디어학과



뉴미디어에 관한 표현·기술·환경 등을 종합적으로 이해하는 것은 물론 새로운 미디어 환경에 적합한 지식과 기술에 대한 전문 인재 양성을 목적으로 하는 학과이다.



주요 전공 교과목

기초 과목	커뮤니케이션의 이해, 방송론, 광고론, 정보사회와 뉴미디어, 매스미디어조사방법, 인터넷미디어개론, 미디어문장연습, 미디어윤리, 매스컴효과론, 미디어와 법 등
심화 과목	정보미디어조사방법, 인터넷영상기획, 웹미디어기획, 디지털영상촬영기법, 타이포그래피와 편집디자인, 협상과 설득, 프로젝트 기획 및 관리, 문화정책과 법령, 감성콘텐츠기획제작, 유비쿼터스미디어 기획제작 등



이런 학생에게 권한다

- 예술적인 감수성과 컴퓨터 활용 능력을 갖춘 학생
- 디지털 콘텐츠에 관심이 많고 컴퓨터를 이용한 콘텐츠 개발에 흥미와 열정이 있는 학생
- 정보 수집 및 분석 능력이 뛰어나고, 모바일 메신저, 동영상 공유 플랫폼, SNS 등 미디어 활용에 적극적인 학생



관련 정보

항목	내용
유사 학과	언론학전공, 언론학과, 언론정보학과, 저널리즘전공, 미디어커뮤니케이션학과, 방송언론학전공, 방송영상학전공, 언론영상학부, 언론정보학과, 방송공연예술학과, 공연영상창작학부, 언론광고학부, 커뮤니케이션학부, 언론학과, 언론영상광고학부, 연예예술경영학과, 방송제작학전공, 영상언론융합학과 등
개설 대학	■ 서울(건국대, 경희대, 국민대, 동국대, 서강대, 서울여대, 서울대, 성균관대, 성신여대, 세종대, 이화여대, 중앙대, 한국외대 등) ■ 수도권(가천대, 단국대, 대전대, 수원대, 한양대(에리카), 인천대, 인하대 등) ■ 지방(강원대, 경북대, 부산대, 전북대, 충남대 등)
졸업 후 진로	■ 멀티미디어시스템, 웹콘텐츠, 모바일콘텐츠제작자, 디지털신문편집, 영상프로덕션, 영화산업, CD-Rom Title제작, 애니메이션제작, 방송사PD, 정보제공서비스업체, 정보통신, 게임기획, 게임그래픽디자이너, 게임시나리오, 게임프로그래밍제작자, 캐릭터디자인, 광고디자인, 게임그래픽, 광고업체, 출판편집디자인, 모바일디자인, 웹디자이너 등



관련 고등학교 선택 과목

일반 선택	윤리와 사상, 경제, 정치와 법, 사회·문화, 정보, 심리학 등
진로 선택	사회문제 탐구, 생활과 과학 등