

디지털인문학트랙 (2016학년도/16학번)

1. Global Leadership Field (전공기초 6학점)

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
2/1,2	36884	International Society and Leadership	3	3	스크랜튼학부	2과목 필수
2/1,2	36885	Global and Intercultural Identities	3	3	스크랜튼학부	
3/1,2	36886	Critical Thinking and Moral Theories	3	3	스크랜튼학부	
3/1,2	37061	The Universe, Life and Light	3	3	스크랜튼학부	

2. Initiative Field (4과목, 12학점)

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
4/1,2	36893	독립연구	3	3	스크랜튼학부	필수
전체학년/1	37312	리더를위한과학	3	3	스크랜튼학부	3과목 필수 1) 3과목 필수 중에 과학계열 과목 1과목이 포함되어야 함. 2) 3과목 이상 이수해서 초과된 학점은 트랙 전공학점으로 인정됨.
전체학년/1	37264	Great Thinkers and Novel Minds	3	3	스크랜튼학부	
전체학년/2	37313	인문학의쟁점	3	3	스크랜튼학부	
전체학년/2	37314	사회과학의쟁점	3	3	스크랜튼학부	
전체학년/2	37315	과학의쟁점	3	3	스크랜튼학부	
전체학년/1	37316	창의적융합연구 I	3	3	스크랜튼학부	
전체학년/2	37317	창의적융합연구 II	3	3	스크랜튼학부	

*인문사회계열 과목: Great Thinkers and Novel Minds, 인문학의쟁점, 사회과학의쟁점, 창의적융합연구II

*과학계열 과목: 리더를위한과학, 과학의쟁점, 창의적융합연구I

3. DH Field (18학점) *필수 2과목 6학점+선택 4과목 12학점

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
2/1	37063	사회과학연구방법론	3	3	자기설계(스크랜튼-사회와정의)	
2/1	37064	디지털미디어디자인	3	3	자기설계(스크랜튼-디지털인문학)	필수
2/2	36889	Culture and Society	3	3	자기설계(스크랜튼-통합적문화연구)	
2/2	37305	Honors Seminar	3	3	스크랜튼학부	
2/2	36888	Great Minds in Social Sciences I	3	3	자기설계(스크랜튼-사회과학이니셔티브)	
2/2	36887	Digital Media Technology	3	3	자기설계(스크랜튼-디지털인문학)	필수
2/2	37445	의학물리학	3	3	자기설계(스크랜튼-과학융합)	
3/1	36972	추론과논증의이해	3	3	자기설계(스크랜튼-사회와정의)	
3/1	36891	Science and Civilization	3	3	자기설계(스크랜튼-과학융합)	
전체/1,2	10950	디지털스토리텔링의이해	3	3	융합콘텐츠학과	구 디지털미디어학부
전체/1,2	10814	디지털인문학-현대일본문화연구	3	3	인문과학부	
전체/1	36280	과학기술경영의이해	3	3	과학기술경영연계전공	
전체/2	36281	벤처와기술경영	3	3	과학기술경영연계전공	
1/1,2	36025	심리학의이해	3	3	심리학	

디지털인문학트랙 (2016학년도/16학번)

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
1/1,2	36029	커뮤니케이션과사회	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
1/1	33471	현대사회와소비자	3	3	소비자학	
1/1	36339	컴퓨터프로그래밍및실습	3	3	컴퓨터공학과	
1/1	36956	미디어리터러시	3	3	교육공학과	
1/2	20025	한국인의언어구조	3	3	국어국문학	
1/2	35368	소비자론	3	3	소비자학	
1/2	36342	고급컴퓨터프로그래밍및실습	3	3	컴퓨터공학과	
1/2	36341	공학수학	3	3	전자공학과	
2/1	33269	문화철학	3	3	철학	
2/1	20235	형이상학	3	3	철학	
2/1	21591	발달심리학	3	3	심리학	
2/1	21599	성격심리학	3	3	심리학	
2/1	30631	학습심리학	3	3	심리학	
2/1	36799	소비자라이프스타일	3	3	소비자학	
2/1	36079	소비자마케팅	3	3	소비자학	
2/1	36719	소비자통계	3	3	소비자학	
2/1	35339	객체지향프로그래밍	3	3	컴퓨터공학과	
2/1	36500	디지털논리설계	3	3	컴퓨터공학과	
2/1	36502	디지털논리실험	1.5	1	컴퓨터공학과	
2/1	36503	컴퓨터공학기초설계	4.5	3	컴퓨터공학과	
2/1	30266	디지털공학	3	3	전자공학과	
2/1	36564	전자공학기초설계	3	2	전자공학과	
2/1	36685	사운드디자인	3	3	영상디자인	
2/1	36683	정보디자인	3	3	영상디자인	
2/1	35923	버추얼커뮤니케이션	3	3	교육공학과	
2/2	30195	서양현대철학	3	3	철학	
2/2	20215	예술철학	3	3	철학	
2/2	35078	인식론	3	3	철학	
2/2	21616	인지심리학	3	3	심리학	
2/2	36720	소비트렌드분석및예측	3	3	소비자학	
2/2	35774	디지털미디어와문화	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
2/2	35799	광고크리에이티브	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
2/2	34721	멀티미디어와웹실습	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
2/2	33286	정보사회와뉴미디어	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
2/2	34723	영상커뮤니케이션이론	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
2/2	20493	컴퓨터구조	3	3	컴퓨터공학과	
2/2	20481	자료구조	3	3	컴퓨터공학과	
2/2	35914	자바프로그래밍	4.5	3	컴퓨터공학과	

디지털인문학트랙 (2016학년도/16학번)

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
2/2	35325	기초회로실험I	3	2	전자공학과	
2/2	21228	공간디자인표현기법	3	3	공간디자인	
2/2	34279	공간연출	3	3	공간디자인	
2/1	36691	디지털스토리텔링	3	3	영상디자인	
2/2	36692	영상디자인	3	3	영상디자인	
2/2	36684	이미지와시간	3	3	영상디자인	
2/2	36694	인터페이스디자인	3	3	영상디자인	
3/1,2	20309	매스커뮤니케이션이론	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
3/1	33207	문예창작론	3	3	국어국문학	
3/1	20213	언어철학	3	3	철학	
3/1	36026	청년발달심리학	3	3	심리학	
3/1	37542	인터랙티브미디어론	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
3/1	35913	인간컴퓨터상호작용	3	3	컴퓨터공학과	
3/1	34743	정보통신공학	3	3	컴퓨터공학과	
3/1	20471	데이터베이스	3	3	컴퓨터공학과	
3/1	20477	운영체제	3	3	컴퓨터공학과	
3/1	20499	프로그래밍언어론	3	3	컴퓨터공학과	
3/1	35007	그래픽디자인	3	3	시각디자인	
3/1	36666	엔터테인먼트 그래픽스	3	3	시각디자인	
3/1	36668	그래픽패키지디자인	3	3	시각디자인	
3/1	35023	디자인리서치	3	3	산업디자인	
3/1	36699	인터랙티브컴퓨팅 I	3	3	영상디자인	
3/1	36697	인터랙션디자인(캡스톤)	3	3	영상디자인	
3/1	30719	디지털영상제작	4.5	3	교육공학과	
3/2	35075	영상과철학	3	3	철학	
3/2	32959	소비자심리학	3	3	심리학	
3/2	36028	판단과결정심리학	3	3	심리학	
3/2	21620	지각심리학	3	3	심리학	
3/2	36083	소비자시장조사(소비자학캡스톤디자인1)	3	3	소비자학	
3/2	36081	소비자커뮤니케이션	3	3	소비자학	
3/2	36052	현상과의미	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
3/2	35118	광고기획관리	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
3/2	35122	기업커뮤니케이션	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
3/2	20472	소프트웨어공학	3	3	컴퓨터공학과	
3/2	20494	컴퓨터그래픽스	3	3	컴퓨터공학과	
3/2	35334	데이터통신망	3	3	전자공학과	
3/2	34306	컴퓨터공학개론	3	3	전자공학과	
3/2	36670	디지털그래픽스	3	3	시각디자인	

디지털인문학트랙 (2016학년도/16학번)

학년/학기	학수번호	교 과 목 명	시간	학점	개설전공(학과)	비 고
3/2	36766	시각시스템	3	3	시각디자인	
3/2	35026	자동차CMF(캡스톤)	3	3	산업디자인	
3/2	36705	인터랙티브컴퓨팅 II	3	3	영상디자인	
3/2	36703	정보경험디자인(캡스톤)	3	3	영상디자인	
3/2	35198	디지털스튜디오(캡스톤디자인)	4.5	3	교육공학과	
4/1	34517	광고심리학	3	3	심리학	
4/1	35123	광고캠페인	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
4/1	35133	대중문화연구	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
4/1	36512	정보시스템프로그래밍및실습	3	3	전자공학과	
4/2	20212	심리철학	3	3	철학	
4/2	35129	광고와사회	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
4/2	35814	디지털영상과3D	3	3	커뮤니케이션·미디어학	
4/2	35331	디지털시스템설계및실습	3	3	전자공학과	