ONLY ONE, ONLY THE BEST

2024

대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

문화콘텐츠 선도대학

청강문화산업대학교

2024

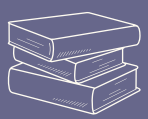


대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

목 차

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



목 차

1. 스쿨소개

애니메이션스쿨 10
만화콘텐츠스쿨 12
게임콘텐츠스쿨 14
융합콘텐츠스쿨 16
푸드스쿨 18
패션뷰티스타일스쿨 20
공연예술스쿨 22
모바일IT스쿨 24
유아교육과 26

2. 학사에 관한 안내

학사일정 30
교육과정 32
교양교육원 소개 33
강의시간표 35
수강신청 37
출·결석 39
시험·성적 41
학적 42
학적 변동(휴학, 복학, 자퇴, 제적) 43
부전공 제도 46
진로탐색학점제 47
계절학기 48
졸업 49
학사학위전공심화 50
학기등록 51

3. 진로탐색 및 취·창업

취업창업교육지원센터 54
현장실습지원센터 56

4. 대학생활

학생증(체크카드) 안내 60
학생활동 61
학생 병무 64

5. 교내시설 및 서비스

학생상담센터 68
인권·성평등센터 69
장애학생 교육 및 대학생활 지원 70
보건실 71
학교 보험 안내 72
교내 편의시설 73
문화정보센터(도서관, 만화도서관) 74
콘텐츠 제작 스튜디오 76
기숙사 77
청강메이커스페이스 81
학생통합지원시스템 82
전산 서비스 83
전자출결앱 84

6. 장학제도

장학제도 88
교내장학금 91
국가장학금 94
근로장학금 99
학자금 대출제도 102

7. 교수요목

교수요목 105

청강문화산업대학교

캠퍼스안내



1. 정문
2. 통학버스 승차장
3. 운동장
4. 창작마을/비전학사(남자기숙사)
5. 에듀플렉스(체육관)
6. 청강학사(여자기숙사)
7. 청강홀(대학본부/만화역사박물관/청강역사박물관비춤)
8. 현재관
9. 청현뜰
10. 인간사랑관(만화영상도서관/학생식당)
11. 어울림관(학생회관/카페/청강메이커스페이스)
12. 공작소
13. 아람관(청강모바일아카데미)
14. 뮤지컬하우스(소극장숨)
15. 문화사랑관
16. 청현재
17. 연습도서관

청강메이커스페이스



쿨투라



만화도서관



청강 애니메이션 스튜디오





취업창업교육지원센터



청강만화역사박물관



도서관



2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

스쿨소개

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



스쿨소개

애니메이션스쿨

글로벌 네크워킹 교육사업

블루스카이, 디즈니, 드림웍스, 소니 등 해외 메이저 스튜디오 현업 전문가의 15주 단위 실시간 온라인 튜터링을 실시하고 있으며 프랑스 수핀포콤, 덴마크 TAW 등 해외 유수 애니메이션 교육기관과 교류를 통하여 선발학생에 대한 교환학생프로그램 운영하고 있습니다.

창작 프로젝트 중심의 교육과정 운영

애니메이션스쿨에서는 프로젝트/아트&모션그래픽/연출/애니메이션/VFX의 특화된 교육과정과 함께 매 학년 프로젝트수업을 통해 애니메이션 등 작품을 제작하고 온-오프라인 발표, 공개하여 창작역량을 배양합니다.

국내 최고, 최대 전문분야 교수진

전임교수 18명을 포함하여 초빙, 겸임, 강사 등 50명 이상의 분야별 현장경험이 풍부한 국내 최대의 교수진의 참여로 애니메이션 교육의 질을 책임집니다.

국내 최대 애니메이션 스튜디오 CCRC 운영

230명 규모 국내 최대의 애니메이션제작 스튜디오를 갖추고 있으며, 개인/팀별 작업공간을 통하여 창작욕을 발산할 수 있는 환경을 제공합니다.

전일제 몰입교육

정규수업 외에 창작 프로젝트 제작을 위해 1일 8시간 1년 1920시간 스튜디오 및 실습실 개방 및 자기주도 학습 프로그램을 운영합니다.



당신의 꿈이
현실이 됩니다.



졸업 후 진로

애니메이션기획자, 프로듀서/감독, 컨셉아티스트,
스토리보드/레이아웃 아티스트,
캐릭터/배경 디자이너, 독립/실험 애니메이션 작가,
콘텐츠기획제작자, 웹 애니메이션 제작자, 2D애니메이터,
3D애니메이터, 3D모델러, 3D매핑/텍스쳐 전문가,
3D 리깅/CFX 전문가, 3D 라이팅/합성 전문가,
모션그래픽 디자이너, 게임그래픽 디자이너,
디지털 애니메이션 제작자, 영상후반편집/VFX 전문가,
MCN 1인 콘텐츠 창작자

차원이 다른 청강의 애니메이션 교육!

청강 애니메이션스쿨은 애니메이션 전문 창작인력 양성을 목표로 애니메이션의 기획 및 연출에서부터 후반 제작까지 전 과정을 아우르는 프로젝트 기반의 교육과정 체계 내에서 운영되고 있다. 자신만의 예술적 감성과 독창적 아이디어를 창작 프로젝트 수행을 통해 실현할 수 있도록 돕는 최고의 교육시설과 우수한 교수진으로 구성된 최상의 교육 시스템을 갖추고 있다.

국내 최대 규모의 애니메이션 창작스튜디오, 렌더팜과 사운드 녹음실 등 우수한 인프라와 랩타임 튜터링 프로그램 운영 등 자율적 몰입교육 환경을 제공하고 지속적인 산학협력 사업 추진으로 산학인턴쉽, 국내외 현업 전문가 초청 워크숍을 통해 창작 및 실무능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션 전문가 양성 기관이다.



학생 우수
창작/창업프로젝트의 제작
및 후반제작지원을
실시하며 전체
학생들에게는 사운드
라이브러리를 제공합니다.

학생창작지원프로그램

스쿨소개

만화콘텐츠스쿨

세상의 모든 콘텐츠

만畵, 만話, 만花

웹툰만화콘텐츠전공

웹툰·만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화산업 현장에서 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰·만화콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다. 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작활동을 지원합니다.



현장중심교육을 선도하는 세계적인 만화콘텐츠 교육 공동체

디지털 시대를 맞이해 인터넷 환경에 가장 적합한 콘텐츠로 각광받고 있는 만화와 웹소설은 대중문화콘텐츠를 선도하고 있습니다.

청강문화산업대학교 만화콘텐츠스쿨은 만화, 웹툰, 기획만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 출판, 평론, 웹소설, 시나리오, 라이트노벨 등 인터넷 콘텐츠 산업 현장에서 현역으로 활발하게 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰·만화·웹소설 등 콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다,

다양한 인문교양수업 및 창작에 도움이 되는 프로그램과 특화된 전공수업은 총 6학기 동안 내실 있는 강의로 웹 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 또한 매 학기 크리틱 수업을 통해 담당 교수님과 일대일 멘토링을 받을 수 있으며 다양한 산학협력 업체들과의 긴밀한 연계를 통해 디지털 플랫폼과 출판사를 초청해 리쿠르팅 프로젝트도 시행합니다.

웹소설창작전공

웹소설창작전공은 스토리텔링 산업에서 활약할 수 있는 대중 친화적 콘텐츠 전문가를 양성합니다. 웹소설작가, 장르문학작가, 다양한 시나리오 작가는 물론, 관련 산업의 기획자나 프로듀서가 이에 해당합니다. 이를 위해 로맨스, 판타지, SF, 무협, 호러, 미스터리, 스릴러 등의 장르문학에 대한 본격적인 연구 및 창작을 실시하고, 출판 및 비평, 기획에 대한 실무를 습득합니다.





모델드로잉실, 앨리갤러리, 커뮤니케이션룸 등

2015년 개설한 모델드로잉실은 마루바닥, 전면거울, 드로잉 계단의자 등 누드크로키 수업에 최적화된 시설이며, 만화콘텐츠스쿨 3층에는 앨리갤러리가 문을 열어 수업 결과물이나 과제 전시, 동아리 그룹전 등에 활용할 수 있습니다. 커뮤니케이션룸은 학생들의 자유로운 자치활동을 위한 공간이며, 신규 전공인 웹소설창작전공을 위한 전용강의실도 새롭게 단장하였습니다.

국내 최고 수준의 창작 지원 시설 및 기자재

창작 스튜디오

전공심화과정 중 희망학생에게는 1인 1PC와 와콤 씬티크 타블렛, 1작업 좌석을 배정하여 프로젝트 수업을 통해 진행하는 개인 창작을 수업시간 외에도 집중적으로 진행할 수 있도록 지원합니다.

와콤 씬티크 타블렛 웹툰 창작실

240여대의 22인치 액정 타블렛이 설비된 8개의 디지털 창작실은 수업 시간 외에도 작업 신청을 받아 개방하여 학생 여러분이 자유롭게 이용할 수 있습니다. 최고의 장비를 확보하여 최상의 작업환경에서 창작에 전념할 수 있습니다.



졸업 후 진로

웹툰작가, 만화작가,
스토리작가,
일러스트레이터,
만화콘텐츠기획자,
웹툰PD, 만화비평가,
만화교육자,

웹소설,장르소설가,
만화(웹툰), 애니메이션,
영화, 게임 시나리오 작가,
방송 구성 작가,
문화 평론가, 프로듀서,
콘텐츠기획자

스쿨소개

게임콘텐츠스쿨

무한도전 청강게임!
청강 게임의
특화된 교육 시스템

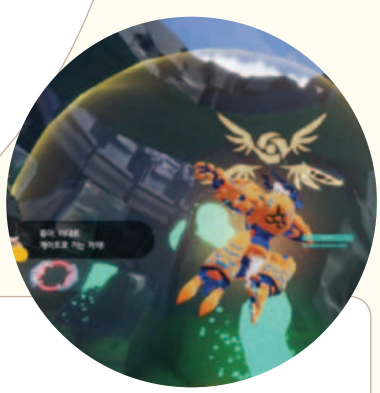
무한도전 청강게임!
대한민국 게임산업을 우리가 세계 정상으로 이끈다!

게임콘텐츠스쿨은 게임의 기획, 프로그래밍, 그래픽, QA 및 운영, e스포츠까지 게임산업의 모든 영역을 아우르는 전문화된 교육을 실현합니다. 프로젝트 중심의 교육을 통해 재학중 총 2회 이상의 게임을 제작하는 경험을 쌓으며 게임제작과 QA, 게임운영 등 게임산업의 다양한 영역을 학습할 수 있습니다.

유니티와 언리얼 등 최신 게임엔진을 기반으로한 교육을 실시하고 VR/AR, 인공지능 등 차세대 기술을 적용한 게임 제작을 위한 교육을 하고 있습니다. 프로젝트 교육으로 제작한 게임은 다양한 국내외 글로벌 게임 전시행사 및 게임 공모전에 출품/전시되어 탄탄한 포트폴리오를 구성할 수 있고, 취업의 문을 넓히는 기회를 제공합니다.

경기게임상용화지원센터(GTOS)를 통해 다양한 신작 게임을 테스트하고 게임 QA 실무를 익히고 있습니다. 한국e스포츠협회 경기지회를 운영하여 매년 e스포츠대회를 기획하고 개최하고 있습니다.

이외에 매 학기 게임산업 전문가특강, 워크숍, 산학프로젝트를 통해 다양한 실무 체험과 현장중심 교육을 실현하고 있습니다.



게임기획전공

게임에 재미와 감동을 더한다.

창의적인 아이디어를 게임개발로 연결하는 게임 기획자를 키웁니다. 학생들은 새로운 기술구현과 재미요소에 대한 이해를 바탕으로 게임 시스템 기획, 레벨 디자인, 밸런싱 설계, 게임 UI/UX 기획, 게임 비즈니스모델 등을 익히고, 게임의 사회적 공감대를 바탕으로 경제적 가치를 극대화하는 게임기획 능력을 갖추게 됩니다.



게임그래픽전공

게임에 화려함과 영혼을 입힌다.

게임을 구성하는 다양한 그래픽 요소들을 제작하여 시각적 재미와 감동을 구현하는 그래픽 전공과정입니다. 게임원화, 2D, 3D모델링, 애니메이션, 이펙트, UI 등 그래픽 콘텐츠 제작기술을 배웁니다. 실무 경험이 풍부한 최고의 교수진들로부터 최신 그래픽 제작기법을 배워 게임그래픽 전문가의 자질과 역량을 갖추게 됩니다.

졸업 후 진로
게임원화가, 게임컨셉 아티스트,
2D게임그래픽 아티스트, 게임UI/UX 아티스트,
3D게임배경 아티스트,
3D게임애니메이션 아티스트,
게임이펙트 아티스트,
게임테크니컬 아티스트

게임프로그래밍전공

게임에 생명을 불어넣는다.

프로그래밍으로 사용자들이 게임에 등장하는 요소들을 보고, 듣고, 플레이할 수 있는 환경을 실제로 구현하는 게임프로그래머를 키웁니다.

VR/AR 등 새로운 게임기술, 유니티/언리얼 등 게임엔진활용 기술, 그래픽 요소와 캐릭터 조작 등의 상호작용, 인공지능, 네트워킹 등 핵심요소를 프로그래밍으로 구현합니다.



게임QA&비즈니스전공

화룡점정! 게임의 재미와 완성도를 높여라!

게임QA&비즈니스 전공은 사용자들에게 보다 재미있고 완성도 높은 게임을 제공하기 위한 게임 QA와 비즈니스 전문가를 양성합니다. 게임업체들과 협력하여 다양한 게임들의 버그/재미요소/테스트를 실시하여 게임 QA능력을 향상시키고 이벤트기획, 게임유저분석. 게임운영실무 등을 학습하여 게임비즈니스 능력을 향상시키고 있습니다.

졸업 후 진로
게임품질관리자(게임QA), 게임운영자, 게임마케팅기획자,
게임이벤트기획자, 게임대회기획자, 게임대회운영자, 게임기자,
e스포츠기자, e스포츠기획자

스쿨소개

융합콘텐츠스쿨

Always New!

우리가 콘텐츠의 미래다!

언리얼엔진 차세대 콘텐츠 개발 인재 양성

융합콘텐츠스쿨의 콘텐츠 개발은 언리얼엔진을 활용한 3D 그래픽 프로덕션을 중심으로 전개됩니다.
이 프로덕션을 통해 애니메이션, 영상, 게임 등의 기존 콘텐츠로부터 AR, VR, MR, XR 등의 실감미디어 콘텐츠 및 가상환경 콘텐츠까지 다양한 미디어로 융합이 가능해집니다.
이러한 장점으로 인해 현재 콘텐츠 산업은 언리얼엔진 중심의 콘텐츠로 빠르게 변화하고 있습니다.

국내 최초의 언리얼엔진 전문 교육기관

융합콘텐츠스쿨은 언리얼엔진 개발사인 에픽게임즈에서 인증한 국내 최초의 언리얼엔진 전문 교육기관으로서, 에픽게임즈와 밀접한 산학 연계를 통한 교육을 실행하고 있습니다.



새로운 기술과 프로세스를 적용한 프로젝트 중심 교육

산업 현장에서의 콘텐츠 개발은 다양한 프로젝트 형태로 진행되며, 각각의 프로젝트는 다양한 문제 해결능력을 요구합니다. 이러한 문제 해결능력은 오직 프로젝트를 직접적으로 수행하는 경험을 통해서만 배양될 수 있습니다.

융합콘텐츠스쿨은 프로젝트 중심의 교육을 통해, 학생들이 실제 현장에서 발휘할 수 있는 현장 중심형 문제 해결능력을 키울 수 있도록 지원합니다.



창의적이고 열린 교육환경

창의적인 인재는 창의적인 교육환경을 통해 양성됩니다. 융합콘텐츠스쿨의 열린 교육문화가 바탕이 된 교육환경은 학생간 혹은 학생-교수간 토론과 협력을 자연적으로 발생시키며, 창의적인 콘텐츠 결과물이 도출될 수 있는 유연한 사고의 바탕을 길러줍니다.

1:1 맞춤형 진로 설계

융합콘텐츠스쿨에서는 지속적이고 체계적인 1:1 멘토링 시스템을 통해, 학생 개인의 성향과 잠재력을 바탕으로 진로를 설계할 수 있도록 합니다.

졸업 후 진로

분야
게임, 애니메이션, VFX,
엔터테인먼트, 메타버스,
방송, 광고

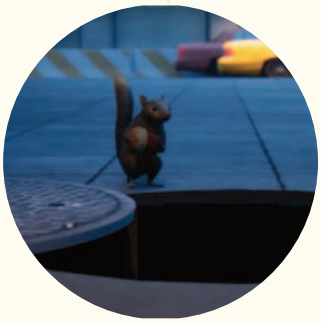
직종
콘텐츠기획, 콘텐츠연출,
3D그래픽 아티스트,
애니메이터,
테크니컬 아티스트,
엔진 프로그래머,
미디어 아티스트

언리얼엔진 콘텐츠 개발 전문 교수진

현재 콘텐츠 산업에서는 기술이 빠르게 발전하고 있으며, 전문가들은 새로운 기술을 습득하면서 동시에 콘텐츠 개발 업무를 수행하고 있습니다. 융합콘텐츠스쿨은 이러한 빠른 기술 변화에 대응하기 위해 새로운 콘텐츠 개발 전문성을 갖춘 교수진을 갖추고 교육 과정을 운영합니다.

산업체와 긴밀하게 연결된 현장 중심 교육

융합콘텐츠스쿨은 콘텐츠 선도 업체와 협력 체계를 구축하여 산업체 견학 및 현장실습과 전문가 특강 등 다양한 교과, 비교과 활동을 통해 현장 중심 교육을 제공하고 있습니다.



스쿨소개

푸드스쿨



학생 성공을 위한 창업 교육

학생기업 CK Food Lab을 통해 자신의 아이디어로 신메뉴 개발에서 매장관리까지의 창업능력을 향상시킬 수 있습니다.

자기주도 역량 강화를 위한 학생 주도적 교육

프로젝트 수업과 다양한 비정규 프로그램을 통해 학생들이 스스로 학습합니다.

자신의 진로를 위한 학생 선택형 교육과정

조리/베이커리/외식비즈니스/푸드스타일/식품개발 모듈 중에서 학생이 스스로 선택하여 교육과정을 설계합니다.

새로운 가치 창출을 위한 창의융합 교육

조리/베이커리/외식비즈니스/푸드스타일/식품개발 모듈을 융합하여 새로운 가치를 만들 수 있습니다.

현장과 동일한 환경에서의 실무중심 교육

학교기업 쿨투라와 학생기업 CK Food Lab에서 직접 고객을 상대로 조리, 식음료, 베이커리 등의 실무를 경험할 수 있습니다.

문제해결을 위한 프로젝트 중심 교육

고객 공감, 문제 찾기 및 해결, 아이디어 제안, 시제품 만들기, 평가의 과정을 통해 문제해결 능력을 키웁니다.

다양한 프로그램을 통한 학생 역량 강화

해외취업반 운영, 공모전, 크라우드펀딩, 자격증 특강, 산업체 전문가 특강을 통해 학생들의 역량을 강화할 수 있습니다.



다재다능형

창의능력을 갖춘

특별한 인재 양성

조리 모듈

식재료 이해, 핫프로덕션 키친(서양조리1),
콜드프로덕션 키친(서양조리2), 코리안키친,
재패니즈키친, 에스닉키친, 분자요리,
레스토랑서비스, 육가공마이스터 등을 통해
기본적인 지식과 다양한 조리기술을 배웁니다.

이를 바탕으로 조리메뉴개발,
외식비즈니스모델개발, 팝업레스토랑 운영,
식당모의창업, 자격증 취득,
취업브랜드클래스와 같은 분야의 다양한
프로젝트에 참여할 수 있습니다.

베이커리 모듈

디저트테크닉, 케이크디자인, 초콜릿공방,
제빵공작소, 제과공작소, 떡과 한과,
에코블럭제빵소, 베이커리메뉴개발, 카페브런치,
카페디저트테크닉, 제과제빵이론 등의 다양한
교과목을 통해 베이커리에 대한 기본적인 지식과
다양한 기술을 익힙니다.
이를 바탕으로 신제품개발, 비즈니스모델개발,
팝업레스토랑 운영, 모의창업, 자격증 취득과 같은
분야의 다양한 프로젝트에 참여할 수 있습니다.



푸드스타일링 모듈

푸드스타일링의 이해, 식공간연출,
사진촬영기술 등의 교과목을 통해
푸드스타일리스트의 기초 역량을 다질
수 있습니다.

디지털이미지의 이해, 디지털이미지의
활용, 영상촬영과 편집 과목을 통해서는
디지털이미지를 SNS에 활용할 수 있고,
유튜브 푸드크리에이터로 성장할 수
있습니다.

프로젝트 수업에서 푸드콘텐츠제작,
브랜딩패키지제작, 메뉴개발 등의
창의적인 가치를 실현할 수 있습니다.

외식비즈니스 모듈

카페바리스타실습, 커피로스팅, 음료와 칵테일,
와인소믈리에, 레스토랑 서비스 등의 수업을
통해 실무 기술을 익힙니다.

외식산업의 이해, 외식마케팅, 외식창업론,
외식업 사례연구 등을 통해 외식트렌드와 다양한
창업사례를 분석하여 창업과 경영을 할 수 있는
능력을 키울 수 있습니다.

외식업을 경영하고 창업할 수 있는 역량을 갖출
수 있도록 설계되어 있습니다.

식품개발 모듈

식품학, 식품위생학, 식품화학, 식품가공학,
영양과 건강 등의 교과목을 통해 지식과 기술을
익힙니다.
이를 바탕으로 신제품 개발 및 자격증 취득의
프로젝트에 참여할 수 있고
식품제조/가공업체에 취업할 수 있습니다.

창업프로젝트 교과목

푸드전문가의 문제해결, 푸드프로젝트 I, II
와 캡스톤디자인 I, II 그리고 푸드스타트업
I, II은 신제품 개발, 비즈니스모델 개발 및
창업과 관련된 프로젝트를 수행하는
교과목입니다.
프로젝트 결과물은 상품판매,
팝업레스토랑, 크라우드펀딩, 모의 창업
등의 활동으로 연결되어 수익을 창출할 수
있습니다.

스쿨소개

패션뷰티스타일스쿨

또다른 교육현장, 산업체프로젝트

국내 최고의 산업체와의 프로젝트를 통해 BTS, 엑소, 세븐틴, 프로듀스101, 프로듀스48, 싸이 흠뻑쇼 등의 스타일링을 진행하고, 서울패션위크, 에스팀 패션화보제작, 전소미, 치타, 클라씨의 무대의상 제작 등 실무중심의 교과운영으로 아이돌 방송, 콘서트, 패션매거진, 패션쇼 등 다양한 분야에서 재학 중에 스타일리스트, 메이크업아티스트, 패션디자이너로 활동하고 있습니다.

글로벌 패션뷰티 문화콘텐츠를 선도하는 크리에이티브디렉터 양성

청강문화산업대학교 스타일리스트전공은 패션뷰티 문화산업에서 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 유기적으로 프로젝트를 운영할 수 있는 융합형 글로벌 인재를 양성합니다.
스타일리스트전공은 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업 3개의 모듈로 구성된 융합교과과정을 통해 세분화된 직무를 경험하고 학습하여 진로를 선택할 수 있습니다.

- 기획력과 예술성으로 새로운 스타일을 창조하는 크리에이티브 스타일리스트
- 다양한 테마의 감각적인 뷰티콘텐츠를 기획하는 뷰티크리에이터
- 자신의 브랜드를 기획하고 운영하는 패션창업가

K-pop스타들과 연계한 실무교수진의 현장중심 커리큘럼

청강스타일리스트는 수스타일(서수경), 위위아틀리에(서옥), 화이트채플(최민혜), 스타일리스타(이은아), 비터스위트(오주연) 등 세계적인 K-pop 아이돌, 셀럽들의 패션&뷰티 스타일리스트로 구성된 실무교수진으로 패션스타일리스트, 메이크업아티스트, 패션에디터, 비주얼디렉터, 패션크리에이티브디렉터 등 현장전문가들로 구성된 교수진은 실무중심의 교과과정과 체계적인 현장실습을 병행함으로써 학생들에게 양질의 교육과 높은 취업률을 제공하고 있다.



패션스타일리스트

기본적인 패션 스타일링 기법을 습득한 후, 컨셉에 따른 패션스타일링을 계획하여 표현할 수 있다.
K-pop 아이돌, 영화, 드라마, 방송 분야에서 시나리오, 대본, 곡(노래, 안무)를 분석하여 캐릭터의 컨셉을 설정하고, 스타일링 아이템을 기획 및 제작할 수 있으며 스토리보드, 촬영 무드, 모델, 의상, 메이크업, 헤어, 오브제, 세트 등 촬영 결과물을 컨셉에 맞도록 에디팅할 수 있다.
비주얼커뮤니케이션분야에서 콘텐츠제작부터 브랜딩까지 유기적으로 프로젝트를 운영하면서 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 제작하는 능력을 배양한다.

졸업 후 진로
미디어(방송,광고, 드라마,영화) 스타일리스트, 패션매거진에디터, 비주얼디렉터, 패션홍보, 패션광고 기획, 비주얼디렉터, 퍼스널스타일리스트, 패션홍보, 이미지컨설턴트



3개의 모듈교과과정을 통한 감각적이고 창의적인 크리에이티브디렉터 양성

뷰티크리에이터

패션화보, 대본, 시나리오 등의 매체에서 요구하는 세분화된 뷰티 트렌드와 기술을 습득할 수 있다.
매체 캐릭터별 다양한 오브제를 활용하여 뷰티디자인을 창작할 수 있으며, 컨셉을 설계하고, 컨셉을 완성하기 위한 메이크업, 헤어, 패션의 전문적인 토탈스타일링을 연출, 제안할 수 있다. 메이크업 국가자격증과 관련된 뷰티컨셉을 구현할 수 있으며, 다양한 테마의 감각적인 뷰티콘텐츠를 제안하여 제작할 수 있다.

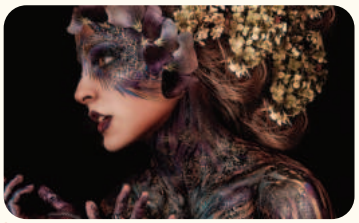
졸업 후 진로
메이크업아티스트(샵, 드라마, 공연, 영화, 광고 등), 방송국, 뷰티에디터, 뷰티인플루언서, 뷰티브랜드디렉터



패션브랜드창업

자신의 아이디어를 토대로 패션콘텐츠를 기획, 제작하고, 아이디어스 및 와디즈, 텀블벅과 같은 크라우드펀딩, 스마트스토어 및 카페24를 이용하여 구축한 자사몰 등 다양한 비즈니스 플랫폼을 통해 판매·유통하는 패션창업 실전교육을 실시하고 있다. 학생들은 자신의 이야기를 담은 브랜드를 제작, 관리, 유지하면서 차별화된 퍼스널 브랜딩 역량을 구축하게 된다.

졸업 후 진로
1인창업, 브랜드 디자이너, 쇼핑몰창업, MD, 온라인마케팅



스쿨소개

공연예술스쿨

대한민국
창작 공연의 메카
청강 공연예술스쿨

공연제작실습

공연예술스쿨에서 이루어지는 교육의 꽃은 학생들이 이론과 실습을 통해 학습한 전공 지식들을 응용하는 공연제작실습 수업입니다. 라이선스 및 창작뮤지컬, 연극, 그림자극 등 연간 50편 이상의 작품을 무대에 올림으로써 학생들 모두가 공연 현장을 체험할 수 있는 환경을 제공하고 있습니다.



청강문화산업대학교 공연예술스쿨은 동시대적 시각으로 예술을 토론하고 공연을 창작하는 교육공동체입니다. 학교는 실제 공연현장의 축소판이며 이 안에서 다양한 관심을 가진 학생들이 공연 예술인의 꿈을 키우고 있습니다.

공연예술스쿨은 학년별, 단계별로 진행되던 과거의 근대적인 교육시스템과 커리큘럼에서 벗어나 학생 개개인의 능력과 역량을 진단하여 개인에게 맞는 커리큘럼을 통해 트레이닝 시키는 '맞춤식교육'을 진행합니다.

현장 프로덕션 시스템 체험

각 공연에는 연기 전공자들과 다양한 파트로 구성된 무대미술 전공자들이 모두 투입되어 무대, 조명, 영상, 무대감독 등의 진용을 갖춘 완전한 프로덕션 시스템이 구축됩니다. 또한 블럭식 수업과 집중식 수업 방식을 개발하여 한 학기 15주 수업 중 1-10주차는 전공이론과 실습수업에 초점을 맞추고 나머지 11-15주차는 오직 공연수업에만 몰입할 수 있는 교육 체계를 확립했습니다. 학생들은 실제 공연 현장과 동일하게 오전 10시에서 오후 10시까지를 공연 수업 시간으로 완전히 활용하여, 실제 현장에 어렵지 않게 적응할 수 있는 능력을 배양시키고 있습니다.



정규 교과 외 스튜디오, LAB수업

정규 수업 외에 학생들은 상위그룹 학생들을 위한 전공별 심화 교육인 '스튜디오'와 자발적으로 전공 역량을 강화하는 'LAB' 등의 비교과 활동을 통해 다양한 방법으로 자신의 전공과 관심을 확장시켜 나갈 수 있습니다. 뿐만 아니라 선배 멘토와 교수님들의 코칭 아래 동계·하계 방학워크숍 공연에 참여함으로써 학생들은 중단 없는 성장을 지속하고 있습니다.

연출극작전공

연출·극작전공은 동시대를 고민하여 예술적 주제를 생산하는 극작가와 연출가를 양성합니다.

프로덕션 중심의 실습형 교육과정을 통해 텍스트 생산에서 프로덕션 구성 및 운영, 공연 및 리뷰의 전 과정을 스쿨내 배우 및 스태프들과 협업함으로써 “하나의 공연”을 완성하게 되며 이를 통해 각자의 예술적 주제를 공연화 하는 전문가로 성장할 수 있게 됩니다.

뮤지컬연기전공

뮤지컬전공은 다양한 장르의 안무와 연기, 보컬 훈련을 학생별, 단계별로 디자인함으로써 단시간 동안 최대의 결과물을 얻을 수 있는 교육과정을 운영합니다.

학생 개개인의 능력과 역량을 진단하여 진행되는 뮤지컬전공의 ‘맞춤식교육’을 통해 학생들은 자신의 역량을 극대화하고 다양한 캐릭터를 신체적, 음성적으로 표현하는 창조적 역량을 지닌 뮤지컬 배우로 성장하고 있습니다.





연극영상연기전공

동시대에 우세한 장르와 양식은 물론 포스트 씨어터 시대에도 자발적으로 대처할 수 있는 창의적인 배우를 양성하며, 인형극, 피지컬 씨어터(physical Theatre), 넌버벌 퍼포먼스(Nonverbal Performance) 등 다양한 양식에 도전할 수 있는 인재를 양성합니다.

연극영상전공에서는 카메라 연기를 비롯한 촬영과 편집등의 기술 분야를 직접 경험하고 웹 드라마 제작 실습을 통해 매체 연기에 대한 적응력을 높일 뿐만 아니라, MCN시장(웹드라마)을 이끌어가는 크리에이터 육성 교육을 병행하고 있습니다.

무대미술전공

무대디자인트랙
무대디자인은 인문학적·예술적 소양을 바탕으로 공연과 극장공간을 이해하여 공간을 창의적으로 설계하고 제작할 수 있는 창작자를 양성합니다.

조명디자인트랙
조명디자인은 공간을 빛으로 채워 이야기하는 창의적인 인재를 양성합니다.



스쿨소개

모바일IT스쿨

특성화프로그램

교육부와 중소벤처기업부가 지정한 '기술사관' 운영기관입니다. 고등학교와 대학에서 전문교육을 이수하고 병역특례 업체에 취업하는 기술사관 육성프로그램은 학생들에게 최고수준의 교육을 제공하며 이를 위해 연간 5억 원을 지원합니다.
부속기관인 청강모바일아카데미는 이동통신 업체 직원을 대상으로 국내 최대 규모로 연간 1,500여명의 실무교육을 진행합니다.
산업체 실무 교육을 통해 4차 산업혁명 시대에 반드시 필요한 모바일통신 분야의 중견 기술인력을 양성하고 있습니다.

모바일통신전공

전국 유사학과 대비 취업률 최상위권!
모바일통신전공은 사물인터넷(Internet of Things)에서 반드시 필요한 유/무선 통신망의 장비제작과 구축/관리/운영 기술인력 배출을 목표로 합니다.

모바일통신 업계의 실무경력을 풍부하게 갖춘 교수진이 산업체현장에 바로 적용 가능한 실습인프라를 바탕으로 국내 최고의 현장중심 실무교육을 실시합니다.

모바일통신산업을
리드할 인재 양성!

졸업 후 진로

- 모바일 단말 개발 : 삼성전자, LG전자 및 협력사, 어니컴 등
- 모바일 통신망 관리운영 : SKT, KT , LGU+ 등
- 모바일통신 장비 제조 : 쏠리드, 유텔, 파트론 등
- 모바일통신 기술 개발 및 기타 제조 : 이노와이어리스, 기가레인 등
- 해외 이동통신망 설계 및 시설 : 큐비콤 등
- 모바일통신 서비스 : LGU+고객센터, LGU+ 직영점, KT고객센터 등
- 모바일통신 기기 A/S : LG전자 등
- 네트워크보안 : 윈스, 퓨처시스템, NNSP, 인터넷진흥원 등
- 네트워크시스템 운영 : 삼성네트웍스, 대우정보시스템, NHN, 시스게이트, 엘리시스, 인성정보, 롯데정보통신 등
- 모바일관련 공공기관 : 통신기술직 공무원, 한국방송통신전파진흥원, 한국전파진흥협회 등

스마트미디어전공

사물인터넷(IoT) 기반으로
개인의 아이디어를 제품과 서비스로 구현하는
예술공학형 창의인재를 육성합니다.
스마트미디어전공은 4차 산업시대 흐름을
반영하여 IoT(사물인터넷)를 중심에 두고
기술(software)과 예술(art)을 기반으로
교과과정을 구성하였습니다.

예를 들면 스마트폰으로 드론을 궤도
비행시키거나, 가정과 사무실의 냉난방기기와
전등과 같은 전기장치를 원격으로
제어하거나, 연못이나 어항 속의 금붕어를
인공지능을 통해 키우거나, 햇볕의 강도에
따라 블라인더를 작동시킨다거나, 24시간
나를 도와주는 집사로봇을 생각해 본다거나
하는 등 우리가 상상하는 아이디어를
인터넷과 스마트폰, 더하여
아두이노(만능회로기판:arduino) 등과 같은
창작도구를 이용하여 스마트콘텐츠로
만들어내는 창의인재를 양성합니다.

특성화 프로그램

- 사물인터넷(IoT) 창업동아리 'C-Lab'
  사물인터넷과 클라우드 컴퓨팅 기술을 이용하여 학생들의 아이디어를 제품으로 만드는 동아리입니다. 재학생 누구나 참여하여 미래 스타트업의 CEO를 꿈꿀 수 있습니다.

- 학생 드론 경진대회
  초등학생부터 고등학생을 대상으로 드론을 조정하고, 항공촬영을 하며, 물체를 정밀 투하하는 대회입니다. 학생들의 호기심과 과학적 탐구심을 자극하여 제4차 산업혁명 시대의 인재를 발굴하는 것이 목적입니다.

졸업 후 진로

- 스마트 기기 제조 및 유지보수 : 삼성전자, LG전자, SK하이닉스 등
- 스마트 기기 기술관련 : SK텔레콤, KT, 모글루, 썬데이토즈, SK 네트웍스서비스 등
- 사물인터넷 기술개발 : 시스코, 구글, 엔코디, 에이아이, 아이크래프트, 블리자드, 엠게임, EnCIT, 리얼텍, 마하넷 등
- 서버/네트워크 기술 : 롯데정보통신, 인성정보, 이테크시스템, NIT서비스, 해오름기술, 대신정보통신, 호스트웨이, 이미넷, 미소IT 등
- 보안 : KISA(한국인터넷진흥원), SGA, NNSP, 아인스S&C, 에스알센터, 에브리존 등
- 스마트기기/소프트웨어 QA(테스팅 및 보증) : 와이즈와이어즈, 인피닉, 노츠, 컴즈 등
- 창의 IoT 기술 스타트업 회사 : 사물인터넷(IoT) 아이디어를 이용하여 창업

스쿨소개

유아교육과

청강과 함께라면

언제나 맑음

유아교사, 정말 중요합니다.

행복한 아이가 행복한 어른이 될 수 있습니다. 행복한 어린이로 성장할 수 있도록 사랑과 지혜, 따뜻함으로 교육하고 돌보아 주는 유아교사는 사회적으로 중요한 직업입니다. 아이들이 엄마 품을 벗어나 제일 처음 만나게 되는 유치원 선생님이 바로 여러분입니다.

자연 사랑과 아이다움, 청강 유아교육과

유아들은 자연스럽게 놀이를 통해 개성과 창의성을 계발하며 사회가 요구하는 인재가 되기 위한 기초학습을 합니다. 자연친화적인 환경에서 탐색하고 느끼는 과정에서 유아들은 정서적 안정과 탐구심과 문제 해결 능력을 갖추며, 공동체 생활을 통해 존중과 배려할 줄 아는 인성을 함양합니다.

이러한 유아를 키워낼 수 있는 교사를 육성하는 곳이 바로 청강 유아교육과입니다.

청강 유아교육과는 특별합니다.

21세기 지능 정보화 사회에 필요한 핵심 역량은 바로 인성과 창의력입니다. 유아기는 미래 인재로 성장하는 원동력을 키우는 매우 중요한시기입니다. 청강 유아교육과는 아이다움의 본성에서 출발하는 교육 가치를 실천합니다.

깊고 유연한 수업 운영

자연에서 펼쳐지는 아이다움의 교육 역량을 강화하는 15주 학기제 수업과 자연에서 놀고 배우는 교사 역량을 강화하는 4주 집중 블록식 수업을 연계 운영합니다.

국내 유아교육과 최초의 놀이자연공동체 교육과정

자연과 유아, 자연놀이 Ⅰ, Ⅱ, 숲교실 구성, 교직인성리더십 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, Ⅳ 등 자연과 아이다움을 존중하며 나눔의 가치를 실천하는 정규 교과목 운영을 통해 남다른 교사 역량을 키웁니다.

자연 사랑과 아이다움, 유아교육의 패러다임을 바꾸다!

실습 위주의 특성화 프로그램

현장 감각을 익히고 유아들과 상호작용할 수 있는 능력을 향상시키기 위한 [숲Day]와 [행복한 숲놀이] 그리고 자연을 탐색하고 느낄 수 있는 [자연놀이 프로젝트]를 진행합니다.

교육의 완성은 직접 경험 (체험, 실습)

한 학기 수업의 1/2 이상을 연지원, 청현재 그리고 청강 둘레길 등 약 50,000평의 자연 속에서 친구들과 함께 놀이하며, 자연과 교감하는 수업을 진행합니다.

국내 최고 수준의 교육환경

유아교육현장에서 경쟁력을 발휘할 실무형 인재 배출을 위해 미술 및 교구 제작을 위한 실습실, 모의 수업 시연을 위한 실습실, 교수 매체 제작을 위한 실습실, 학생의 수업을 동영상으로 촬영하고 분석할 수 있는 수업행동분석실, 피아노 수업을 위한 실습실 등 국내 최고 수준의 실습실과 150여 종의 수종과 80여 종의 들풀이 자라는 50,000평의 야외 실습실에서 유아교육의 새로운 패러다임을 만들어 나갈 유아교육 전문가를 양성하고 있습니다.

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

학사에 관한 안내

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



학사일정

● 2024학년도 1학기

년/월	일자	내용
1월	01.02.(화)	2024학년 시무식
	01.08.(월)~01.19.(금)	2024학년 1학기 편입학 접수
	01.22.(월)~01.26.(금)	2024학년 1학기 전과, 재입학 신청
	01.22.(월)~01.26.(금)	2024학년 1학기 휴학, 복학 집중신청 기간
2월	02.05.(월)~02.08.(목)	2024학년 1학기 부전공 신청
	02.07.(수)~02.13.(화)	2024학년 1학기 신입생 등록
	02.15.(목)~02.16.(금)	제27회 학위수여식 (2023학년 전기 졸업)
	02.16.(금)~02.21.(수)	2024학년 1학기 재학생 등록
	02.19.(월)~02.23.(금)	2024학년 1학기 수강신청
3월	03.04.(월)	2024학년 1학기 학기개시
	03.04.(월)	2024학년 1학기 개강
	03.04.(월)	제29회 신입생 입학식
	03.04.(월)~03.08.(금)	2024학년 1학기 수강신청 정정
	03.11.(월)~03.29.(금)	2024학년 1학기 수강신청과목 취소 신청
4월	04.22.(월)~04.26.(금)	2024학년 1학기 중간고사
5월	05.10.(금)	제28주년 개교기념일
	05.23.(목)	청강축제
	05.24.(금)	그린데이
6월	06.10.(월)~06.14.(금)	2024학년 1학기 기말고사
	06.15.(토)	2024학년 1학기 종강
	06.17.(월)~06.28.(금)	2024학년 1학기 보강
	07.01.(월)~07.04.(목)	2024학년 1학기 성적열람 및 이의신청
	06.29.(토)	2024학년 1학기 학기마감
7월	07.01.(월)~08.25.(일)	하계방학
	07.01.(월)~08.23.(금)	하계 계절수업
8월	08.09.(금)	제27회 학위수여식 (2023학년 후기 졸업)

2024학년도 2학기

년/월	일자	내용
7월	07.22.(월)~07.26.(금)	2024학년 2학기 전과, 재입학 신청
	07.22.(월)~07.26.(금)	2024학년 2학기 휴학, 복학 집중신청 기간
8월	08.01.(목)~08.05.(월)	2024학년 2학기 부전공 신청
	08.12.(월)~08.14.(수)	2024학년 2학기 수강신청
	08.16.(금)~08.21.(수)	2024학년 2학기 재학생 등록
	08.26.(월)	2024학년 2학기 학기개시
	08.26.(월)	2024학년 2학기 개강
	08.26.(월)~08.30.(금)	2024학년 2학기 수강신청 정정
9월	09.02.(월)~09.27.(금)	2024학년 1학기 수강신청과목 취소 신청
10월	10.10.(목)	청강체전&축제
	10.11.(금)	그린데이
	10.14.(월)~10.18.(금)	2024학년 2학기 중간고사
11월	11.12.(화)	설립자의 날
	11.21.(목)	크리스마스 트리점등식
12월	12.02.(월)~12.06.(금)	2024학년 2학기 기말고사
	12.07.(토)	2024학년 2학기 종강
	12.09.(월)~12.20.(금)	2024학년 2학기 보강
	12.23.(월)~12.27.(금)	2024학년 2학기 성적열람 및 이의신청
	12.21.(토)	2024학년 2학기 학기마감
	12.23.(월)~02.23.(일)	동계방학
	12.23.(월)~02.21.(금)	동계 계절수업
25년 1월	01.02.(목)	2025학년 시무식
25년 2월	02.13.(목)~02.14.(금)	제28회 학위수여식 (2024학년 전기 졸업)

교육과정

● 교육과정의 구성

구분		내용
교양교과	필수	본교 교육목표 및 인재상을 바탕으로 한 교양 교육과정
	선택	
전공교과	필수	본교 교육목표 및 인재상을 바탕으로 한 스쿨/전공별 교육목표에 따른 교육과정
	선택	
기타	일반선택	전공 및 교양의 영역인정 없이 학점만 인정

● 교양 교육과정 이수 원칙

구분	최소 이수학점	비고
교양필수	4학점	
교양선택	(2년제)10학점 (3년제)8학점	교양필수 4학점 포함

※ 학기당 6학점까지만 신청 가능

● 전공 교육과정 이수 원칙

구분	최소 이수학점	비고
전공필수	전공별 상이	본인 입학년도 기준 전공필수 교과목 수강
전공선택	전공별 상이	융합전공, 부전공의 경우 타전공 이수 학점을 전공선택 학점으로 인정(단, 중도포기 시 일반선택 학점으로 인정)

교양교육원 소개

청강의 교양교육원, 리케이온(LYKEION)

리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유명칭입니다.

청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

● 리케이온 교육과정

구분	교과목명	학점/시수	교과목명	학점/시수	교과목명	학점/시수
교양 필수	나를 향한 여행	2/3	대인관계 심리학	2/3	CK TED Talks	2/3
	몸마음챙김 명상	2/2	마음챙김 대화	2/3	생각의 역사	2/3
	온전한 자기와의 만남	2/3	자기발견과 소통	2/3	우리가 사는 세계	2/3
	★ 교양필수 교과목 4학점 이상 이수 필수				재미있는 글쓰기	2/3
교양 선택	그림책을 통한 마음 읽기	2/3	세계 시민 교육	2/3	과학적 사고와 상상력	2/2
	세상을 만나는 책읽기	2/3	신체활동을 통한 팀 빌딩	2/2	더 나은 삶을 위한 심리학	2/3
	슬기로운 경제생활	2/2	영어 길라잡이	2/2	문화로 만나는 중국어	2/2
	알렉산더 테크닉	2/2	영화로 만나는 영어	2/2	물성의 미학	2/3
	오감느낌 숲 명상	1/3	일본 미디어 오감 체험	2/2	신화와 스토리텔링	2/2
	치유로써의 미술 (신규)	2/3	일본어 첫걸음	2/2	영화, 만약에	2/2
			입이 트이는 영어	2/2	예술, 인문학으로 보다	2/3
			중국어 첫걸음	2/2	재미있는 법 이야기 (신규)	2/3
			합창 (신규)	2/2	창업프로젝트 기초	3/3
					혼자 떠나는 일본 자유여행	2/2

교양교육원(리케이온) 비교과 프로그램

프로그램명	프로그램 한줄 설명
AT 러너스 클럽	맨손 운동과 달리기 등 신체적 건강 회복 서클
Chat On the Polaris	자기 삶의 주인이 되고 상호 배움을 실천하는 커뮤니티 형성 프로그램
너를 위한 콘서트	학생들의 정서 함양을 위한 테마가 있는 감성 음악회
미라클 해빗	명상과 필사를 통한 자기 성찰 및 내면 성장 프로그램
아무튼 산책	학생 간 교류 활성화를 위한 캠퍼스 투어 프로그램
아티스트웨이	아티스트로서의 창조성 성취 경험과 커뮤니티 형성 서클
월간 임동진	창의성과 상상력 향상을 위한 온라인 인문학 특강
철공소(철학 공부하는 소소한 모임)	인문도서 함께 읽기와 주제 토론이 있는 철학 서클

강의시간표

조회방법

학생통합지원시스템(it4u) 로그인 → 학생서비스, 수업/성적 → 학생시간표출력

1



학교홈페이지접속

2



로그인

3



학생통합지원서비스(it4u)

4



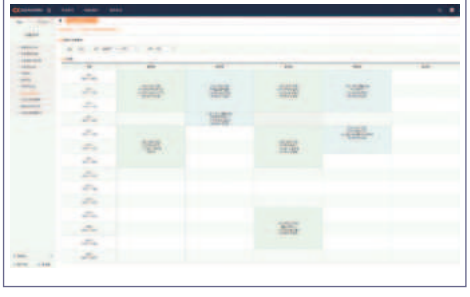
학생서비스

5



학생서비스 → 수업/성적

6



학생시간표 출력

강의시간(교시) 표기 안내

교시	시간	교시	시간
1교시	09:00~09:50	8교시	16:00~16:50
2교시	10:00~10:50	9교시	17:00~17:50
3교시	11:00~11:50	10교시	18:00~18:50
4교시	12:00~12:50	11교시	19:00~19:50
5교시	13:00~13:50	12교시	20:00~20:50
6교시	14:00~14:50	13교시	21:00~21:50
7교시	15:00~15:50	14교시	22:00~22:50

강의건물 표기 안내

표기명	건물명	표기명	건물명
창	창작마을	공	공작소
에	에듀플레스	람	아람관
청	청강홀	뮤	뮤지컬하우스
현1,2,3	현재1,2,3관	문	문화사랑관
인	인간사랑관	연	연습도서관
어	어울림관		

이수구분별 표기 안내

표기	이수구분	표기	이수구분
전필	전공필수	교필	교양필수
전선	전공선택	교선	교양선택

다양한 강의 형태

- 혼합수업: 오프라인과 온라인의 방법을 혼합하여 실시하는 수업
- 집중(블록)수업: 단기간 집중적으로 실시하는 수업

수강신청

● 수강신청 알아보기

○ 수강신청

- 학기를 등록한 재학생은 학기 중 개설된 교과목을 검토하여 수강신청을 통해 과목 수강에 대한 의사를 표시할 수 있으며, 신청된 교과목을 학기 중 수강하고 졸업에 필요한 학점을 취득할 수 있음

○ 수강신청과 학점이수

- 학생은 학기 중 본인이 수강신청한 교과목에 출석하고, 각 교과목별 성적평가 기준에 따른 종합평가에 응시하여야 함
- 각 교과목별 성적평가 기준에 따른 종합평가의 결과인 학업 성적이 D 이상인 경우 또는 P(Pass)인 경우 해당 교과목의 학점을 취득학점으로 인정(학업 성적이 F 또는 N(Non-Pass)인 경우 취득학점으로 인정하지 않음)

● 수강신청 기간 및 방법

- 수강신청 기간: 학기 개시일 1개월 전(세부 일정은 학년도별 학사일정 및 학교 홈페이지 공지사항 참고)
- 수강신청 방법: 웹 접속(http://sugang.ck.ac.kr)
- 수강신청 절차 및 일정

강의시간표 / 강의계획서 조회	→	수강바구니(1, 2차)	→	학년별 수강신청	→	전체학년 수강신청
(1학기) 2월 초 (2학기) 8월 초		(1학기) 2월 초 ~ 중순 (2학기) 8월 초 ~ 중순		(1학기) 2월 중순 ~ (2학기) 8월 중순 ~		
홈페이지·학사정보시스템		수강신청 사이트		수강신청 사이트		수강신청 사이트

● 수강신청 한도학점(학기당 최대 수강가능 학점)

- 일반학기: 매학기 15학점 이상, 22학점 미만
- 특별한 사정이 있는 경우 수강학점조정신청 승인을 받아 10학점 이상, 25학점 미만 가능(수업연한(2 또는 3년) 내 1회에 한해 신청 가능)
- 교양과목 신청제한: 한 학기 교양과목 최대 6학점 이하 신청 가능
- 계절학기: 6학점 이하로 가능

● 수강신청 시 유용한 기능

○ 장바구니(찜하기) 기능

- 수강을 원하는 과목을 장바구니 이용 가능 기간에 로그인하여 찜하기 기능 사용 가능

○ 재수강 대상 과목 확인

- 재수강 대상이 되는 과목을 조회할 수 있는 기능

● 자율선택 수강신청

- 소속이 다른 스쿨의 교과목을 수강신청할 경우 '자율선택 수강신청'을 별도로 해야 함
- 한 학기당 학점에 관계없이 3과목까지 수강 신청 가능

- 단, 수강신청의 허가는 담당교수가 결정
- 이수구분은 일반선택으로 인정(스쿨성적사정회에서 전공학점으로 인정할 수 있음)
- 융합전공, 부전공은 인정 교육과정 내 교과목의 학점취득시 전공선택과목으로 인정

수강신청 유의사항

- 수강신청 정정기간에 과목을 정정한 경우, 참여하지 않은 수업에 대한 것은 출석으로 인정되지 않습니다.
- 이미 신청한 과목들 중 요일 / 시간, 과목명이 중복되는 강의가 존재할 경우 수강신청이 불가능합니다.
- 가능 인원이 0인 경우 수강신청이 불가능합니다.
- 재수강일 시 이전 성적이 C+(79)이하인 경우 수강신청이 가능합니다.
- 하위학년의 학생이 상위 학년의 교과목을 수강신청할 경우 스쿨 원장의 승인이 필요하며 승인없이 수강신청한 내용은 취소될 수 있습니다.
- 중복로그인 불가: 하나의 학번으로 한 PC에서 여러 브라우저로 로그인하거나, 여러 PC에서 동시 로그인 불가합니다.
- 다중 탭 방지: 한 브라우저에서 여러 개의 탭을 열어 수강신청 방지
- PC 지원 브라우저: Chrome, edge, Firefox, Safari(Internet Explorer 미지원)
- 모바일 지원: Safari, Chrome
- 미사용 시간 체크: 2시간 이상 미사용 시 자동 로그아웃
- 접속 대기 시스템 적용: 원활한 수강신청을 위해 과도한 이용 시 대기 화면이 출력되며 접속 순서대로 처리
- 수강신청 시도 횟수 제한: 원활한 수강신청 시스템을 유지하기 위해 매크로 및 과도한 수강신청 시도를 방지하고자 특정 횟수 (1일 기준) 이상의 트래픽 발생 시 보안 문자 입력 화면이 나오게 됩니다.

수강신청학점 취소제도

수강신청 후, 수강하고 있는 과목의 일부를 부득이한 사유로 취소하는 제도로 학기당 1회의 한하여 취소할 수 있으며, 수강신청학점을 취소할 경우에도 한 학기 수강신청 최소학점인 15학점 이상의 학점을 유지하여야 합니다.

- 취소신청 방법 : 학생통합지원시스템 (it4u.ck.ac.kr) 접속 후, 학생서비스 → 수업/성적 → 수강취소신청에서 신청



- 취소절차 : [학생] 신청 → [교육개발처] 학생별 취소과목 및 취소 후 잔여학점 확인 → [교육개발처] 최종 취소 및 반려
- 유의사항: 취소 신청한 과목에 대해서는 신청학기에 재수강할 수 없으므로 본인의 이수학점 등을 검토 후, 신청 가능
- 기타사항: 수업연한 초과, 학사학위전공심화과정 재학생은 학점취소 후 졸업에 필요한 학점이 충족될 경우 수강신청 최소학점(15학점) 기준에서 제외

출·결석

● 출결 관리

○ 전자출결시스템

- 모든 수업은 전자출결시스템을 통한 출결 확인 후 출석부의 입력, 관리함





1. 출석체크 진행(교수님이 출석체크를 시작하셔야 출석체크가 진행 가능하며, 교수님이 선택한 출석체크 방식에 맞게 진행)
2. 정보조회(출석정보/강의일정)
3. 바 메뉴 이용 버튼
4. 정보조회(출석정보, 강의일정) 로그아웃 기능



출석체크 진행 시



출석체크 종료 화면



출석처리 요청 화면

1. 현재 수업정보 표시
2. 출결 진행 남은 시간과 진행 상태 표시
3. 교수님이 알려주신 OTP번호를 입력한 후 '인증번호 확인'을 터치합니다.
4. 올바른 인증번호를 입력하면 '출석대기'에서 '출석'으로 변경
5. 출석 시간 종료 상태 표시
6. 지각이나 오류로 인하여 강의실에 있으나 '결석'으로 표시가 되었을 때, 버튼을 터치하여 교수님께 출석처리 요청을 진행
7. 출석처리 요청화면 : 본 화면으로 전환(교수App, 학생 APP)되며 교수님이 확인 후 출석 상태를 변경할 수 있음(현 상태를 교수님이 변경하지 않으면 출결처리가 완료되지 않으므로 반드시 확인)

결석 관리 규정

학칙 제52조 평가시험 ①
각 교과목 총 수업 시수의 1/4을 초과하여 결석한 자는 당해 교과목의 학점을 취득할 수 없다.

출석인정

수업운영규정 제6조(출결관리) 다음 각호의 사유에 따른 결석은 출석으로 인정한다.

사유	출석인정기간	증빙서류
직계가족의(친가, 외가) 사망	5일 이내	사망진단서 및 가족관계 증명서
징병검사	검사당일 + 2일이내	징병검사 통지서
질병 및 사고에 의한 입원	사안별 7일 이내(휴일포함)	의료기관 발급 서류
국가전염병 등의 치료	국가전염병 등교 중지 기간	국가전염병 확인 가능한 진료기록
예비군 훈련 및 민방위 훈련	훈련기간	훈련참석 확인서
정부기관의 요청에 의한 행사 참여	행사 참여기간	확인 가능한 공문서 및 초청서
본인의 결혼	5일	혼인사실을 증명할 수 있는 서류
본인 출산	20일	출생증명서
배우자 출산	5일	출생증명서
취업을 위한 면접 참여	면접당일 + 2일이내	면접확인서 등 이를 확인할 수 있는 서류
졸업예정자의 취업으로 인한 결석	해당기간	직장건강보험자격득실확인서
기타 학교에서 허가한 사유	허가기간	허가 사유가 포함된 내부공문
생리공결	월1일(진료확인서 일자)	진료확인서

시험·성적

성적 확인 및 이의신청

- 성적 열람 기간에 본인 성적 확인 후 이의가 있을 경우 과목별 담당교수에게 이의신청 가능
- 누락 성적 및 입력착오가 있을 경우 증빙자료 등을 검토하여 정정처리
- 성적 이의신청은 이의신청 기간에만 가능하며 성적열람을 하지 못하여 발행하는 불이익이 없도록 확인 필수

등록 후 학기 중(중간고사 이후) 휴학 및 결시자의 성적인정

<table>
<tr><th>결시구분</th><th>사유</th><th>반영비율</th><th>성적반영방법</th></tr>
<tr><td>• 국가에서 부과하는 의무수행으로 인한 결시
• 국가적 재난 및 비상재해로 인한 결시
• 총장이 승인한 학교공무결시</td><td>• 징병검사
• 국가전염병 등의 치료
• 정부기관의 요청에 의한 행사 참여</td><td>100%</td><td rowspan="3">1. 중간고사(직무역량평가 1) 결시자 : 기말고사(직무역량평가 2) 성적을 반영비율에 의거 성적산출

2. 기말고사(직무역량평가 2) 결시자 : 중간고사(직무역량평가 1) 성적을 잔영비율에 의거 성적 산출</td></tr>
<tr><td>• 경조사에 의한 결시</td><td>• 직계가족의(친가,외가)사망</td><td>90%</td></tr>
<tr><td>• 총장이 부득이 하다고 인정한 결시</td><td>• 기타 학교에서 허가한 사유
• 질병 및 사고에 의한 입원</td><td>80%</td></tr>
</table>

학사경고

- 재학 중 매 학기 성적의 평점 평균이 1.0 미만인 자에게는 학사경고를 함.
- 학기별 학습목표를 달성하지 못함을 의미하는 학사경고를 성적표에 표기하여 고지함.
- 학사경고를 받은 학생의 지도교수는 학생과의 상담을 통해 원인을 파악하고 지원할 수 있는 방법을 모색하여, 학업 개선을 위한 노력을 지원한다.

학적

● 학적부

○ 기록사항

- 학생의 성명, 주민등록번호 등 신상에 관한 사항 및 입학 전 학력 사항
- 입학 후 학적 변동 사항
- 등록 및 성적에 관한 사항
- 졸업 및 학위에 관한 사항
- 장학, 상벌, 기타 교육 성과 기록에 필요하다고 인정되는 사항

○ 학적부 기재사항 정정

대상 항목	정정 방법
성명	스쿨 행정실에 주민등록등본, 신분증 등 증명서를 제출
주민등록번호	
연락처	IT4U → 학생서비스 → 학적 → 개인정보수정 메뉴 내 본인 직접 수정 가능
주소	

학적 변동(휴학, 복학, 자퇴, 제적)

● 휴학

질병, 병역의무, 기타 부득이한 사유로 학기당 수업일주 1/4(3주)를 초과하여 수업할 수 없을 때는 본인이 휴학을 신청하고 총장의 허가를 받아 휴학할 수 있다.

○ **휴학의 종류**

구분	제출 서류	휴학기간	접수기간
일반휴학	전공별 필수서류(휴학계획서)	1년(연속하여 3회까지 재신청 가능)	휴학을 희망하는 경우
질병휴학	4주 이상 진단의 진단서	1년(연속하여 3회까지 재신청 가능)	
군입대 휴학	입영통지서 또는 입영확인서	의무 복무 기간을 포함하여 복학 학기까지 • 장기 복무로 변경(직업군인)되었을 경우에는 군입대휴학 기간 종료 후 '일반휴학'으로 재신청 필수 • 군입대휴학 또는 휴학변경(군) 신청 후 부득이한 사정으로 의무복무 기간이 연장되는 경우에는 군복무증명서를 첨부하여 '군휴학(연장)' 신청하여야 함	• 군입대일이 개강일 이전: 군입대휴학으로 신청 • 군입대일이 개강 후 8주 이내: 군입대휴학으로 신청 • 군입대일이 개강 후 8주 이후: 일반휴학으로 신청 후 군입대 1주일 이전에 '휴학변경(군)'으로 신청

○ **휴학 절차**

1. 온라인 휴학 신청(https://it4u.ck.ac.kr)
2. 휴학 상담(지도교수)
3. 휴학 처리(행정실 및 교무학사팀)

○ **휴학 관련 유의사항**

1. 등록 후 일반휴학 시 성적 및 등록처리
   - 휴학하는 해당학기 성적 불인정
   - 등록학기 수업일수 1/2선 이전 휴학생: 복학시 등록금(수업료) 납부할 필요없음
   - 등록학기 수업일수 1/2선 이전 3/4선 이전 휴학생: 복학시 등록금(수업료)의 1/2납부
   - 등록학기 수업일수 3/4선 이후 휴학생: 복학 시 등록금(수업) 전액 납부

2. 등록 후 군입대휴학 시 성적 및 등록처리
   - 재학 중 수업일수 3/4선 이전 입대 : 해당학기 성적 인정 받지 못하고 납부한 등록금은 복학 학기의 등록금으로 대체함
   - 재학 중 수업일수 3/4선 이후 입대 : 해당학기 성적을 중간고사만으로 기말고사 성적으로 대체하며, 해당학기 성적 불인정을 원할 경우 복학시 등록금 전액을 납입하여야 함

3. 신입생(편입생)의 첫 학기 휴학
   : 입대휴학, 질병휴학, 만 8세 이하의 자녀 양육휴학, 여학생이 임신 또는 출산휴학만 허용

복학

휴학한 학생은 휴학기간 만료 또는 휴학사유가 소멸한 때에 복학하여야 한다.

복학 대상

- 휴학 중인 자로 휴학기간이 만료된 자

* 조기복학(복학예정학기가 아닌 직전 학기에 복학)을 희망하는 자는 스쿨행정실에 조기복학 대상자 등록을 요청하여야 함

복학 기간

- 매 학기 복학신청기간부터 개강 후 3주(21일) 이내

* 개강 후 3주 이후 제대하는 복학생의 경우, 최소 출석일수를 확보할 수 있는 경우에 한하여 휴가증사본, 전역예정증명서, 소속부대장 추천서를 제출하여 복학할 수 있음

복학 절차

1. 온라인 복학 신청(https://it4u.ck.ac.kr)
2. 복학 처리(행정실 및 교무학사팀)

자퇴

재학 및 휴학 중인 자로 본인의 의사에 따라 학업 포기를 원하는 자

처리절차

1. 자퇴 신청(https://it4u.ck.ac.kr)
2. 자퇴 상담(지도교수)
3. 자퇴 처리(행정실 및 교무학사팀)
4. 등록금 환불(해당자에 한함)

구비서류(해당자에 한함)

- 통장사본(본인 명의 통장 아닐 시 가족관계증명서 추가)
- 국가장학금 반환서약서
- 학자금(등록금)대출 상환동의서

등록금 환불(등록자에 한함)

- 학기개시일 까지 : 전액
- 학기개시일 30일 경과전 : 수업료의 5/6 해당액 반환
- 학기개시일 30일 경과한 날부터 60일 경과전 : 수업료의 2/3 해당액 반환
- 학기개시일 60일 경과한 날부터 90일 경과전 : 수업료의 1/2 해당액 반환
- 학기 개시일 90일 경과후 : 반환하지 아니함

제적

대상자

1. 학기 개시 후 3주(21일)가 넘도록 정당한 사유 없이 복학하지 아니한 자(미복학제적)

2. 타교에 입학한 자(이중학적을 가진 자)
3. 정당한 사유 없이 매학기 총장이 정하는 기간 내에 등록을 완료하지 못한 자(미등록제적)
4. 기타 관계규정 위반으로 총장이 제적처리가 타당하다고 인정되는 자
5. 재학 중 정당한 사유없이 수업일수 1/4을 초과하여 수강신청하지 않은 자(미수강제적)

※ 제적된 자는 학적을 상실하며, 미수강제적의 경우 이미 납부한 등록금은 반환하지 아니 한다.

● 전과

전공에 대한 이해 부족 및 학생 본인의 자질과 적성을 고려하지 않고 시대적 인기 등에 치우침과 선택 등으로 입학 후 학업에 적응을 하지 못하여 중도 학업을 포기할 수 밖에 없는 학생들에 대하여 가급적 자신의 적성에 맞는 전공을 선택 할 수 있도록 재기회를 주기 위한 제도

○ 신청자격(시기)

- 1학년 2학기, 2학년 1학기, 2학년 2학기, 3학년 1학기(재학 중 1회에 한하여 허가)

○ 구비서류

- 성적증명서, 전공별 필수서류(자기소개서, 포트폴리오)

○ 전과처리

1. 전과 신청(https://it4u.ck.ac.kr)
2. 전과 상담(지도교수)
3. 전과 심의(전공별 면접 또는 실기고사)
4. 전과 합격자 발표

부전공 제도

부전공

소속 전공(주전공)에서 이수하는 전공과목 이외의 타 전공(부전공)의 전공과목을 기준학점 이상 취득하여 부전공으로 인정하는 제도입니다.

구분	내용
신청자격	1학년 1학기 또는 1학년 2학기 성적을 취득한 학생 (전공별 최소 성적 기준이 있을 수 있음)
신청시기	1학년 1학기 또는 1학년 2학기 성적을 취득한 시점을 기준으로 다음 학기 개강 이전 지정된 신청 기간에만 신청 가능
선발인원	부전공 이수 신청을 받는 전공의 해당 학년 입학정원의 10% 이하(연출극작전공은 20% 이하)
신청방법	온라인 신청(https://it4u.ck.ac.kr) 학적 → 부/복수전공신청 성적증명서 제출 필수
학점이수	부전공에서 개설한 전공과목 중 21학점 이상 취득 (부전공 이수 중도 포기 시 부전공으로 취득한 학점은 일반선택 학점으로 인정)
학위수여	주전공의 졸업요건 충족 시 졸업 가능 학위증서에 부전공명 표기
중도포기	부전공 중도포기 시 부전공으로 취득한 학점은 일반선택으로 인정함

진로탐색학점제

학생이 진로를 스스로 탐색할 수 있도록 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여, 진로를 위해 도전하고 체험할 수 있는 기회를 제공하기 위해 마련된 제도입니다.

구분	내용
신청자격	1학년 2학기부터 신청 가능(졸업예정학기 수강 학생 제외)
신청방법	1. 참가신청 및 활동계획서 양식 작성 2. 참여학생 본인 및 지도교수 서명 3. 각 스쿨 이메일 제출
선발방법	진로탐색학점제 참가를 신청한 학생 중 심의위원회를 통해 선발
수강 교과목	'CK창의프로젝트'(15학점, 전공선택, 패스제) *선발된 이후 신청 한 학기 최대 수강신청 학점 이내에서 다른 과목의 추가 수강신청 가능
강의 수강 및 출석	• 제출한 활동계획서 내용으로 진행 후 주간활동보고서를 주 단위로 제출 • 중간고보서 및 최종보고서에는 교외 활동에 관한 사항을 포함하여 작성
학점 및 성적 인정	• 중간 평가(주간활동보고서, 중간보고서, 발표평가)와 최종 평가(주간활동보고서, 최종보고서, 발표평가)를 통해 「CK창의프로젝트」과목 학점을 인정 • 중간 평가 시 평균 점수가 60점 미만인 경우 더 이상 진로탐색학점제를 진행할 수 없게 되며, 중간/최종 평가 시 각각 평균 점수가 60점 미만인 경우 학점을 인정하지 않음
이수절차	신청서 제출 → 선발 → 과제 수행 → 중간/최종평가 → 심사 → 학점인정

계절학기

조기졸업, 다(부)전공 등 다양한 이유로 학업 보완을 희망하는 학생들에게 학점 취득의 기회를 부여하기 위하여 정규학기 이외에 하계·동계 방학 중 개설되는 학기입니다.

● 운영절차

예비수강신청 → 강의시간표 확인 → 본수강신청 → 수강정정 및 초과과목 신청 → 1차 폐강 → 수업료 납부(등록) → 2차 폐강 → 수업 및 평가 → 성적 입력

● 개요

구분	내용
개설기간	방학 기간 중 15일 이상(토, 일요일 및 공휴일은 제외)
수강대상	해당 방학 직전 정규학기 등록한 재학생
개설 과목	해당 방학 직전 정규학기에 개설된 이론 교과목(실험, 실습, 실기 교과목은 예외) 중 예비수강신청 결과 10명 이상인 교과목
수강가능학점	최대 6학점(현장실습 교과목은 취득가능 학점에 미포함)
수강료	학점당 143,400원(2023학년도 기준)
성적인정	졸업소요학점으로 인정되고 총 평점평균에는 포함 (단, 정규학기의 평균성적 산출 및 당해 학기 장학생 선발기준 등에는 적용되지 않음)

졸업

본교 재학생은 공통적으로 아래의 졸업 요건을 모두 충족해야 졸업이 가능합니다.

등록학기

- 총 6회(6학기, 3년제 기준)의 정규학기를 등록하여야 함(편입생 및 조기졸업자는 예외)
- 6학기 이내 졸업학점 미충족 또는 교양필수 및 전공필수 학점 미취득 시, 수업연한 초과 졸업대상자로 다음 학기를 등록하여 졸업소요학점을 취득할 수 있음

졸업에 필요한 최저 학점(졸업소요학점) 취득

- 본인 소속 전공의 졸업에 필요한 최저 학점 수 취득
- 본인 소속 전공의 이수구분별 졸업에 필요한 최저 학점 수 취득
- 이수구분(영역) 별 필수 이수 원칙에 따른 교과목 취득
- 부전공 이수 시, 원전공과 부전공의 졸업소요학점을 모두 충족해야 졸업 가능

졸업 유예

졸업학점이 충족된 학생 중 해당학기 졸업을 유예를 희망하는 경우 졸업을 유예할 수 있음

신청방법

- IT4U 내 학생서비스 → 졸업 → 졸업유예신청 메뉴에서 신청

신청시기

- 매년 1월, 7월 중

유의사항

- 졸업사정회 전까지 '졸업유예 신청서' 제출 필요
- 최대 1년간 졸업 유예 가능
- 휴학 신청 불가

졸업 준비 체크리스트

교양교육과정 이수조건 충족 여부 확인

- 교양 10학점 이상 취득(교양필수 4학점 포함)

전공교육과정 이수조건 충족 여부 확인

- 전공필수 이수 기준 학점 이상 취득
- 전공(전공필수+전공선택) 이수 기준 학점 이상 취득
- (부전공 이수자의 경우) 부전공 전공(전공필수+전공선택 21학점 이상 취득)
- 졸업에 필요한 최저 총 이수학점 이상 취득(3년제 117학점 이상)
- 기타 스쿨, 전공별 졸업을 위한 이수조건 충족 여부 확인

※ IT4U 졸업 메뉴에서 졸업 '기준별 결과', '이수교과목' 확인 가능

학사학위전공심화

학사학위 전공심화 과정

전문대학 졸업자 등에게 계속교육 기회를 제공하여 실무와 연계된 직업심화 교육을 통해 전문기술인력 양성 및 학사학위를 수여하는 과정입니다.

학사학위 수여 전공심화 교육과정 운영을 통한 문화산업 전문 창의인재 양성

대학 건학이념인 '자연사랑, 인간사랑, 문화사랑'을 기반으로 한 교육목표와 '미래 문화산업을 선도하는 콘텐츠 중심 창의인재 양성'이라는 미션을 수립하고 '콘텐츠 크리에이터를 위한 CK-창작 생태계구현"이라는 대학 중장기 발전계획을 수립하여 추진하고 있습니다.

청강문화산업대학교 학사학위 전공심화과정은 대학 중장기 발전계획을 기반으로 '학사학위 전공심화과정 운영을 통한 문화산업 전문 창의인재 양성'이라는 목표를 가지고 있습니다.

학사학위 전공심화과정 학과

모집학과명	주·야간	수업연한	입학정원
애니메이션학과	주간	1년 과정	59
차세대게임콘텐츠학과	주간	1년 과정	59
웹툰웹소설콘텐츠학과	주간	1년 과정	50
공연예술학과	주간	1년 과정	40
패션콘텐츠학과	주간	1년 과정	16
합계			224

학기등록

학생은 매 학기 등록 기간에 등록금을 납부함으로써 등록을 완료하여야 하며 등록 기간 내에 등록을 완료하지 못할 경우 미등록 제적 처리가 됩니다.

● 등록기간

- 1학기는 2월 중순경, 2학기는 8월 중순경
  ※ 상세 일정은 홈페이지 공지사항 및 학사일정 안내 참조

● 등록방법

구분	내용	비고
가상계좌 이용	등록금 고지서에 고지된 입금전용 가상계좌에 입금 인터넷뱅킹, 폰뱅킹, 현금자동입출금기(ATM기)	가상계좌로 납부는 1회만 가능하므로 학생 회비 등을 납부 희망 시 반드시 등록금과 합산하여 1회에 납부하셔야 합니다.
은행방문	등록금 고지서를 출력하여 등록금 수납 지정 은행에 방문 납부	

● 고지서 출력기간 및 출력방법

- 등록기간: 약 1주전부터 등록마감일까지
  ※ 상세일정은 홈페이지 공지사항 참조, 학점단위등록생은 추가등록기간에 등록 가능
- IT4U접속(https://it4u.ck.ac.kr/) → 접속 → 학사관리 → 학생서비스 → 장학/등록 → 고지서 출력

● 등록금 납부 확인

IT4U접속(https://it4u.ck.ac.kr/) → 로그인 → 학사안내 → 등록 → 교육비 납입증명서 출력 → 교육비 납부확인서

● 분할납부

신청기간에 맞춰 신청 후 등록금고지서 출력을 통해 해당 회차에 맞게 금액 입금

● 기타 유의사항

- 장학금 수혜자로서 휴학할 경우 반드시 등록을 하여야만 장학금 수혜를 유지할 수 있으며, 등록을 하지 않을 경우에는 장학생 자격이 상실됨
- 등록금 실제 납부금액이 "0"원인 장학생의 등록 절차안내
- 등록방법: http://it4u.ck.ac.kr 접속 → 학사관리 → 학생서비스 → 장학/등록 → 고지서출력 → "0원등록 납부신청 선택"(※ 은행방문 등록 불가)
- 기타 등록금(학생회비 등)은 선택사항이며, 기타 납입금을 납부하고자 하는 경우에는 반드시 등록금과 함께 납부하여야 합니다.
- 보훈대상자는 수원보훈지청에 "대학입학금 및 수업료 면제 대상자 증명서"를 발급받아 해당 학기의 등록기간 중 교무처에 제출하여 등록금을 감면받은 후 등록합니다.

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

진로탐색 및 취·창업

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



취업창업교육지원센터(대학일자리플러스센터)

● 취업창업교육지원센터(대학일자리플러스센터)

재학생과 졸업생을 대상으로 교내 시설 및 대학의 인프라로 다양한 창업 활동 기회 제공, 창업 및 취업역량 향상 지원을 위한 프로그램 운영과 정부 청년 정책 등을 안내합니다.

● 창업 지원

○ **프런티어 지원사업: 창작 아이디어 상용화를 위한 창업지원**

- 시기: 3~12월
- 대상: 창업 및 창작물 상용화 활동에 관심 있는 재학생(휴학생 가능)

○ **아이디어 오디션: 모의창업 경험 제공을 위한 창업아이디어 경진대회**

- 시기 : 5월
- 대상 : 창업 및 창작물 상용화 활동에 관심 있는 재학생(휴학생도 가능)

○ **경기지역/수도권 전문대학 연합 창업 아이디어 경진대회**

- 시기: 10월 ~ 11월 연합 창업 아이디어 경진대회 진행
- 대상: 프런티어 선발팀 및 아이디어 오디션 입상팀 중 선발

○ **수도권 전문대학 연합 창업캠프**

- 시기: 수도권 전문대학 연합 창업캠프 5~6월 진행
- 대상: 창업에 관심 있는 재학생
- 내용: 창업전문컨설턴트를 통해 아이디어 발굴 및 사업 실용화, 사업계획서 작성 등의 창업컨설팅 제공

● 일대일 취업 상담 지원

1. 초기상담: '나'를 알아보는 시간(취업을 위한 자기 이해 증진)
   1) 초기상담지 작성
   2) 워크넷 직업선호도검사L형
   3) MBTI 검사 등

2. 역량강화상담: '직무'와 '산업체'를 알아보는 시간(직무분석 및 산업분석을 기반으로 한 본격취업준비)
   1) 구직서류클리닉
   2) 면접클리닉(AI 모의면접)
   3) 직무 및 산업체 분석

3. 취업실현: '실전' 취업 지원 시간(입사지원 및 취업정보 제공)
   1) 채용정보 제공 및 추천
   2) 취업박람회

4. 경력상담: '경력'을 쌓아가는 시간(취업 후 직장적응 및 경력 개발 상담)
   1) 청년정부지원정책 안내 및 연계

2) 사업주 지원사업 안내

3) 경력개발을 위한 특강 등 지원

- **취업역량 강화 지원 비정규 교육과정 지원**

  자격증 취득 지원특강, 산업체 방문 지원사업, 졸업선배 진로토크 콘서트 등 지원

- **정부청년 지원사업 안내**

  국민취업지원제도, 청년내일채움공제, K-디지털 직업 훈련 등 안내

취업창업교육지원센터

- **위치:** 청강홀 1층 100호
- **문의:** 031-639-4489, 4468, 4486

현장실습지원센터

● 현장실습학기제

학생이 대학에서 배우는 전공분야 이론 교육의 내실화 및 효율성 제고를 위해 실습기관과 협약을 맺어 현장실습을 진행하여 현장실무능력을 향상할 수 있는 기회를 제공하는 제도입니다.

○ **지원대상**

신청일 기준 2학기 이상 수료한 재학생, 졸업 예정자

○ **지원체계**

학생		학교		실습기관
참여 신청	신청 → ← 정보제공	실습기관 발굴 및 관리	학생추천 → ← 학생평가	실습환경 제공
실습 진행		학생실습기관 연계		전공관련 실습 교육 운영
출결 일지 작성		운영설계 및 관리		참여 학생 평가
중간점검서 작성		모니터링 및 피드백		운영 설계 참여
만족도 조사 참여		경력 관리 및 취업 지원		채용 연계 지원

○ **진행절차**

참여 수요조사	학생 및 실습기관의 참여 희망 의사 확인
운영계획서 제출 및 협의 확정	실습기관 – 학생 – 대학 간의 상호협약 체결
참여 학생 및 실습기관 신청 및 접수	학생 – 참여신청서 작성, 실습기관 – 참여업체등록
사전교육 실시	현장실습 사전안내교육, 직장 내 예절교육, 성희롱 예방교육
산재보험 및 상해보험 가입	센터 – 상해보험 가입, 실습기관 – 산재보험 가입
현장실습 수행	실습기간 동안 현장실습 수행
현장실습 수행 점검 및 관리	지도교수의 실습기관 실사 방문
출석부 및 근무일지 관리	학생 및 실습기관의 출석과 근무일지 작성
만족도 조사	현장실습 종료 후 만족도 조사 시행(기관, 교수, 학생)
평가 및 학점 처리	실습기관 평가(60점), 지도교수 평가(40점)

전문대학 글로벌 현장실습

전문대 학생들에게 다양한 해외 현장학습의 기회를 제공함으로써 글로벌 마인드 및 전공 실무능력 배양, 취업역량을 향상하도록 지원하는 대학 단위 지원프로그램입니다.

○ **지원대상**

신청일 기준 2학기 이상 수료한 재학생, 졸업 예정자

○ **학점**

누계 평점 3.0/4.5(B0) 이상인 재학생

현장실습지원센터

○ **위치:** 청강홀 1층, 100호

○ **연락처:** 031-639-5796

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

대학생활

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



학생증(체크카드) 안내

● 학생증 발급가이드

○ **발급대상**

본교 재학생

○ **발급형태**

카드형

○ **주요기능**

1. 신분확인(사진, 이름, 소속대학 및 스쿨 표기)
2. 교내 각종 시설물 출입 및 이용 권한
3. 국민은행 체크카드

○ **신규발급 안내**

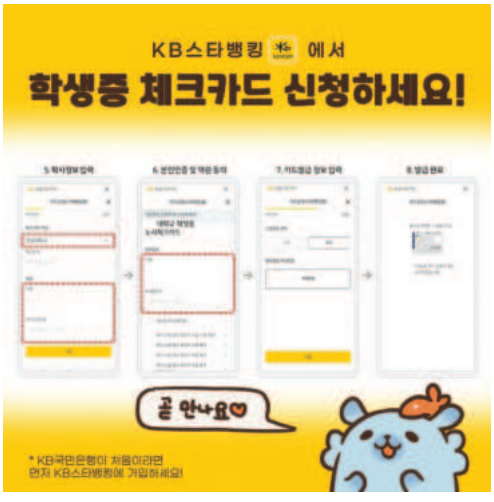
- 발급비용: 무료
- 발급방법: 'KB스타뱅킹' 어플을 통해 신청
- 준비사항: 개인명의 스마트폰, 신분증

  ※ IT4U를 통한 사진 등록 필수

  (학생서비스 → 학적 → 개인정보수정 → 사진 첨부)
- 문의: 학생팀 031-639-4479







학생활동

● 학생회

건전한 학생활동을 통하여 회원 상호간의 친목을 도모하고 건전한 학풍을 조성하며, 지도력과 자치능력을 배양하기 위하여 우리 대학에 학생회를 둔다.

자율적이고 민주적인 기구로서 회원상호간의 친목을 도모하고 건전하고 창의적인 대학문화를 선도하며, 국가 문화산업 발전에 기여할 품성과 자질을 갖춘 각종 학생자치활동의 구현을 목적으로 한다.

학생자치기구	총학생회, 대의원회, 기숙사 사생회, 방송국, 동아리연합회
스쿨자치기구	스쿨학생회, 스쿨 졸업준비위원회

학생자치기구 카페

● 동아리(2023년 등록 동아리)

학생개개인의 교양, 취미, 학술활동을 통한 정서함양과 면학분위기 조성, 올바른 대학문화 창달에 기여하고 인간사랑, 자연사랑, 문화사랑의 교육적 이념을 실현하는 것을 목적으로 한다.

동아리 카페

○ 일반동아리

동아리명	활동분야	설립연도	지도교수	동아리회장	
				전공	이름
한국대학생선교회(CCC)	기독교봉사	1996	김○선	애니	최○우
모서리	밴드	1997	김○용	게임	정○호
인트로	댄스	2002	김○희	만화	박○빈
위비	힙합	2016	윤○원	애니	이○진
다이스토리	TRPG	2018	염○현	만화	최○서
라켓단	배드민턴	2022	전○봉	모바일	김○완
바람의상처	검도	2022	모○규	게임	정○서
바스켓라빈스	농구	2022	이○훈	게임	김○민
청강GYM	헬스	2022	김○중	게임	노○준
솜예부	수예	2022	위○정	게임	원○연
빅이뮤	빅발리볼	2023	조○아	패션	소○명
두둥탁!	탁구	2023	윤○일	푸드	하○진
리치	마작	2023	김○민	게임	선○운

동아리명	활동분야	설립연도	지도교수	동아리회장	
				전공	이름
온오프	봉사	2023	전○정	애니	이○민
펑키체리	기타	2023	손○혁	만화	이○비
긁다	출판일러스트	2022	이○훈	만화	정○연
영사기를멈추면안돼!	영화분석	2022	서○경	애니	한○지
손편지동아리	글쓰기	2023	김○민	애니	박○영
계모임	토론	2023	임○진	애니	김○현
메두사	인권	2020	홍○지	애니	김○연
청어	인권	2020	박○림	만화	김○은
청강포켓몬애호가클럽	연구	2022	김○중	애니	김○영
만화보안첩보부	연구	2022	양○준	만화	박○서
CG동아리	연구	2022	유○	애니	김○빈
잉글리시	스터디	2023	윤○일	푸드	박○희

○ **창업동아리**

동아리명	활동분야	설립연도	지도교수	동아리회장	
				전공	이름
LABS	게임개발	2019	이○원	게임	장○영

○ **전공동아리**

동아리명	활동분야	설립연도	지도교수	동아리회장	
				전공	이름
리얼엔진	연구	2023	김○헌	융합	김○엽
중꺽스	연구	2023	김○헌	융합	조○기
널	만화전시	2015	조○호	만화	백○은
스불재	그림제작전시	2019	홍○호	만화	이○림
글로먹는 작가들	웹소설 연구 및 창작	2022	김○민	만화	김○연
윤슬	연구, 분석	2023	홍○인	만화	김○영
한얼	게임개발	1999	김○진	게임	최○리

동아리명	활동분야	설립연도	지도교수	동아리회장	
				전공	이름
라온	게임분석	2021	염○현	게임	김○민
튜토리얼	게임제작	2022	최○선	게임	황○미
넥스트	게임연구개발	2022	신○철	게임	하○찬
전자오락수호대	게임분석, 연구	2022	손○혁	게임	김○지
채널링	게임스쿨 홍보	2022	신○진	게임	장○진
인디나이트	게임연구	2023	김○규	게임	김○규
304호	게임연구 및 제작	2023	신○영	게임	김○주
피아띠	요리대호	2017	고○혜	푸드	차○하
청춘레시피	음식제작	2016	황○희	푸드	이○진
.RAW	카메라 활용법	2021	백○원	푸드	강○성
뭉치는 가루들	디저트 제작 판매	2015	유○헌	푸드	류○준
로스트스타	커피제작	2014	구○원	푸드	김○
리틀파머스	식재료재배	2017	백○원	푸드	김○진
도노	디저트제작	2022	유○헌	푸드	권○련
트왈렛	포트폴리오	2015	박○희	패션	사○린
뚱땅뚱땅	패션제작판매	2013	김○희	패션	김○주
CKSTYLE	패션홍보	2023	박○혜	패션	이○

학생 병무

학생 예비군, 자원관리, 보안감사 등 학생에 대한 병무행정을 지원합니다.

● 대학직장 예비군 편성

○ **대상 :** 본 대학에 재학중(신·편입생·복학생) 예비군 신분인 학생은 대학 직장예비군에 편성

○ **편성절차**

① 예비군 신청서 제출(전화 또는 예비군대대 방문 작성) 매년 3.2~4.2 까지,

② 복학생은 복학 시 방침 보류 신청서 제출(ck4u에 등록, 예비군대대에서 확인)

○ **지참서류 :** 전역증

○ **편성신고 :** 비전학사 2층 예비군대대(213호)

● 학생 예비군 훈련

- 연간 1회 8시간 기본훈련만 실시
- 신청자는 일반 예비군으로 편성되어 동원훈련 및 동원 미참자 훈련 소집으로 2박 3일 숙식 또는 출/퇴근 훈련이 부여되며, 훈련 불참 시 과태료 부과 등의 불이익이 발생될 수 있으며, 당해 전역한 예비군은 훈련이 없음

● 학생예비군 보류자 신청 절차

① 예비군대대 신청

② 국방동원정보체계 등록(2~3일 소요): 거주지에서 학교로 전입

③ 학생예비군 보류자 신청

④ 전투편성/훈련실시

⑤ 해당년도 기본훈련 8시간 이수

- 주소지(거주지) 예비군 중대에서 훈련 부과 시 병원치료, 시험응시, 자연재해 등 부득이한 사유로 훈련을 받을 수 없을 때에는 예비군 중대에 방문하여 "예비군 훈련연기 신청"으로 불이익 없이 차후에 다시 훈련을 받을 수 있음 (연기 사유 근거서류 준비, 방문)

● 입영 연기 대상

병역판정 검사를 받고 현역병 입영대상 또는 보충역으로 병역 처분된 사람 중 재학 사유로 제한 연령 내 졸업가능 여부와 상관없이 각급학교 제한 연령까지 입영연기 가능

○ **제한 연령 :** 22세(2년제), 23세(3년제)

※ 휴학자 및 등급대학(원) 편·입학자도 제한 연령까지 입영연기

※ 제한연령 전 졸업자는 졸업하는 해 2월말까지 입영연기

○ **연기절차 :** 본인의 별도 신청절차 없이 학교의 장이 지방병무청장에게 명단을 송부하며, 이를 받은 관할 지방병무청장은 병적을 확인 후 입영대상자의 입영을 연기함

● 재학생 입영신청서 제출

- 입영 연기된 사람이 재학 중(휴학한 사람 포함) 입영을 원할 경우 현역병 입영 본인 선택원을 인터넷으로 병무청 홈페이지에서 신청
- 군입영 휴학수속: 입영통지서 수령 후 입영통지서 사본 첨부하여 군 입영휴학 신청(스쿨행정실)후 입영

● **병무 민원 인터넷 서비스**

인터넷을 통한 병역제도안내 및 민원접수

병무청

인재개발처 학생팀

○ **문의:** 031-639-5728

○ **위치:** 청강홀 4층 사무실

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

교내시설 및 서비스

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



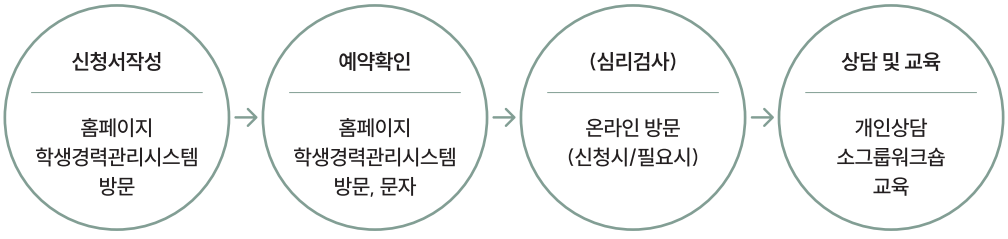
학생상담센터

학생상담센터는 학생들의 정신적 성장과 인격적 성숙 및 진로결정을 도와주는 것을 목적으로 합니다. 이를 위해 개인이나 단체의 심리 및 적성검사, 심리상담, 집단상담, 심리특강 등의 전문적인 상담서비스와 프로그램을 제공하고 있습니다.

● 프로그램

구분	내용
개인상담	진로 및 적성, 대인관계, 성격, 연애 등의 가치관의 혼란, 심리적 문제, 가족관계, 학업 등 일상생활을 방해하는 것으로부터 행복을 느끼지 못하는 학생들에게 1:1 전문적 상담을 제공하고 있습니다.
집단상담	개인적인 문제 해결과 보다 성숙한 개인으로 성장하기를 희망하는 학생들에게 같은 고민을 가진 사람들과의 만남으로 도움을 받을 수 있는 기회를 제공합니다. 진로탐색, 진로확립, 스트레스 관리, 자기이해, 대인관계 등 다양한 주제로 이루어지며 1주일에 2시간씩 4-6주간 진행되는 프로그램입니다.
심리검사	인지, 성격, 정서, 흥미, 적성 등을 살펴볼 수 있는 표준화된 심리검사를 개별적 혹은 집단으로 실시하고 있으며 검사를 진행한 후 전문적인 해석상담을 제공하고 있습니다.
심리특강	청강인들이 관심을 갖고 있는 다양한 심리학적인 주제로 외부의 전문적인 강사를 초빙하여 함께 고민하고 토론할 수 있는 기회를 제공합니다. 스트레스 관리, 자존감 향상, 진로설정 등의 주제로 비정기적으로 운영되고 있습니다.

● 이용절차



● 이용안내

- 이용시간: 평일 오전 9시~ 오후 6시(학기 중), 방학 중 변동 가능(점심시간 12시 ~ 13시)
- 홈페이지: counseling.ck.ac.kr

인재개발처 학생상담센터

- **전화:** 031-639-4487, **이메일:** counsel@ck.ac.kr
- **위치:** 창작마을 B110호

인권·성평등센터

청강문화산업대학교 인권성평등센터는 성적 자기결정권을 포함한 인권 피해 사건에 대한 상담 및 조사, 관련기관을 연계한 피해자 지원 활동을 담당합니다.

이와 함께 행위자에 대한 재발방지 교육 및 성희롱, 성폭력. 성매매, 가정폭력 예방을 위한 법정 교육 및 기타 이와 관련된 업무를 수행하고 있습니다.

● 이용안내

구분	내용
상담 및 조사	인권의 보호, 침해행위 예방, 대학내 괴롭힘, 성희롱 및 성폭력, 2차 피해 유발행위와 관련된 사건들에 대해 상담 및 접수를 받고 있습니다.
교육	• 인권침해 예방과 본교 구성원의 인권과 성평등 의식 증진, 성인지 감수성 향상을 위한 교육 • 괴롭힘 행위의 예방 교육 • 성희롱·성폭력·성매매·가정폭력 예방을 위한 법정교육
기타	• 피해자 지원 • 연구

● 위치 및 상담진행

「인권성평등 신고 및 상담 신청서」 제출 후 대면상담(창작마을 B110호) 또는 온라인 상담(이메일 신청 접수)

인권·성평등센터

○ **전화:** 031-639-4480

○ **이메일:** hrights@ck.ac.kr

장애학생 교육 및 대학생활 지원

「장애인 등에 관한 특수교육법」제29조, 30조, 31조, 32조와 「장애인 차별금지 및 권리구제 등에관한 법률」 제14조, 「장애학생 교육 및 대학생활지원에 관한 규정」에 근거하여 장애학생의 특성 및 정도에 따른 학습권 보장 계획을 수립하고, 효과적이고 체계적인 지원체제 마련을 운영목적으로 하고 있습니다.

● 장애학생 지원 서비스 절차

- 장애학생현황파악 및 초기상담 → 장애학생등록 및 개별 상담 →개별지원계획 수립 및 통보 → 지원서비스 준비 → 실행 점검 및 평가 → 지원 후 조치

● 지원내용

1. **교수/학습지원** : 수강신청지원, 수업협조문발송, 교재 사전제공, 배려공문 발송
2. **대학생활 지원** : 보조공학기기 지원 및 생활보조기기 지원, 장애학생 도우미 지원, 장애학생 장학금 지급, 기숙사 우선배정 지원
3. **진로 및 취업지원** : 진로탐색 및 취업상담, 기관별 면접, 취업관련 정보제공, 외부 기관(장애인고용공단, 직업능력개발원 등) 연계 및 정보제공
4. **장학지원** : 장애학생 및 도우미 장학금 지원, 외부장학 지원

● 편의시설 구축현황

- 대학 시각정보장치 설치 현황(건물명) : 아람관, 어울림관, 공작소, 창작마을, 기숙사(청강학사·비전학사), 장애인실

● 장애학생 지원부서

지원영역	부서명	연락처(031-639-****)
학습 및 생활도우미 지원	인재개발처(장애학생담당)	4479
교수-학습지원	스마트교수학습지원센터	5718
상담지원	학생상담센터	4487
장학지원	인재개발처(장학담당)	5712
진로 및 취업지원	취업창업교육지원센터	5896
입시지원	인재개발처(입학팀)	5992
장애학생 숙실	인재개발처(기숙사)	4574
장애학생 이동 및 안전	교육지원처(관리센터)	5753

- 부서명 및 연락처, 위치는 추후 변동가능성이 있습니다.

보건실

제공 서비스

- 증상에 따른 일반의약품 지급
- 신체 계측(신장, 체중) 및 스트레스, 혈압 측정
- 응급처치 및 간단한 부상 처치(과호흡증후군, 실신 등 현장 방문 지원)
- 안정실 운영
- 건강 상담
- 목발 대여
- 일상회복지원단 예방관리팀 활동(감염병 예방)
- 건강관리 캠페인 등

이용시간

09:00~18:00(12:00~13:00 미운영)

위치

청강홀 1층 102호(도서관 맞은편 산학취업처 안에 위치)

학교 보험 안내

청강문화산업대학교에 재학중인 모든 학생(신입생 포함)들의 교내 및 교외의 교육활동 수행 중 발생할 수 있는 각종 안전사고에 대비하기 위해 학교 경영자 배상 책임 보험에 가입하고 있습니다.

구분		보상한도	비고
학교시설 배상책임	대인	1억/ 1인당 10억/ 1사고당	자기부담금 10만
	대물	5천만/ 1사고당	
치료비	재학생 치료비	4백만/1인 1사고당	
	신입생 치료비	4백만/ 1인 1시고당	
상해사망/후유장애	학교생활 중	3천만	
	신입생 학교행사 중(3일)	3천만	

※ 피해일로부터 180일까지 보상 가능

인재개발처 학생팀

- **문의:** 031-639-4479
- **위치:** 청강홀 4층

교내 편의시설

구분	명칭	운영시간	위치
복지	알파문구	08:30~19:30	어울림관 1층 114호
	어울목	09:00~19:00	어울림관 1층 116호
	헬스장	학기중 12:00~21:00 방학중 17:00~21:00	아람관 4층
식당	쿨투라	평일 08:30~20:00 토요일/공휴일 10:00~17:00	어울림관 1층
편의점	CU청강대점	학기중 평일 08:00~24:00 학기중 주말 09:00~21:00 방학(주중,주말) 09:00~18:00	어울림관 1층 117호
금융	국민은행 ATM	07:00~23:30	청현뜰

문화정보센터(도서관, 만화도서관)

대학도서관은 대학사회의 중요한 지식정보원으로 교육과 연구 활동을 지원하는 교육 기본 시설입니다. 우리 도서관은 도서관 리시스템을 도입하여 대학의 전공관련 자료 및 정서 함양 및 지식 습득에 필요한 정보자료를 수집 소장하여 개가식으로 운영하고 있습니다. 문화산업중심의 비전과 '인간', '문화', '자연' 의 융합화 전략으로 문화선도 대학을 지향하며 21세기 창조적 리더를 육성하기 위하여 우리 도서관은 독서 중심의 문화 가치 확산과 정보 센터로서의 기능 강화, 학생과 소통할 수 있는 문화 공간으로 발전하고 있습니다.

구분	위치	운영시간	
		학기중	방학중
북카페 "두드림"	청강홀 1층	08:00~18:00	09:00~18:00
자료열람실 1,2	청강홀 지하 1층	09:00~18:00	동일
참고자료실	청강홀 2층	09:00~18:00	동일
씨네별 소극장	청강홀 2층	09:00~18:00	동일
세미나실	청강홀 2층	09:00~18:00	동일
만화열람실	청강홀 2층(리노베이션 공사로 인해 임시 운영중)	09:00~18:00	동일

※ 토, 일, 공휴일 휴관

● 도서관 이용 안내

구분	대출 책수 및 기간	대출방법
도서관	일반: 7책, 1주(1회 연장 가능) 전자책: 5책, 1주(1회 연장 가능)	학생증 또는 모바일 열람증
만화도서관	특별: 5책, 금요일 대출 월요일 반납(연장불가) ※일반, 전자책 책수와 별도	

※ 도서 연체 시 반납 시까지 신규 대출 중지

● 희망도서신청

- 방법 : 문화정보센터 홈페이지 내 온라인 신청(도서명, 저자, 출판사, ISBN 등을 기재)
- 절차 : 신청 → 선정(구입여부 결정) → 주문(도서 구입) → 등록·정리(도서 이용이 가능하도록 시스템 등록 및 정리) → 서가배열(SMS 도착알람, 즉시 이용가능)

● 학생증 분실

학생증 분실 시 즉시 도서관에 신고한 후 인재개발처에서 학생증 재발급, 모바일 열람증 발급하여 이용 가능

● 세미나실, 씨네별 소극장 이용

	세미나실	씨네별 소극장
신청방법	문화정보센터 홈페이지 사전 예약	문화정보센터 홈페이지 사전 예약

	세미나실	씨네별 소극장
이용시간	1일 최대 3시간	1일 최대 2시간
유의사항	신청인원 3명 이상	

● 도서대출을 위한 모바일 열람증 발급 방법



콘텐츠 제작 스튜디오

학습자들이 자신만의 색깔로 빛나는 콘텐츠 크리에이터로 성장할 수 있도록 지원하고자 만들어진 공간입니다.

※ 영상 촬영, 컨텐츠 제작 및 작업을 위한 공간으로 단순 강의 시청이나 단순 과제물 제작의 용도로 이용 불가

스튜디오 예약

○ **스마트메이킹 스튜디오 A~B**
- 최대수용인원 : 2명
- 사용목적 : 다양한 화면을 동시에 촬영할 수 있는 전문 스튜디오 (조명, 크로마키, 전문 음향장비, 전자칠판 등 구비)

○ **스마트 스튜디오 A~D**
- 최대수용인원 : 1명
- 사용목적 : 1인 작업에 최적화된 영상 촬영 스튜디오 (모니터 2대, 펜타블랫, 웹캠 구비)

○ **스마트 미팅룸**
- 최대수용인원 : 6명
- 사용목적 : 영상 작업을 위한 기획회의, 편집 회의 등을 위한 미팅룸



콘텐츠 제작 스튜디오

○ **문의:** 031-639-5718

○ **위치:** 도서관 2층 스마트교수학습지원센터 내

○ **이용방법:** 온라인 예약 후 방문하여 이용

○ **운영시간:** 09:00~18:00

기숙사

기숙사는 학생의 면학을 위한 생활편의를 제공함으로써 공동생활을 통한 인성 함양을 도모하고자 설치하여 운영합니다.

● 선발인원

구분	호실수(실)	형태	수용인원(명)	연락처
청강학사(여자기숙사)	4	2인 1실(장애인실)	8	031-639-4573~6
	90	4인 1실(일반실)	360	
비전학사(남자기숙사)	2	2인 1실(장애인실)	4	
	57	4인 1실(일반실)	228	

- **신청방법** : <신입생> 입학원서 작성 시 신청, <재학생> info.ck.ac.kr 기숙사 입사신청
- **선발방법** : <신입생> 통학거리(70%)+입학성적(30%), <재학생>통학거리(70%)+직전학기성적(30%)+기숙사 거주 직전 학기 상벌점 가감
- **가산사항** : <가산점부여(10%)> 국민기초생활보장법 제2조에 따른 수급권자, 국가유공자 <우선선발> 지체 장애인, 교환학생 및 외국인, 탈북민
- **기숙사 모집** : 기숙사 홈페이지 및 입학 홈페이지(https://ipsi.ck.ac.kr) 참조

기숙사 홈페이지



● 건강한 기숙사 문화 만들기 프로그램

기숙사 사생들의 좋은 습관 형성을 통한 삶의 가치를 높일 수 있도록 다양한 프로그램을 운영합니다.

프로그램 분야	분야프로그램 및 강좌(학기별 강좌교체)
인성함양 및 건강증진	명상 요가프로그램, 건강식 나누기
고유문화 만들기	기숙사 좋은 공간 만들기 서포터즈, 사생의 밤, 사생회 프로그램

숙실관련

○ **숙실 구성은 어떻게 되어 있나요?**

- 하단은 책상, 상단은 침대인 일체형 가구 4, 옷장 4, 빨래건조대, 숙실 전용 와이파이 기계, 청소도구 등 구비

○ **숙실 가구 크기는 어떻게 되나요? (cm, 가로*세로*높이)**

구분	책상	매트리스
남자기숙사(비전학사)	147*113*67	80*200*20
여자기숙사 구 숙실(청강학사)	150*70*80	
여자기숙사 신 숙실(청강학사)	147*113*67	

시설관련

○ **음식을 해먹을 수 있나요?**

- 주방에서 전자레인지, 포트를 사용한 간단한 조리 가능, 그 외 화기 이용 조리 불가

○ **화장실과 샤워실은 따로 있나요?**

- 남자기숙사 5실, 여자기숙사 8실에만 화장실(샤워실)있고 나머지 숙실은 공동사용
- 화장실 있는 방 배정은 무작위 추첨 배정

○ **엘리베이터 사용 가능한가요?**

- 여자기숙사에는 엘리베이터가 없고 남자기숙사에는 있으며 사용 가능

기숙사비관련

○ **기숙사비는 얼마고 어떻게 구성되어 있나요?**

① 2024-1 학기 예상 기숙사비: 631,920(2월 중순 기숙사비 납부 시 정확한 금액 확인 요망)

② 기숙사비 구성 : 관리비+입사비+보증금

- 관리비 기숙사 전체 관리에 드는 비용, 일할 계산
- 입사비 : 기숙사 입사 준비 기간동안 사용되는 비용
- 보증금 가구, 공용품등의 파손, 분실에 대비하기 위해 받는 이용, 퇴실 점검 후 환불

식사관련

○ **식사 신청은 어떻게 해야 하나요?**

① 운영 : 교내기업 쿨투라 운영, 운영시간, 금액 등은 추가 공지사항 참조

② 운영기간 : 월~금 운영, 주말 및 공휴일 운영 안함

구분	운영시간	가격(원)	비고
중식	11:30~14:00	5,500	운영시간 및 금액 등 변동될 수 있음
석식	17:30~19:00	5,500	

● 기숙사 생활 일반

○ 기숙사 입사에 필요한 준비물은 무엇이며, 학교에서 지급해 주는 물품이 무엇인가요?

- 기숙사 입사 준비물은 반입 금지 물품을 제외한 학생의 개인생활에 필요한 물품 전체, 학교에서 지급해주는 물품으로는 매트리스 커버, 빗자루세트, 빨래건조대
- 입사 후 룸메이트와의 협의 후, 숙실 당 2개 한도로 반입 가능 물품

품목	규격
냉장고	50L이하, 10KWH이하
공기청정기	사용면적 33제곱미터 이하, 소비전력 50W이하
제습기	1일 제습량 10L이하, 소비전력 50W이하
선풍기	30cm*30cm(가로*세로) 안에 드는 탁상용 선풍기
청소기	핸디형, 핸디스틱형 (21시 이후 사용 불가)
모기, 해충 퇴치기	가정용, 실내용
소형 안마기	목 안마기, 소형 안마기(부착형, 미니마사지건 형태) (21시 이후 사용 불가)

- 반입 금지 물품으로는 전열기구, 전기장판, 기타 등 가전기구 일체(헤어 드라이어, 컴퓨터, 전자사전, 라디오, 녹음기 제외), 인화물질, 버너 및 난로, 주류, 사행성 오락기구 등 기숙사 거주시 타인에게 위협이 될 만한 물품 일체

○ 기숙사 주소는 어떻게 되나요?

- 경기도 이천시 마장면 해월리 청강가창로 389-94 청강학사 또는 비전학사

○ 기숙사 행정실은 운영시간은 어떻게 되나요?

구분	운영시간	운영내용	연락처
평일	09~24	기숙사 관련 업무 전반 지원	031)639-4573~6
주말, 공휴일	09~24	대여 등 간단한 민원만 지원	
야간	24~익일09	• 기숙사 행정실 미운영 • 정문 경비실 연락 • 응급환자발생 등 위급 상황 시 연락	031)639-5781

○ 출입 가능시간은 어떻게 되나요?

- 05:00~24:00, 24:00~익일 05:00 이동 불가

○ 점호는 어떻게 하나요?

① 주 1회 화요일 22:00시 사생회 주관 생활 점검 점호 실시

② 반드시 참석할 필요 없으나 청결 상태는 유지해야 함

③ 사생의 안전관리와 외박, 외출 제도를 잘 지켜주고 있는지를 확인하기 위하여 인원점검을 병행할 수도 있음

○ **외박, 외출 제도는 어떻게 운영하나요? 그리고 어떻게 신청하나요?**

① 외박 : 자율 신고제, 외출 : 입출입 가능 시간안에 자율 실시

② 외박 신청 방법 : 학교홈페이지-학사관리-기숙사에서 신청

③ 신청 가능 기간 : 수시 신청, 최대 3일까지 신청

○ **배달 음식을 숙실에서 먹을 수 있나요?**

- 룸메이트와 상의 후 가능

○ **쓰레기는 어디에 어떻게 버리나요?**

① 일반쓰레기 : 각 학사 앞 나무틀 안 or 각층 공용공간 분리수거통

② 음식물쓰레기 : 각 학사 앞 나무를 안 음식물 쓰레기 통or각층주방 음식물쓰레기통

○ **세탁실이 있나요?**

① 각 학사에 1실씩 있음, 최신식 기계 설치

② 1회 이용료 세탁, 건조 각 1,000원

○ **지폐 교환기가 있나요?**

- 지폐교환기는 비치되어 있지 않음

○ **주방 공용 냉장고는 어떻게 사용하나요?**

① 기숙사 행정실에서 음식 보관 스티커 수령 후 제품에 부착

② 보관가능 기간은 2주. 장기 보관 물품은 보관 기간이 끝나기 전 새 스티커 발급 받아 부착해야 함

③ 보관기간이 지났거나 스티커 미 부착 음식물은 매주 화요일 생활점검 점호 시 무통보 폐기

○ **룸메이트는 어떻게 선정되나요?**

① 신입생 : 상호 소통 경험을 위해 무작위 배정

② 재학생 : 신청자의 경우 신청대로 배정, 미신청자의 경우 되도록 스쿨별 배정

③ 개인 성향 조사 자료 참조 배정(게임 유무, 흡연 여부 등)

청강메이커스페이스

메이커스페이스는 다양한 아이디어를 직접 구현할 수 있는 작업 공간을 의미합니다. 청강메이커스페이스는 스쿨 중심 전공 교육 간의 융합을 통한 메이커 무브먼트를 시도함으로써 문화산업 창의인재 양성 교육을 완성할 수 있도록 첨단 디지털 제작 장비 및 교육 프로그램을 제공합니다.

청강메이커스페이스에서 일어나는 모든 창의적인 활동의 과정 및 결과는 공유를 통해 확산되고 가능성을 검증하고 있습니다. 자체 쇼룸을 통한 전시 및 팝업 스토어, 온라인 쇼핑몰 운영, 크라우드 펀딩 등을 통해 지식과 정보를 제공하고 메이커 활동과 결과물의 활용을 위한 능동적인 시도를 적극적으로 지원합니다. 청강 메이커 간에 다이나믹한 융합이 이뤄질 수 있도록 청강메이커스페이스는 최선의 지원을 아끼지 않겠습니다.

홈페이지

시설안내

Working Space A

3D프린터와 레이저커팅기가 설치되어 있으며 자유 작업 공간으로 활용할 수 있습니다.

Working Space B

UV프린터와 각종 전사장비가 설치되어 있으며 자유 작업 공간으로 활용할 수 있습니다.

Presentation Room

프리젠테이션, 강연, 워크숍 등에 다용도로 활용되는 공간입니다.

Wood Working Space

다양한 소형 목공장비가 설치되어 있는 목공작업 전용 공간입니다.

Silk-Screen Space

실크스크린 작업에 필요한 기자재가 설치되어 있는 전용 공간입니다.

Show Room

메이커 활동을 통해 산출한 콘텐츠를 자유롭게 전시하고 판매할 수 있는 상설 전시공간입니다.

장비

- 레이저 커팅기
- 3D 프린터
- UV 프린터
- 목공장비
- 버튼 프레스기

프로그램

청강메이커스페이스는 다양한 교육 및 체험 프로그램을 운영함으로써 올바른 장비 사용법을 알려주고 메이커의 아이디어가 실현될 수 있도록 지원합니다.

학생통합지원시스템

- IT4U
  - https://it4u.ck.ac.kr/
  - ID: 학번, 초기 비밀번호: 주민등록번호 뒤 7자리



- LMS(사이버캠퍼스)
  - https://lms.ck.ac.kr/



전산 서비스

교내 무선인터넷(Wi-Fi) 서비스 사용 안내

청강문화산업대학교 캠퍼스 내에서 노트북 컴퓨터 및 모바일 디바이스를 이용하여 무선인터넷을 자유롭게 사용할 수 있는 서비스를 제공하고 있습니다.

○ **서비스지역**

우리대학 실내/외 전체

○ **사용방법**

1. 무선인터넷 목록(SSID) 중 "chungkang" 선택
2. IT4U(학생통합지원시스템) ID 및 PW로 인증 후 사용

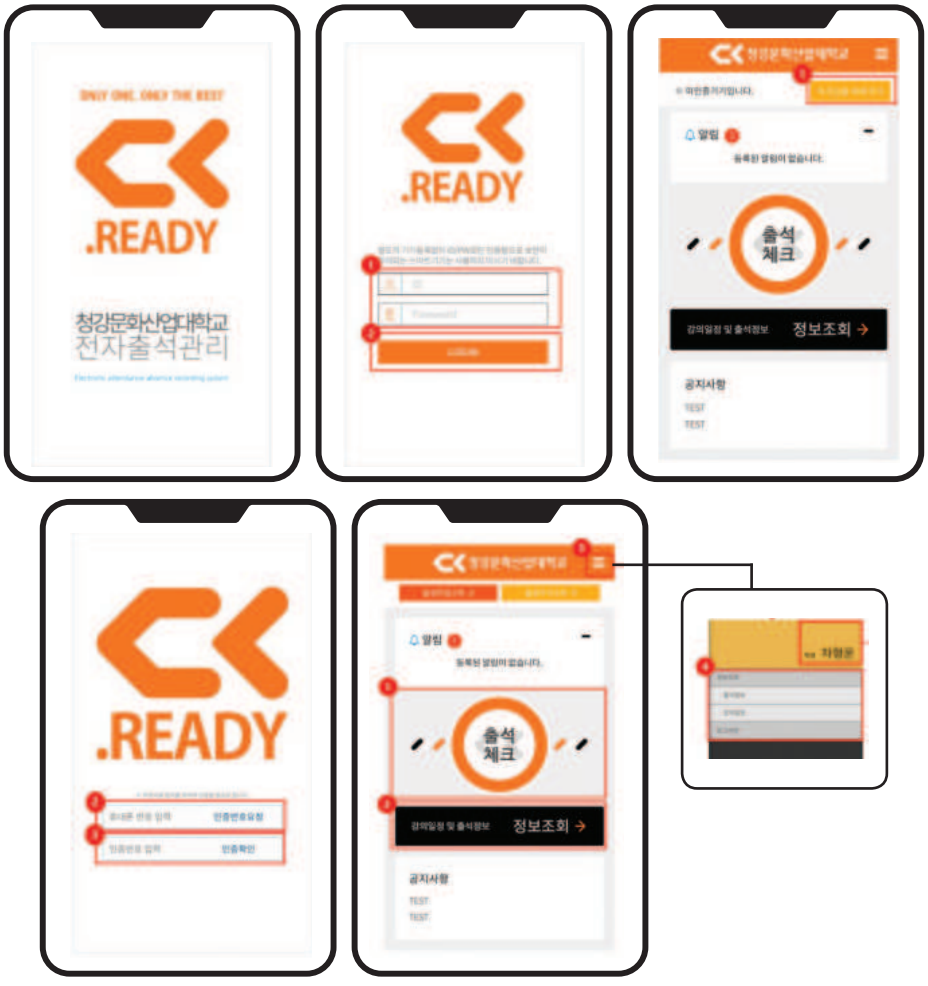
전자출결앱

- 전자출결시스템 APP 다운로드

  전자출결시스템 APP을 다운받고 아래 설정 메뉴얼을 참고하세요.

  (☞ 39page 출결관리 참고)

전자출결시스템 APP



memo

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

장학제도

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



장학제도

면학분위기를 조성하고 대학설립 목적에 부합하는 우수 인력 양성에 기여하고자 학업성적이 우수하고 품행이 바르며 가계가 곤란한 자에게 장학금을 지급하여 학업을 지속할 수 있도록 지원하고 있습니다.

● 장학금을 받기 위해 반드시 알아야 할 사항

1. 장학금 신청 공지 확인은 대학 홈페이지 장학공지에서 확인하자!

대학 홈페이지(https://ck.ac.kr) → 공지사항 → 장학공지

- 교내장학, 국가장학, 교외장학 신청에 대한 모든 공지는 장학공지를 통해 안내하고 있습니다 .
- 장학금 수혜를 원하는 학생이라면 반드시 장학공지를 확인하여 본인에게 해당하는 장학금을 신청하세요.

2. 국가장학금을 반드시 신청하자!

한국장학재단 (https://kosaf.go.kr) → 로그인 → 국가장학금 → 통합신청하기

- 국가장학금을 신청하여 한국장학재단에서 학자금 지원 구간(소득분위)을 판정받으세요.
- 교내 장학금 중 희망장학금은 학자금 지원 구간(0~3구간)이 확인돼야 장학생으로 선발됩니다.
- 신·편입생과 복학생을 제외한 재학생은 반드시 1차 신청 기간에 신청해야 합니다.

3. 잇포유(it4u)에 계좌번호를 정확히 입력하자!

대학 홈페이지(https://ck.ac.kr) → 로그인 → 잇포유(it4u) → 학생서비스 → 학적 → 개인정보수정

- 장학금은 본인 계좌로만 수령이 가능합니다. 잇포유(it4u)를 확인하여 본인 계좌를 입력해주세요.

※ 장학금은 재학시 수혜대상자가 됩니다.

● 장학금에 관한 궁금증 일곱가지

1. 장학금은 어떻게 신청하나요?

- 교내장학금

  – 대학 홈페이지 장학공지를 확인하고 본인에게 맞는 장학금을 신청하면 됩니다.

대학 홈페이지(https://ck.ac.kr) → 로그인 → 잇포유(it4u) → 학생서비스
→ 장학/등록 → 본부(스쿨)장학금 신청

- 국가장학금

  – 한국장학재단 홈페이지 접속 후 신청하면 됩니다.

한국장학재단(https://kosaf.go.kr) → 로그인 → 신청정보 입력 → 신청현황 확인 → 선발결과 확인

2. 장학금 현황 정보는 어디서 확인할 수 있나요?

- 장학금 종류와 장학금액, 장학금 지급시기 등은 잇포유(it4u)를 통해 안내하고 있습니다.
- 개인정보 보호법에 따라 학부모라도 자녀의 장학금 수혜 내용을 안내할 수는 없습니다.
- 학생의 잇포유(it4u)를 통해 확인하시면 됩니다.

> 대학 홈페이지(https://ck.ac.kr) → 로그인 → 잇포유(it4u) → 학생서비스 → 학적 → 학적부 조회 → 장학

3. 장학금은 어떻게 지급되나요?

- 교내장학금(성적장학금, 학사학위과정장학금 등)과 국가장학금은 고지서 감면을 원칙으로 하고 있습니다.
- 단, 국가장학금은 신청 차수에 따라 감면이 되지 않을 수도 있습니다.
- 수업료 납부 후 국가장학생으로 선발되면 장학금 입금 후 2주~3주 이내 학생에게 지급됩니다.
- 수업료 납부 후 교내장학생으로 선발되면 국가장학금 지급이 완료된 후 1개월 이내 학생에게 지급됩니다.
- 단, 한국장학재단, 공무원연금공단 등에서 대출이 있다면 대출 상환으로 장학금이 처리됩니다.

4. 장학생으로 선발 후 휴학할 예정입니다. 장학금 지급은 어떻게 되나요?

- 장학금은 반드시 재학(등록) 상태여야만 받을 수 있습니다. 그러나 등록 후 휴학할 경우 교내장학금과 국가장학금은 복학하는 학기로 자동 이월처리 됩니다.
- 단, 수업료 납부가 되지 않았을 땐 모든 장학금은 취소되므로 복학하는 학기에 다시 신청해야 합니다

5. 장학금을 중복해서 받을 수 있나요?

- 한국장학재단의 학자금 중복지원 방지법에 따라 장학금 지급 목적에 따라 중복수혜 가능 여부가 달라집니다.
- 국가장학, 성적장학 등 같은 수업료 지원 장학의 경우 수업료범위 내에서 중복수혜가 가능합니다.

> 예시 1)
> 본인 수업료 3,475,000원 중 국가장학금 수업료 2,600,000원 + 오름장학금 수업료 300,000원으로 전체 수업료 범위 내 중복수혜 가능

> 예시 2)
> 본인 수업료 3,475,000원 중 국가장학금 수업료 2,600,000원 + 성적장학금 수업료 2,000,000원으로 전체 수업료 범위 초과로 중복수혜 불가능(단, 성적장학금 수업료 875,000원까지 중복수혜 가능)

6. 성적 및 이수학점이 국가장학금 수혜기준을 충족하지 못하면 교내장학금 수혜가 불가능 한가요?

- 장학금별 수혜기준에 따라 지급하는 것이 원칙입니다.
- 자세한 기준은 장학금 지급부서에 문의하면 됩니다.
- 관련문의: 장학담당 031-639-5712

7. 한국장학재단에서 중복지원자로 분류되었다고 합니다. 어떻게 해소해야 하나요?

- 중복지원자는 수업료범위를 초과하여 등록금지원 목적의 장학금을 혜택받았거나, 장학금 혜택을 받고 해당 학기 학자금 대출을 상환하지 않은 상태를 의미합니다.
- 중복지원을 해소하기 전까지 장학금 및 학자금대출이 거절되어 수혜가 불가능 합니다.
- 또한, 졸업 후 개인 신용상에 불이익을 받을 수 있으므로 반드시 해소해야 합니다.
- 중복지원 상태를 해소하기 위해서는 초과로 혜택을 받은 장학금을 반환하거나, 중복지원에 해당하는 학기의 대출금을

상환하면 됩니다.

- 관련문의: 한국장학재단 1599-2000

※ 장학금의 종류, 대상, 금액은 입학당해년도에 변동될 수 있습니다.

장학금 문의

- **국가장학금 신청 및 학자금대출 문의:** 한국장학재단 1599-2000 (www.kosaf.go.kr)
- **교내외 장학금 문의:** 인재개발처 031-639-5712

교내장학금

● 교내장학금 종류 및 지급내용

○ 창의문화장학금(Creativity / Diversity)

다양한 문화와 기술에 대한 개방적인 마인드를 바탕으로 전문영역을 창의적으로 개척하도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액	장학금성격
창의자연장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 학생활동(동아리활동+현장실습+자격증 등) 2개 이상 증빙과 스쿨원장이 추천	전액	수업료
창의인간장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 교내외 재능기부자를 스쿨원장이 추천	전액	수업료
창의문화장학금	직전학기 평균평점 3.5 이상자 중 창의활동(지식재산권 취득+외부수상+창업) 1개 이상 증빙과 스쿨원장이 추천	전액	수업료
창의융합장학금	부전공제를 신청한 재학생 중 타 전공(부전공)에서 개설한 전공과목의 평균평점 3.8 이상자	전액	수업료
청강책깡장학금	도서관의 '책깡' 참여자 중 도서관장이 추천	100만원	학업장려비

○ 자기주도장학금 (Identity / Self-directed)

학습과 진로 그리고 일상영역에 걸쳐 자신의 성장을 주도적으로 이룰 수 있도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액	장학금성격
자기개발장학금	외국어, 자격증, 공모전, 교외전시,지식재산권 등 증빙 제출자(자격기준표 참조)	별도산정	수업료
청강주도장학금	대학/스쿨 발전에 이바지한 재학생 중 부서장이 추천	100만원	수업료
청강장학금	성적우수장학생 중 학년별 1등(성적동점자는 취득학점, 소득분위 순으로 선발)	50만원	학업장려비
	신입생우수장학생 중 전체 입학성적 1등(입학성적 동점자는 취득학점, 평균평점, 소득분위 순으로 선발)	100만원	학업장려비
성적우수장학금	전공, 학년별 직전 학기 과락 없이 15학점 이상 취득하고 평균평점이 3.5 이상자 중 1등	전액	수업료
	전공, 학년별 직전 학기 과락 없이 15학점 이상 취득하고 평균평점이 3.5 이상자 중 13% 이내에 속하는 자	수업료의 20%	수업료
신입생우수장학금	전공별 입학성적 1등 (입학 학기 평점 3.5 이상자는 2학기까지 지급, 전공기준 추가적용)	전액	수업료
	전공별 모집정원의 4% 이내에 속하는 자(소수점 절상, 전공기준 추가적용)	150만원	수업료
성적향상장학금	직전 학기 대비 평균평점이 1.0 이상 상승한 자	50만원	수업료

명칭	지급대상자	장학금액	장학금성격
학습활동장학금	비교과프로그램 2개 이상 이수 후 스쿨원장이 추천(교양교육원 제외)	30만원	학업장려비
	학습부진자 중 지도교수 상담 및 학습법 비교과프로그램 참여 후 지도교수가 추천	50만원	학업장려비
학습지지장학금	학습유지가 어려운 재학생 중 스쿨원장이 추천	100만원	학업장려비
비전장학금	스쿨특성에 적합한 장학금지급계획서를 장학위원회에서 의결 후 스쿨원장이 추천	별도산정	

○ **소통협력장학금 (Collaboration / Harmonization)**

타인과 인지적·비인지적 상호작용을 통해 문제를 함께 해결할 수 있도록 지원합니다.

명칭	지급대상자	장학금액	장학금성격
교양역량장학금	교양필수 교과목 수강자 중 교양교육원 주관 비교과프로그램에 참여하고, 교양교육원장이 추천	50만원	학업장려비
청강가족장학금	형제자매 중 재학생(형제자매 3명 이상 중 1명은 전액)	100만원	수업료
	교직원(법인 포함) 중 직계자녀와 배우자	전액	수업료
봉사장학금	학생자치기구의 선출 및 임명된 재학생(자격기준표 참조)	별도산정	학업장려비
	한국장학재단 장애학생 도우미 기준적용	50만원	수업료
	교외 봉사활동 40시간 이상자	50만원	학업장려비
희망장학금	한국장학재단에서 확인된 소득분위 3구간 이내 재학생 (재단 미확인자는 기초생활수급,차상위계층 증명서 제출)	전액	수업료
동행장학금	장애확인(장애인증명서, 장애인복지카드 등)을 증빙할 수 있는 장애 재학생 중 중증 장애인	전액	수업료
	장애확인(장애인증명서, 장애인복지카드 등)을 증빙할 수 있는 장애 재학생 중 경증 장애인	수업료의 30%	수업료
다문화가정장학금	다문화가족지원법 상 다문화가정 재학생 중 소득분위 3분위 이하	50만원	수업료
보훈장학금	국가보훈대상자와 자녀	전액	수업료
디딤돌장학금	북한이탈주민의 보호 및 정착지원에 관한 법률 상 북한이탈주민 재학생	전액	수업료
외국학생장학금	외국 국적 재학생	수업료의 20%	수업료
글로벌장학금	외국 국적 재학생 중 TOPIK II 3급 이상 보유자	수업료의 30%	수업료
학사학위과정장학금	학사학위과정 재학생 전원	수업료의 20%	수업료

명칭	지급대상자	장학금액	장학금성격
총장특별장학금	총장이 필요하다고 생각하고, 장학위원회 의결 후 장학생 선발	별도산정	
근로장학금	교내외 근로 재학생	최저시급	학업장려비

[자격기준표]

1) 자기개발장학금 지급기준

구분	대상기준	장학금	비고
외국어	TOEIC IH, 750 / TEPS 3+ / JPT 750 / JLPT N2/ HSK 5급 / OPIc IH	50만원	해당 학기 취득자 (단, 공지 일정에 따라 해당 학기 기간 상이)
	TOEIC IM2, 550~749 / TEPS 4+ / JPT 550~749 / JLPT N4~N3/ HSK 3급~4급 / OPIc IM2	30만원	
자격증	국가자격증 산업기사 이상	30만원	
	국가자격증 기능사	20만원	
	민간자격증, 국제자격증	15만원	
공모전	국외공모전 수상	100만원	단순 입상과 스쿨 주체는 제외
	국내공모전 수상	50만원	
전시	(공동, 개인) 교외전시 및 상영	30만원	스쿨 주체는 제외
지식재산권	특허, 상표, 실용신안, 저작권	30만원	

2) 학생자치기구 자격기준표

구분	대상기준	장학금	비고
총학생회	회장	수업료 전액	자체평가 후 차등 지급
	부회장	수업료의 70%	
대의원회 등	학생회칙 제5조(학생자치기구)에 명시한 기구 활동 참여자	별도산정	
스쿨학생회	회장 / 부회장	100만원 / 70만원	
	간부	별도산정	
스쿨졸업 준비위원회	위원장 / 부위원장	100만원 / 70만원	
	간부	별도산정	

국가장학금

● 국가장학금

○ 국가장학금 Ⅰ유형

소득수준에 연계하여 경제적으로 어려운 학생들에게 보다 많은 혜택이 주어지도록 설계된 장학금

- 지원자격 : 대한민국 국적으로 국내 대학에 재학 중인 학자금 지원 8구간 이하 대학생 중 성적기준 충족자로 해당 학기 국가장학금 신청절차(가구원 동의, 서류제출)를 완료하여 소득수준이 파악된 학생
- 지원금액 : 학자금 지원구간별로 해당 학기 등록금 필수경비(입학금, 수업료)를 초과하지 않는범위 내에서 차등 지원

학자금 지원구간	학기별 최대지원금액	연간 최대지원금액
기초/차상위	등록금 범위 내 필수경비 (입학금, 수업료) 전액	등록금 범위 내 필수경비 (입학금, 수업료) 전액
1구간	285만원	570만원
2구간	285만원	570만원
3구간	285만원	570만원
4구간	210만원	420만원
5구간	210만원	420만원
6구간	210만원	420만원
7구간	175만원	350만원
8구간	175만원	350만원

- 유의사항 : 자퇴, 휴학 시 국가장학금 반환

구분	내용
반환대상	자퇴, 제적등으로 학적이 소멸하거나 휴학 등으로 등록금을 환불받는 경우
반환금 산정	「대학 등록금에 관한 규칙」 제6조제2항에 따라 반환금 산정
반환서약서	대학을 통해 반환서약서를 작성하여 일부 반환 또는 전액 반환 선택 – 일부반환 : 반환기준에 따라 산정된 반환금액만 반환하여 국가장학금 수혜횟수 1회 누적 – 전액반환 : 국가장학금을 전액 반환하여 수혜횟수 미누적
반환방법	대학에서 안내받은 장학금 반환계좌(한국장학재단 가상계좌)로 입금
반환기한	반환사유 발생일로부터 1개월 이내 – 기한 내 미반환 시 수혜횟수 누적

○ 다자녀 국가장학금

다자녀 가구의 등록금 부담 경감을 위해 지원되는 장학금

- 지원자격
  – 대한민국 국적을 소지한 국내대학의 학자금 지원 8구간 이하, 다자녀 가정의 가구원인 대학생(미혼에 한함, 연령 무관)

* 다자녀 가구(대한민국 국적 자녀 3명 이상)의 모든 자녀에게 지원

* 단, 사망 자녀는 자녀 수 합산에 불가하나, 신청일 기준 만 1년 이내 사망한 경우에는 추가 증빙서류(사망일자가 확인되는 사망신고서 등) 확인 후 자녀 수로 합산가능

– 해당학기 국가장학금 신청절차(가구원동의, 서류제출)를 완료하여 소득수준이 파악된 학생

- 지원금액 : 학자금 지원구간별로 해당 학기 등록금 필수경비(입학금, 수업료)를 초과하지 않는 범위 내에서 차등 지원

학자금 지원구간	다자녀(신청자 본인 서열 첫째, 둘째)		다자녀(신청자 본인 서열 셋째 이상)
	학기별 최대 지원금액	연간 최대 지원금액	
기초/차상위	전액	전액	등록금 범위 내 필수경비 (입학금, 수업료) 전액
1구간	285만원	570만원	
2구간	285만원	570만원	
3구간	285만원	570만원	
4구간	240만원	480만원	
5구간	240만원	480만원	
6구간	240만원	480만원	
7구간	225만원	450만원	
8구간	225만원	450만원	

- 유의사항

– 서류 미제출 등으로 다자녀 여부가 확인되지 않을 경우 국가장학금 Ⅰ유형(학생직접지원형)으로 심사 및 지급

– 기타 유의사항은 국가장학금 Ⅰ유형(학생직접지원형)과 동일

○ **중소기업 취업연계 장학사업(희망사다리 Ⅰ유형)**

중소·중견기업 취업 희망자 및 예비 창업자를 위한 장학금

- 지원자격

구분	취업지원형	창업지원형
학년	2학년 이상 졸업 후 전공심화과정 또는 4년제 대학에 편입하는 경우 지원 가능 – 단, 편입 첫 학기에 신규신청을 완료한 자에 한해 지원 가능 – 장기휴학/제적/자퇴 등 학적 변동 발생 시, 장학생 자격 상실 – 휴학은 종류와 관계없이 최대 3년까지 인정하며, 3년 초과 시 자격 상실	
성적	직전학기 최소이수학점 이상을 이수하고, 대학 학칙에 따라 산출된 백분위 점수가 70점 이상	

구분	취업지원형	창업지원형
의무사항	중소 및 중견기업(매출액 5,000억원 미만) 근무 중소기업 창업 및 유지 – 의무창업 인정 기준: 6개월간 최저 매출액* 누적 달성 시, 최초 매출액 발생일 기준으로 6개월 인정 – 졸업연도의 보건복지부 고시 최저생계비 기준 (2022년 1인 기준/ 583,444원) 의무교육 이수 필수 – 장학생 온라인 사전교육(장학금 신청 시) 및 매 학기 직무기초교육 이수 필수	

- 지원금액

구분		취업지원유형	창업지원유형
지원내용	등록금	매 학기 대학 등록금(입학금, 수업료) 전액	
	장려금	취업·창업지원금 200만원 – 매 학기 직무기초교육 이수자에 한함	

- 직무(창업) 기초교육

[이수기간]

– 1학기: 3월 ~ 7월

– 2학기: 9월 ~ 다음년도 1월

[제출방법]

– 이수기간 내 단계별 교육 이수 후 증빙 서류 압축하여 제출

한국장학재단 홈페이지 → 장학금 → 중소기업 취업연계 장학금(희망사다리) → 소개
→ 교육이수보고서 메뉴에서 해당학기 이수보고서 업로드

[이수기준]

구분	1단계 진로탐색	2단계 취·창업활동(택1)
취업 지원형	직업심리검사 (워크넷)	이력서 컨설팅, 취·창업 관련 교육 취·창업박람회 등 행사참여 자기계발(강의 수강 등), 봉사활동 OJT, 사내교육(8시간 이상) 장학생 Network 형성을 통한 취·창업활동
창업 지원형	직업심리검사 (워크넷) 사회적기업 창업교육(한국사회적기업진흥원)* * 창업 지원형에 한하여 추가 이수	

※ 1단계 진로탐색은 최초 선발학기에만 이수(미이수하고 휴학 시, 복학 학기에 이수 필요)

○ **전문기술인재장학금**

취업역량 개발 노력이 우수한 전문대 학생이 안정적으로 학업 및 자기개발에 정진할 수 있도록 지원하여 전문기술인재로 육성

- 지원자격 (아래 1~3의 조건을 모두 충족한 재학생)

① 대한민국 국적 소지자

② 정규과정에 재학 중인 학생(단, 선발학기가 졸업학기인 재학생은 제외)

③ 직전학기에 12학점 이상 이수하였으며, 직전학기까지의 총 평균성적이 백분위 점수 80점 이상인 자(단, 1학년 등 신입생군은 성적 및 이수학점 최소요건 기준 없음)

- 지원금액 : 학자금 지원구간별로 해당 학기 등록금 필수경비(입학금, 수업료)를 초과하지 않는 범위 내에서 차등 지원

구분	지원내용	비고
I유형	등록금 전액, 생활비 200만 원/학기	등록금 범위: 입학금, 수업료로 명시된 항목만 지원 – 등록금 일부를 지원받는 국가유공자, 보훈대상자, 탈북대학생 등의 경우 학생 부담분만 지원
II유형	등록금 전액	등록금 범위: 입학금, 수업료로 명시된 항목만 지원 – 등록금 일부를 지원받는 국가유공자, 보훈대상자, 탈북대학생 등의 경우 학생 부담분만 지원

- 지원기간 : 연 단위로 선발하여 지원(연 1회 선발을 통해 당해 연도 1년(2개 학기) 지원)

○ **푸른등대 기부장학금**

푸른등대 기부자의 의도를 반영하여 다양한 분야의 저소득층 우수학생을 지원하는 장학금(기부금 조성 상황에 따라 매년 사업 규모가 변동됨)

- 지원기관

기부처	선발인원	장학금액 (생활비 무상보조, 정액 지원)	지원기간
건설근로자공제회	529명 선발	학기당 100만원	1개 학기('24년 2학기)
국민건강보험공단	26명 선발	학기당 200만원	2개 학기('24년 2학기 ~ '25년 1학기)
국민연금공단	100명 선발	학기당 150만원	1개 학기('24년 2학기)
손해보험사회공헌협의회	206명 선발	학기당 100만원	2개 학기('24년 2학기 ~ '25년 1학기)
유지웅 기부장학금	5명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
작가 하시시박 X T.P.Z.	7명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
한국가스공사	80명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
한국교직원공제회(유형I)	70명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
한국교직원공제회(유형II)	30명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
한국산업안전보건공단	20명 선발	학기당 150만원	2개 학기('24년 2학기 ~ '25년 1학기)
한국토지주택공사(LH)	51명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
한국화웨이	20명 선발	학기당 150만원	1개 학기('24년 2학기)
홈앤쇼핑 홈앤스마일(유형I)	46명 선발	학기당 100만원	1개 학기('24년 2학기)

기부처	선발인원	장학금액 (생활비 무상보조, 정액 지원)	지원기간
홈앤쇼핑 홈앤스마일(유형II)	43명 선발	학기당 100만원	1개 학기('24년 2학기)
홈앤쇼핑 홈앤스마일(유형III)	29명 선발	학기당 100만원	1개 학기('24년 2학기)
DGB사회공헌재단	26명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
KDB산업은행	100명 선발	학기당 200만원	1개 학기('24년 2학기)
KOSAF기부펀드(유형I)	40명 선발	학기당 200만원	2개 학기('24년 2학기 ~ '25년 1학기)
KOSAF기부펀드(유형II)	20명 선발	학기당 150만원	1개 학기('24년 2학기)

근로장학금

● 근로장학제도 안내

○ 근로장학제도 안내

구분	국가근로장학	교내근로장학
지원자격	재학생, 학자금 지원구간(소득분위) 8분위 이하	재학생
성적기준	직전 학기 백분위 점수 70점 이상	
신청방법	① 정기/상시 • (홈페이지_정기) 로그인 > 장학금 > 장학금 신청 > 신청서작성 > 국가근로장학금 클릭 • (모바일_정기) 로그인 > 원클릭신청 > 학자금 유형 선택 > 국가근로장학금 클릭 • (모바일_상시) 로그인 > 장학금 > 국가근로장학금 > 신청하기 클릭 ② 대학홈페이지 장학공지를 확인하여 국가근로장학생 모집부서에 근로신청	① 잇포유(it4u) > 학생서비스 > 장학/등록 > 스쿨장학금 신청 ② 교내근로장학생 모집부서에 근로 지원 신청
시급	9,860원(교내) / 11,150원(교외)	9,620원
	매년 최저임금 결정에 따라 시급 변경	
근로시간	1일 8시간 내 근무 / 교내 근로의 경우 09:00~18:00 근무 권장(근로지마다 상이)	
	학기 중 주 20시간 이내 / 방학 중 주 40시간 이내 (교직원이 상주하지 않는 시간에 근무 불가)	
근로내용	일반민원, 전산지원, 도서정리 등 행정부서의 업무보조	
지급시기	매월 2주 중 전월 근로비 일괄지급(학업장려비로 지급)	

○ 근로장학기관 안내

근로지	근로지	연락처	근로내용
교내	게임콘텐츠스쿨 행정실	031-639-4503	실습실 및 행정업무 보조
교내	공연예술스쿨 행정실	031-639-4551	실습실 및 행정업무 보조
교내	기숙사	031-639-4574	도서 대출 및 관리
교내	도서관	031-639-5772	사생관리 및 행정업무 보조
교내	리케이온 행정실	031-639-4485	실습실 및 행정업무 보조
교내	만화콘텐츠스쿨 행정실	031-639-4513	실습실 및 행정업무 보조
교내	메이커스랩	031-639-5795	실습실 관리
교내	애니메이션스쿨 행정실	031-639-4434	실습실 및 행정업무 보조

근로지	근로지	연락처	근로내용
교내	융합콘텐츠스쿨 행정실	031-639-5994	실습실 및 행정업무 보조
교내	전자계산소	031-639-5765	행정업무 보조
교내	패션뷰티스타일스쿨 행정실	031-639-4534	실습실 및 행정업무 보조
교내	푸드스쿨 행정실	031-639-4525	실습실 및 행정업무 보조
교내	학생처	031-639-4479	행정업무 보조
교내	스마트교수학습지원센터	031-639-5732	행정업무 보조
교외	문화콘텐츠아카데미	031-639-5724	행정업무 보조
교외	제이에이치 베네통(롯데아울렛)	031-887-4403	행정업무 보조
교외	쿨투라(학교기업)	031-639-5797	기업업무 보조
교외	엘리든스토어(롯데아울렛)	031-887-4225	매장관리 보조
교외	엔미디어	010-4380-9676	매장관리 보조
교외	이천시청소년재단	070-4473-0790	레스토랑 업무 지원

○ **교외장학재단 안내**

기관명	자격요건	장학금	홈페이지	연락처
경기도민장학회	- 경기도 내에서 거주하고 있는 경기도민의 자녀와 본인 - 직전학기 12학점 이상 취득, 평점평균 B학점(3.0) 이상	300만원	www.ggdm.kr	02-2055-2320
서울장학재단	- 서울 소재 대학교 재학생 또는 서울 시민으로서 비서울에 있는 대학교 재학생 - 기초생활수급자, 차상위계층, 학자금지원 4구간 이하	300만원	www.hissf.or.kr	02-725-2257
성남시장학회	- 신청일 현재 계속하여 2년 이상 성남시에 주민등록을 두고 거주한 자 - 직전학기 성적이 15학점 이상을 이수, B(3.0)학점 이상	300만원	www.snjh.or.kr	031-729-4811
수원시장학재단	- 신청일 현재 계속해서 2년 이상 수원시에 주민등록을 두고 거주한 학생 - 장학금을 지원받았으면 장학금을 차감하고 차액을 생활비로 지급	300만원 내	suwon4u.or.kr	031-228-2288
한국장학재단	푸른등대 기부자의 의도를 반영하여 다양한 분야의 저소득층 우수학생을 지원	200만원 내	www.kosaf.go.kr	1599-2290

기관명	자격요건	장학금	홈페이지	연락처
한국방정환재단	- 경제적 형편이 어려운 학생을 대상으로 복지장학금과 성적장학금 지급	230만원	children365.or.kr	02-322-5515
농어촌희망재단	- 직전학기 학점 12학점 이상 이수, 성적은 70점 이상	250만원	www.rhof.or.kr	02-509-2114
오성장학재단	농업 관련 우수인재의 발굴을 위해 장학생 자체 선발	150만원	osung1987.modoo.at	02-716-5213
한원장학회	- 직전 학기까지 평균성적이 B+(백분위 85점) 이상 - 장학금이 등록금을 초과하지 않는 학생	90만원	www.한원장학회.com	031-379-8215

학자금 대출제도

● 학자금대출요약

구분	소득기준	성적기준	신용기준
든든(취업 후 상환) 학자금대출	소득 1~8분위 이하 ※다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한 없음	·직전학기 12학기 이상 이수 (신입생군,대학원생,졸업학년 학생 및 장애인의 경우 이수학점기준 제외) ·직전학기 성적 70/100점 이상 (신입생군의 경우 성적 기준 제외)	제한없음
일반상환 학자금대출	소득 9~10분위 (단,대학원생 소득분위 무관)		기존 학자금대출 연체자 또는 신용도판단정보 보유자 제한
농어촌 출신 대학생 학자금 융자	농어촌에 6개월(180일)이상 거주하는 학부모 자녀 또는 본인 중 ·농어업인: 소득분위와 무관함 ·비농어업인: 소득 9분위 이상 제외됨 ※취약계층 가구 및 다자녀(3자녀 이상) 가구는 소득분위와 무관함		기존 학자금대출 연체자 또는 신용도판단정보 보유자 제한

● 생활비대출 및 전환대출 요약

구분	소득기준	성적기준	신용기준
생활비대출	·든든: 소득 8분위 이하 학부생 ·일반상환: 소득 9분위 이상 학부생 또는 모든 대학원생 ※다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한없음	·직전학기 12학기 이상 이수(신입생군, 대학원생, 졸업학년 학생 및 장애인의 경우 이수학점기준 제외) ·직전학기 성적 70/100점 이상(신입생군의 경우 성적 기준 제외)	해당학기 등록금납부자
전환대출	소득 8분위 이하 학부생 ※다자녀 가구(3자녀 이상)는 소득에 따른 제한없음		·든든학자금 대출조건 충족 ·일반학자금 대출잔액 10만원 이상

○ **대출금리 및 신청기간 문의:** 한국장학재단 ☎1599-2000 (http://kosaf.go.kr)

○ 대학에서는 정부에서 운영하는 한국장학재단의 학자금대출만을 안내해드리며 기타 금융권 학자금대출은 개별적으로 진행하셔야 합니다.

memo

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

교수요목

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



교수요목 - 대인관계심리학

<table>
<tr><td rowspan="3">과목명</td><td>국문</td><td>대인관계심리학</td><td>학점</td><td>2</td><td>시수</td><td>3</td><td>학년학기</td><td>1-1, 1-2</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>이수구분</td><td>교필</td><td>역량유형</td><td>직업기초</td><td>평가구분</td><td>등급제</td></tr>
<tr><td>영문</td><td>Psychology of human relationships</td><td>운영방법</td><td>대면</td><td>수업운영 주차</td><td>10주</td><td>주당운영회차</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="2">개설유형</td><td colspan="2">스쿨여부</td><td colspan="2">융합전공여부</td><td colspan="2">부전공여부</td><td colspan="2">복수전공여부</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td rowspan="2">유형기준</td><td colspan="2">취창업</td><td colspan="2">캡스톤디자인</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">스쿨역량명
(NCS능력단위)</td><td colspan="2">스쿨역량하위요소명
(NCS능력단위요소)</td><td colspan="4">수준
(역량 수준정의서가 없는 경우 작성 안함)</td></tr>
<tr><td>스쿨역량</td><td colspan="2">대인관계능력 [jikup_0008]</td><td colspan="2">갈등관리 능력 [03]</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>수강대상</td><td colspan="8">협력적 문화산업 창의인재</td></tr>
<tr><td>선수과목</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td>과목개요</td><td colspan="8">자기 이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 '인간관계'의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기 탐색활동과 자기 개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습 위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총 10주) 교양필수 수업입니다.</td></tr>
<tr><td>직업기초와의 연계성</td><td colspan="8"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습목표</td><td>1</td><td colspan="7">자기 이해와 자기 개방의 영역을 확장하고 자기 수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="7">타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="7">대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">세부목표</td><td>1-1</td><td colspan="7">다양한 자기 탐색 활동을 통해 자기 이해와 자기 개방의 영역을 확장할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>1-2</td><td colspan="7">자기 이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>2-1</td><td colspan="7">새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>3-1</td><td colspan="7">자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">학습내용 구성</td><td colspan="2">지식(knowledge)</td><td colspan="6">인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식. 사회전반에 대한 시사 상식</td></tr>
<tr><td colspan="2">기능(skill)</td><td colspan="6">자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력</td></tr>
<tr><td colspan="2">태도(attitude)</td><td colspan="6">사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도</td></tr>
<tr><td rowspan="4">직업기초 능력과의 연계성</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td><td colspan="2">직업기초능력</td><td colspan="2">해당표기</td></tr>
<tr><td colspan="2">의사소통능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">수리능력</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2">문제해결능력</td><td colspan="2"></td><td colspan="2">자기개발능력</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

직업기초 능력과의 연계성	자원관리능력			대인관계능력			●		
	정보능력			기술능력					
	조직이해능력			직업윤리					
핵심역량	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개방	타인공감	협업능력	자기조절	도전	자기성장	창의효능	문화개방성	미디어개방성
	●								
교수학습 방법	강의식	실습식 (시연후 따라하기)		토론식		학습자 개별		자기주도 학습	
	●			●					
	자기성찰학습	문제기반학습법		액션러닝 발견학습		플립러닝		블렌디드 러닝	
	프로젝트	팀 티칭		캡스톤 디자인		MOOC 활용		기타	
산출물 (결과물)	수업 소감문, 자기이해보고서(자신의 대인관계분석특성을 분석하여 대인관계분석지를 제출)								

평가계획	항목	배점	시기	평가개요	산출물	평가방법
	출석	30	매주	대학의 규정에 따라 20% 이상으로 배점		전자출결
	1차 평가	20	8주	자신의 대인관계특성 분석하여 보고서 제출 및 평가	보고서	과제물평가
	2차 평가	30	10주	수업에 대한 전반적인 이해도		지필평가
	3차 평가	20	매주	수업 및 과제에 대한 성실도, 참여도, 노력정도	소감문	수행관찰평가

평가 세부계획	항목	스쿨역량	스쿨역량 하위요소	수행준거	배점	평가방법
	1차평가	대인관계 능력	갈등관리 능력	자기이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.	20	결과
	2차평가	대인관계 능력	갈등관리 능력	자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.	30	결과
	3차평가	대인관계 능력	갈등관리 능력	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.	20	과정

수업환경		
	강의실유형	일반강의실
	HW	
	SW	



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



애니메이션전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	애니메이션파운데이션	3	1-1	전선	P/NP	대면
	움직임을 통해 소통하는 애니메이션의 속성에 따라 다양하고 독특한 표현방법을 학습하고 영상언어와 디자인의 관계성에 대해 학습한다. 학생들은 2D와 3D 및 스톱모션 등 모든 애니메이션 기술에서 사용되는 공통적인 기본을 배우고 작가적 표현과 산업계의 요구 사이에서 필요로 하는 지식을 발전시킬 수 있다					
2	클래식애니메이션 I	3	1-1	전선	등급제	대면
	2D 애니메이션의 기초 원칙들을 학습하여 유려하고 부드러운 움직임을 추구하는 미국식 애니메이션 접근 방법을 통하여 전통적인 애니메이션 제작 방법을 학습한다. (마야에 대해 기초적 지식이 있는 학생에 한하여 3D 학생도 참여할 수 있다.)					
3	전공역량크리틱 I	1	1-1	전필	P/NP	혼합수업
	1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 2. 자기 정체성확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.					
4	3D애니메이션 I	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	공 애니메이션과 진자운동, 꼬리움직임, 스탠드 점프 등을 만들어 봄으로써 애니메이션의 기본 원리가 3D 컴퓨터 애니메이션에서 적용되는 원리를 배우고 실습하는 수업이다.					
5	촬영과편집	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	애니메이션전공 학생들이 갖추어야 할 영상연출 언어를 쉽게 경험하고 배울 수 있는 과목이다. 주제에 대한 접근과 연출의 관점을 가지며 렌즈의 특성, 컷과 컷, 구도와 레이아웃, 촬영과 편집 등 영상언어 전반의 이론과 실습으로 구성되어 있습니다. 이 과정에서 주요 편집툴인 Adobe Premiere도 익힐 수 있다.					
6	아이디어와이야기	2	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 이해를 바탕으로 애니메이션에 적합한 아이디어를 찾고, 핵심요소를 개발하며, 작품의 메인 플롯에 적합한 아이디어 개발과 정의학습을 통해 아이디어를 경쟁력 있는 이야기로 개발하여 장르별로 스토리텔링을 완성					
7	애니메이션워크숍	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	본 과목은 애니메이션/영상을 제작하기 위한 기초 제작과목으로 애니메이션의 구현원리와 제작 프로세스를 이해하고, 다양한 제작방식과 기법연구, 주제탐구와 창의적인 아이디어 발상과정을 팀 구성을 통해 수행하며 새로운 방식의 영상표현을 직접 경험하는 실습수업이다.					
8	비주얼스토리텔링	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	텍스트로 이루어진 다양한 종류의 시놉시스와 시나리오를 여러 가지 애니메이션의 표현기법과 스타일로 시각화 시키는 과정을 학습하는 교과					
9	디자인랭귀지	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 디자인의 감정적 의미 소통을 강화하기 위한 이미지 구성 요소와 디자인의 기본 원리와 작용에 관해 학습하여 다양한 디자인랭귀지의 활용을 통해 독창적, 추상적 쉐입 앤 컬러 이미지를 개발하는 능력을 기르는 수업이다.					
10	레이아웃	3	1-1, 1-2	전선	등급제	비대면
	개별 쇼트들의 캐릭터와 배경의 화면구도 속 카메라 위치와 동선을 학습하는 교과이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
11	컬러스토리텔링	3	1-1, 1-2	전선	등급제	혼합수업
	본 수업은 색채 및 색의 스토리텔링 활용을 위한 기초이론, 실습 그리고 활용에 이르기까지 색채 및 소재에 대한 전반적인 내용을 이해하고 경험하는데 목표를 둔다. 컬러 개별의 스토리를 이해하고 이에 가장 최적화된 색채 전략을 세우는 방법에 대해 학습한다.					
12	캐릭터디벨럽먼트	3	1-1, 1-2	전선	등급제	비대면
	관객에게 어필할 수 있는 캐릭터를 창조하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 프로파일링 기법, 이야기 구조를 이해하여 스토리와 연동된 캐릭터 아크까지 캐릭터 개발에 필요한 내용을 훈련, 실습한다.					
13	애니메이션사운드	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	애니메이션의 사운드 제작 프로세스를 이해하고 기본적인 사운드 제작에 대해 익혀 프로젝트의 사운드 연출과 제작에 필요한 기초적인 이론과 제작 기술을 익히는 과목이다.					
14	TV페인트	1	1-1, 1-2	전선	P/NP	비대면
	TV페인트 프로그램을 익히는 툴 교육 과목으로 다양한 애니메이션 툴 중의 하나로 활용할 수 있는 티비페인트의 활용법을 익히는 수업이다.					
15	클립스튜디오	1	1-1, 1-2	전선	P/NP	비대면
	클립스튜디오 수업은 5주간 진행하는 블럭식 수업임. 클립스튜디오 프로그램 툴 교육 과목으로 프로그램 사용법과 응용하는 방법을 배우고 카메라와 FX 효과 등 2D 애니메이션을 제작하는데 도움을 주고자 하는 수업					
16	2D애니메이션실무 I	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	2D애니메이션의 제작과정을 이해하고 애니메이션 움직임의 타이밍과 스페이싱 등 기초 원리에 대한 지식을 습득하고 학습하여 애니메이션으로 표현하는 방법을 배울 수 있는 수업이다.					
17	컨셉디자인	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	기초 디자인능력과 애니메이션제작의 기본적인 이해를 바탕으로 애니메이션디자인과 배경제작의 실제를 기술적인 테크닉보다는 애니메이션작품을 위한 효과적인 설정을 창조하는데 중점을 둔 교과목이다.					
18	3D그래픽기초	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	컴퓨터 제작 실습을 통해 3D 그래픽의 기초가 되는 폴리곤 모델링, 맵핑과 텍스쳐링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등의 기법을 배운다.					
19	디지털페인팅	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	디지털 툴을 효과적으로 사용하는 기법을 학습하여 컨셉아트, 원화, 일러스트레이션의 오브젝트를 표현하기 위한 예제분석과 실습 교과목이다					
20	제스처드로잉	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 인체의 기본 구조와 해부학적 이해를 바탕으로 실제 모델을 통해 중력과 동세의 흐름과 에너지를 표현하는 방법을 학습한다. 1인 혹은 2인의 누드 드로잉과 코스츔 드로잉을 통해서 인물들의 다양한 동작들을 관찰하여 표현하는데 중점을 둔 교과목이다.					
21	라이프드로잉	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	실제 공간이나 장소 특성에 따른 다양한 자연 풍경이나 건축물과 사물들, 인물이나 동물과 같은 생명체들의 형태와 상황, 감정과 동작을 관찰하고 심미적인 재해석을 통해 드로잉하는 교과목이다.					

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
22	인체조소	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	인체를 구조화하는 골격과 근육의 형태와 기능을 해부학 이론에 근거해서 학습하고, 실제 점토를 활용한 인체 조소 실습을 통해 입체조형물을 만드는 능력을 기르는 아트앤디자인 과정의 기초 교과목이다.					
23	캐릭터애니메이션필름메이킹 I	3	1-2	전선	등급제	대면
	클래식 애니메이션 I 수업에서 배운 지식과 기술을 바탕으로 미국식 클래식 애니메이션 움직임을 강조한 30초 분량의 러프한 애니메이션 작품을 만드는 수업이다. 단순하고 분명한 구조의 스토리를 개발하고 캐릭터 액팅을 중심으로 연출하여 스토리텔링능력을 향상하는 수업이다.					
24	전공역량크리틱 II	1	1-2	전필	P/NP	혼합수업
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기 정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.					
25	현장실습1-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
26	3D리깅 I	3	1-2, 2-1	전선	등급제	비대면
	3D리깅에 사용되는 기술들의 기본 개념을 이해하고 구성 요소들의 계층구조를 만들고 각 구성 요소들의 상호관계를 설정하는 방법을 익혀 3D 캐릭터 애니메이션을 제작할 수 있도록 3D 캐릭터를 준비하는 과정에 대하여 배우고 실습한다. 또한 오토리깅 툴을 이용하여 빠르게 리깅 작업을 할 수 있는 방법을 배우고 실습한다.					
27	에프터이펙트	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	애니메이션, 영화, 뮤직비디오, OAP, 모션그래픽, 광고 등 현시대 영상 전반에 활용되는 툴 '애프터이펙트' 실습과목입니다. 영상그래픽 요소인 움직임 원리, 합성원리, 시각효과를 이해할 수 있고 다양한 실습은 창의로운 표현기법을 가능하게 한다. 주 단위로 제시되는 모든 실습은 유기적으로 설계되어 있고 반복학습을 통해 통합적으로 이해할 수 있다					
28	스토리보드 I	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	텍스트로 구성된 스토리를 이미지로 전환하여 콘티뉴이티를 구성하고 연출할 수 있다.					
29	3D라이팅 I	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	효과적인 장면연출을 위해 재질의 표현 방법과 빛의 원리에 대해 이해하고 이를 3D의 기본 조명과 G.I기반의 조명으로 표현하는 방법을 익히는 과목이다.					
30	캐릭터디자인	3	1-2, 2-1	전선	등급제	혼합수업
	어필하는 캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 프로파일링 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련, 실습한다.					
31	2D애니메이션실무 II	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	입체적 공간에서 인체의 구조를 이해하고 움직임의 기본적인 동작을 의도한 상황에 맞게 표현하고 연기할 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
32	3D텍스쳐맵핑	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	드로잉력을 기반으로 2D컴퓨터그래픽스를 활용하여 3D컴퓨터그래픽스 상에 모델링 오브젝트 매핑 작업에 적합한 맵 좌표의 추출과 효과적인 텍스쳐링 제작 방법을 습득하여 제시된 캐릭터와 배경 및 소품에 적합한 재질감을 적용하는 능력을 배양하기 위한 과목이다.					
33	3D하드서페이스모델링	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 3D 애니메이션을 구성하는 요소 중, 3D 캐릭터를 제외하고 장면 구성에 필요한 요소를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습 수업이다. 3D 애니메이션에 필요한 장면의 유형을 분석하고, 자신의 컨셉에 맞는 디자인을 통해 3D모델링을 제작해 보는 수업이다.					
34	3D캐릭터모델링 I	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 애니메이션 캐릭터를 3D그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업으로, 3D모델링을 제작해 보는 수업이다. 따라서 3D애니메이션 그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 실습을 통해 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.					
35	클래식애니메이션 II	6	2-1	전선	등급제	대면
	수업의 디자인에 따라 장편영화 수준의 액팅을 위한 팬토마임 액팅과 부드러운 애니메이션을 집중 학습하고 캐릭터의 동기와 성격을 묘사하기 위한 움직임 분석방법 등을 학습한다.					
36	자기주도프로젝트 I	3	2-1	전선	등급제	대면
	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 프로젝트 연계 교과목없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
37	전공역량크리틱III	1	2-1	전필	P/NP	혼합수업
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기 정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.					
38	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
39	SDL-출판일러스트 II	3	2-1	전선	P/NP	혼합수업
	이 수업은 일러스트 관련 산학 프로젝트에 참여하는 학생을 대상으로 한다. 출판일러스트를 창작하는 학생을 대상으로 출판물의 구성과 목적에 따른 일러스트 레이아웃과 아트워크 등 출판디자인에 요구되는 일러스트 지식과 기술을 중심으로 교육 및 크리틱을 제공하는 수업이다. SDL-Illustration II 에서는 I과 다른 프로젝트를 기반으로 수업이 프로젝트 성격에 따라 구성된다.					

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
40	3D애니메이션 II -기본동작	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 바디 메카닉스의 원리를 학습하고 걷기, 달리기, 뛰기 등 사람의 기본적인 동작을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.					
41	3D합성	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	3D디지털제작기법을 활용한 요소를 영상 합성툴을 이용하여 보다 효율적으로 이미지를 제작하고, 이미지의 미학적 원리를 효과적으로 적용시키기 위한 수업					
42	콘텐츠산업과애니메이션	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	콘텐츠산업과 애니메이션은 콘텐트 산업의 현황과 작동 원리에 대한 이해를 바탕으로 Business Model의 9가지 Building Block을 설계하는 방법을 학습. Business Model Design Process에 따라 자신이 만들고자 하는 Animation에 가치를 부여하는 방법을 탐색하고 평가하여 가치 있는 Animation 기획이 이루어지도록 도와주는 수업					
43	기획과스토리피칭	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	애니메이션의 이해를 바탕으로 단편 애니메이션의 아이디어를 찾아서 아이디어를 개발하고 이를 바탕으로 캐릭터와 스토리를 개발하여 단편 애니메이션 기획안을 완성하고 직접 피칭을 통하여 잠재관객의 반응을 확인함으로써 단편 애니메이션 기획의 전과정을 학습한다.					
44	스토리보드 II	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리릴을 제작할 수 있다.					
45	에디팅	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	주어진 푸티지를 재편집하여 새로운 장르로 영상편집을 할 수 있고 사운드 제작의 기본이론을 이해하고 사운드 툴을 활용할 수 있다.					
46	3D애니메이션 II -무게표현	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 무게 표현의 원리를 학습하고 무거운 물건을 들거나, 던지거나, 앉거나 일어서는 등 무게표현의 움직임을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.					
47	3D라이팅 II	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	GI기반의 렌더러를 활용하여 다양한 조명연출을 실습하며 3D장면을 효과적이고 설득력있게 표현하는 방법을 학습하는 과목이다.					
48	캐릭터스컬팅	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 캐릭터 제작에 필요한 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다. 드로잉이나 로우폴리건 모델링으로 캐릭터를 디자인하고, 모델링 클레이 등의 재료로 수작업 모델링을 통해 캐릭터를입체물로 구현하는 수업이다.					
49	비주얼디벨롭먼트	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	애니메이션의 시나리오를 분석하여 중심이 되는 테마, 컨셉, 주요 캐릭터 및 배경을 추출하고 디자인 개발을 위한 자료를 수집과 분석 연구를 진행하여 선정한 주요 장면들을 매력적으로 보이도록 깊이있게 세부적으로 표현해 봄으로써 발상능력과 비주얼 개발 능력을 강화하는 수업이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
50	애니메이션컬러스타일링	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	의도에 따른 컬러키와 컬러스크립트(색채대본) 제작 과정에 대한 이해와 컨셉 아트 영역에서의 빛과 색채 디자인 프로세스를 경험함으로써 애니메이션의 다양한 이야기 상황과 감정 변화에 맞는 컬러 설정 및 스타일링하는 능력을 기르는 과목이다.					
51	배경디자인	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 작품의 배경디자인을 위한 다양한 건축양식에 따른 요소를 드로잉으로 연습해 보고, 주어진 설정에 세계관과 분위기를 더하여 자연, 건축, 사물 요소가 어우러진 디자인 결과물을 도출할 수 있다.					
52	애니메이션분석과비평	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	애니메이션 및 영화의 예술성과 산업에 있어 주요 변곡점을 이룬 콘텐츠를 분석과 탐구하는 수업이다.					
53	2D애니메이션실무III	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	상황에 맞게 캐릭터의 대사와 감정을 과장하여 연기하고 어필할 수 있다. 하나의 장면을 2 Cut 이상으로 연결하고 각 Cut을 스테이징 할 수 있다. 캐릭터 키 포즈, 브레이크다운, 클린업의 전 과정을 이해하고 표현할 수 있다. 사족보행 움직임을 이해하고 표현한다.					
54	캡스톤디자인산학프로젝트 I	6	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 산학협력 프로젝트의 내용을 반영한 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 결과물은 산학협력 프로젝트의 내용을 반영하며, 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 상업적인 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
55	디지털애니메이션제작기법	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	2D 디지털 애니메이션을 제작하기 위해 Adobe 에프터이펙트를 활용하여 작화와 배경, 효과, 사운드 소스를 배열, 합성 등의 과정을 통해 디지털 이미지를 가공하고 편집하여 영상화하는 과정으로 디지털 애니메이션 제작기술과 능력을 키우는 수업이다.					
56	매치무브	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	본 수업은 촬영으로 만들 수 없는 요소를 컴퓨터 그래픽 기술을 이용하여 제작하고, 실사 촬영된 영상의 카메라 좌표값을 추적하여 3D 카메라로 추출하는 기술을 익혀 촬영된 영상과 합성하는 방법을 배우는 과목이다.					
57	3D캐릭터모델링 II	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 애니메이션 캐릭터를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습 수업이다. 3D애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 유형을 학습하고, 인체해부학에 대한 지식을 바탕으로 보다 사실적인 3D캐릭터를 제작해 보는 수업이다.					
58	CFX	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	애니메이션에 등장하는 디지털캐릭터의 자연스러운 머리카락, 동물이나 크리에이쳐의 털, 디지털 액터의 의상 등 캐릭터제작 특수효과를 배우고 실습하는 수업이다.					
59	3D카메라&레이아웃	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	영화 연출의 기본 이론을 학습하고 3D 카메라와 화면 구성을 활용하여 3D장면 연출을 직접 제작해 봄으로써 3D연출 능력을 기르는 수업이다.					

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
60	언리얼엔진그래픽	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	리얼타임 엔진을 통한 어셋 및 머테리얼 제작, 라이팅, 렌더링등의 기법을 배운다.					
61	3DFX I	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	애니메이션제작에서 요구되는 폭파, 물, 불, 먼지 등의 시각효과를 제작하기 위한 수업으로 컴퓨터 시뮬레이션 과정에서의 물리적인 특성을 이해하여 의도한 애니메이션이나 이펙트를 생성, 제작하는 방법을 익히는 수업이다.					
62	2D애니메이션과블렌더 I	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	블렌더를 활용하여 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 입체적인 컨셉아트와 다이내믹한 2D 애니메이션을 제작하기 위한 과목					
63	2D애니메이션과블렌더 II	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	Blender의 grease pencil과 3D모델링을 사용해 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 이를 바탕으로 입체적이면서 다이내믹한 2D애니메이션을 제작하기 위한 과목					
64	3D리깅 II	3	2-2	전선	등급제	비대면
	3D 캐릭터의 움직임을 표현하기 위한 요소 기술들과 리깅의 전 과정을 효율적으로 진행하기 위한 작업의 흐름을 학습하고, 4족 보행동물의 움직임과 구조를 표현하기 위한 기술, 캐릭터의 표정을 연출하기 위해서 필요한 얼굴 리깅에 필요한 기술을 학습하고 실습하는 수업이다.					
65	SDL-기획과스토리 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	단편 애니메이션 프로젝트에 맞는 아이디어를 찾고, 기획의 의도에 맞게 캐릭터를 디자인하고 스토리를 개발하여 이를 스토리보드로 만드는 전체기획과 개발의 기초과정을 실무적으로 진행하며, 최종적으로는 피칭바이블을 완성 외부 피드백을 통한 평가와 수정을 진행하는 애니메이션기획과 개발의 전 과정을 학습					
66	SDL-스토리보드와연출 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.					
67	캐릭터애니메이션필름메이킹 II	6	2-2	전선	등급제	대면
	캐릭터 액팅을 중심으로 한 2-3분 분량의 흑백의 단편 애니메이션을 제작하는 수업이다. 단단한 구성을 가진 스토리를 기본으로 캐릭터의 유려한 움직임과 액팅에 중점을 둔 콘텐츠제작수업이다.					
68	클래식애니메이션III	6	2-2	전선	등급제	대면
	음악 혹은 대사에 맞춘 캐릭터 액팅에 목표를 둔 고급 애니메이션 과정으로 다양한 액팅 스타일을 표현한 애니메이션과 과장된 형태의 애니메이션에 대한 학습이 이루어진다.					
69	SDL-아트앤디자인 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행하는 과정에서 아트워크와 디자인에 관련한 지식과 기술을 학습하여 개발 적용하는 수업이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
70	자기주도프로젝트 II	3	2-2	전선	등급제	대면
	자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 기획과 진행은 다양한 확장성을 가질 수 있도록 지도하며, 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려 있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야한다. 프로젝트 연계교과목없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
71	SDL-2D합성,편집,효과 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트I, III의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.					
72	SDL-2D애니메이션 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트 I ,III 수업의 연계 수업으로 제작 공정상 애니메이션에 해당하는 과정에서 필요한 기술적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.					
73	SDL-배경설정과2D레이아웃 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	이 수업은 자기주도프로젝트 I , III의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱 하는 수업이다.					
74	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
75	전공역량크리틱IV	1	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.					
76	SDL-3D모델링 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학 프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (중급 수준)					
77	SDL-3D룩뎁&라이팅합성 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D룩뎁과 3D라이팅, 3D합성작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업					
78	SDL-3D애니메이션 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	프로젝트 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업이다					
79	SDL-3D리깅과3DFX I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	애니메이션 프로젝트 작업 진행중, 3D리깅 및 3Dfx에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업이다.					

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
80	SDL-출판일러스트 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	이 수업은 일러스트관련 산학 프로젝트에 참여하는 학생을 대상으로 한다. 출판일러스트를 창작하는 학생을 대상으로 출판물의 구성과 목적에 따른 일러스트 레이아웃과 아트워크 등 출판디자인에 요구되는 일러스트 지식과 기술을 중심으로 교육 및 크리틱을 제공하는 수업이다.					
81	2D애니메이션실무IV	3	2-2, 3-1	전선	등급제	대면
	스토리보드를 이해하고 카메라워크와 레이아웃, 대사를 포함한 4컷 내외 연결된 장면을 인물의 감정과 상황에 맞는 연기와 연출로 애니메이션을 만들 수 있다. 사족보행, 자연물 등이 포함된 완성된 컷을 사운드에 맞게 립싱크와 장면을 연출하고 표현할 수 있다.					
82	캡스톤디자인산학프로젝트 II	6	2-2, 3-1	전선	등급제	대면
	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 산학협력 프로젝트의 내용을 반영한 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 기획과 진행은 다양한 확장성을 가질 수 있도록 지도하며, 프로젝트의 결과물은 산학협력 프로젝트의 내용을 반영하며, 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 상업적인 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
83	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
84	3DFX II	3	2-2, 3-1	전선	등급제	대면
	애니메이션제작에서 요구되는 폭파, 물, 불, 먼지 등의 시각효과를 제작하기 위한 수업으로 컴퓨터 시뮬레이션 과정에서의 물리적인 특성을 이해하여 의도한 애니메이션이나 이펙트를 생성, 제작하는 방법을 익히는 수업이다.					
85	SDL-기획과스토리 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	애니메이션 프로젝트 제작을 위한 아이디어 찾기, 아이디어 개발하기, 컨셉 만들기, 캐릭터 디자인하기, 스토리 만들기를 개발하여 이를 스토리보드로 만드는 전체 기획과 개발의 기초과정을 실무적으로 진행하며, 최종적으로는 피칭 바이블을 완성하는 기획 개발의 전 과정을 학습					
86	SDL-스토리보드와연출 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.					
87	캐릭터애니메이션졸업작품프로젝트 I	6	3-1	전선	등급제	대면
	성공적인 졸업작품 제작을 위해 멘토링과 가이드를 제공하여 캐릭터 중심의 스토리를 유려하고 부드러운 스타일의 애니메이션으로 제작하는 프로젝트 수업이다. 국제적 수준의 장편 영화퀄리티의 작품제작을 목표로 하며 캐릭터액팅 중심의 2D, 3D.Stopmotion 프로젝트를 수행하는 팀과 학생에게도 도움이 되는 수업이다.					
88	SDL-아트앤디자인 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행하는 과정에서 아트워크와 디자인에 관련한 지식과 기술을 중심으로 크리틱을 제공하는 수업이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
89	자기주도프로젝트III	3	3-1	전선	등급제	대면
	학생들의 진로 탐색과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 수업을 통해 학생들의 전공 관련지식과 역량을 확장할 수 있도록 지도하며, 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 프로젝트 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
90	SDL-2D합성,편집,효과 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트 II ,IV의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱으로 이루어지는 수업이다.					
91	SDL-2D애니메이션 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위해 3D모델링 작업과정 중 발생하는 문제해결					
92	키포즈드로잉 I	1	3-1	전선	P/NP	대면
	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 익히는 수업이다. 기본적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 연기를 위한 키포즈를 구현하는 수업이다.					
93	SDL-배경설정과 2D레이아웃 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	이 수업은 자기주도프로젝트 II , IV의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도 속에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱하는 수업이다.					
94	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
95	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
96	SDL-3D모델링 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (고급 수준)					
97	SDL-3D룩뎁&라이팅합성 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	프로젝트 제작과정 중 룩뎁과 라이팅, 합성작업을 진행함에 있어 실무적인 도움을 받으며 문제해결 및 크리틱을 진행하는 수업					
98	SDL-3D애니메이션 II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업					

애니메이션전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
99	SDL-3D리깅과3DFX II	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	프로젝트 파이프라인에서 3D리깅 및 3Dfx 작업에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업					
100	3D애니메이션III	3	3-1, 3-2	전선	등급제	비대면
	캐릭터의 감정표현을 위한 연기(acting)으로서의 애니메이션을 제작하기 위한 몸의 움직임, 얼굴 표정과 대사를 위한 입모양(Lip sync)을 표현하는 방법을 학습한다.					
101	3D애니메이션IV	3	3-1, 3-2	전선	등급제	비대면
	사실적인 캐릭터 애니메이션 제작을 위하여 사람과 동물의 움직임을 심층적으로 학습하며, 모션 캡쳐, 캡쳐 데이터 클린업과 키애니메이션 등 사실적인 애니메이션을 제작하기 위한 다양한 기법과 원리를 학습한다.					
102	VFX워크숍	6	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	사실적인 3D장면연출을 위한 재질의 표현 방법과 3D라이트 세팅 방법을 익히고 합성기법을 응용하여 연출 의도에 맞는 완성도 높은 3D그래픽 이미지를 제작하는 방법을 익히는 과목이다.					
103	매트페인팅	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	본 수업은 디지털 페인팅기법을 바탕으로 합성기술을 익혀 이를 응용하여 사실적인 배경이미지를 제작하는 방법을 배우는 과목이다.					
104	캡스톤디자인산학프로젝트III	6	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하는데 있어서 산학협력 프로젝트의 내용을 반영한 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 기획과 진행을 통해 학생들이 자신의 창작프로젝트를 상용화하는데 필요한 지식과 역량을 갖추도록 할 수 있다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 상업적인 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
105	캐릭터애니메이션졸업작품프로젝트 II	6	3-2	전선	등급제	대면
	캐릭터애니메이션 졸업작품 프로젝트 I에 이은 캐릭터중심의 단편 작품 제작 수업이며 성공적인 작품 완성을 위해 가이드와 멘토링이 주어지는 수업이다. 국제적 수준의 애니메이션 산업 퀄리티의 작품 제작이 목표이며 매혹적인 캐릭터애니메이션 퍼포먼스를 중심으로 완성도 높은 단편작품을 제작하는 수업이다.					
106	아트앤디자인워크숍	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	창작 프로젝트의 프로덕션 과정 중 컨셉아트와 디자인의 역할을 목적에 알맞게 구분하고 다양한 방법으로 연구한다. 아트워크 관련한 제작기술 능력을 발전시켜 상품성을 고려한 디자인 역량을 갖추는 수업이다.					
107	스토리분석	3	3-2	전선	등급제	대면
	영화, 애니메이션, 드라마 등 영상콘텐츠의 스토리를 다양한 분석틀을 활용하여 깊이 있게 분석하는 수업이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
108	자기주도프로젝트IV	3	3-2	전선	등급제	대면
	학생들의 진로 탐색과 취업과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 수업을 통해 학생들의 전공 관련 지식과 역량에 맞는 진로와 취업 등을 결정하며 이에 따른 제반 준비는 수업을 통해 진행한다. 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 프로젝트 연계 교과목 없이 자기 주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.					
109	키포즈드로잉 II	1	3-2	전선	P/NP	대면
	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 숙달하기 위하여 기초적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 키포즈를 심화하는 수업이다.					
110	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
111	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
112	취업창업진로설계	1	3-2	전필	P/NP	비대면
	3학년 2학기 사회 진출을 앞둔 예비 졸업생의 졸업작품 심사를 통해 전공역량 성취도 확인과 부족한 부분 보완을 통해 산업계 진출을 위한 우수한 포트폴리오를 준비하고, 졸업 후 진로 탐색 및 취업 활동을 교육하여 취업률 향상을 목표로 신규 교과목 개설함.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



웹툰만화콘텐츠전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	발상법	3	1-1	전선	등급제	대면
	이 수업은 다양한 발상기법에 대한 설명을 듣고 예제를 감상한 후, 주제에 따라 구상된 다양한 발상을 활용한 아이디어들을 짧은 그림과 글로 표현하는 실습 위주의 수업이다.					
2	포토샵과클립스튜디오	3	1-1	전선	등급제	대면
	웹툰, 만화, 일러스트레이션 제작을 위한 디지털 툴인 포토샵과 클립스튜디오를 기초부터 학습하고자 하는 학생들의 작업을 향상 시킬 수 있는 능력을 기르는 수업이다.					
3	만화의이해	3	1-1	전선	등급제	대면
	만화전문가가 기본적으로 알아야 하는 만화의 특성과 구성 요소에 대해 탐구하고 토론하여 만화에 대한 이해의 폭을 넓힌다. 만화기호, 만화연출, 시대별/지역별/장르별 만화의 특징 등을 강의/작품분석/자료조사/발표 등을 통해 학습한다.					
4	만화조형	3	1-1	전선	등급제	대면
	기초 조형 요소에 대한 풍부한 예제와 작품 분석, 실습을 통해 조형예술의 기본 구성 원리와 만화 조형 원리를 학습한다.					
5	창작자의길 I	1	1-1	전필	P/NP	비대면
	이 수업은 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 예비 만화 창작자로서 다양한 수업에 적응하기 위한 정보를 제공한다.					
6	만화드로잉 I	3	1-1	전선	등급제	대면
	만화작화의 기본이 되는 라인드로잉의 기본을 학습하고 실습한다. 다양한 라인 드로잉도구로 작화의 기본적인 기법을 익히고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 한다.					
7	스토리텔링의이해	3	1-1, 1-2	전선	등급제	비대면
	스토리텔링의 개념을 이해하여 만화 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기른다.					
8	인체드로잉	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 기초 조형 원리에 바탕을 두고 남녀모델을 통해 인체 크로키 및 인체 드로잉을 학습한다. 빛과 명암을 통해 투시도와 대기원근법을 이해하고 인체를 통해 입체적인 표현할 수 있는 실기력 배양을 학습하는 수업이다.					
9	캐릭터와의상	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 조형예술의 기본 구성 원리와 작품에 응용 가능한 이론 강의와 실습으로 구성되어 있다. 작품의 스타일과 캐릭터 설정에 맞는 의복/신발 등의 디자인을 도출한다.					
10	역사속캐릭터	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	역사에 대한 이해를 바탕으로 실제 있었던 인물을 가상의 캐릭터로 재탄생시킨다.					
11	관찰과표현	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	다양한 재료를 사용하여 직접 보고 그리면서 관찰력과 직관적인 표현력을 기르는 수업이다. 주변의 인물, 사물, 동식물 등을 객관적으로 묘사할 수 있는 표현력을 기르고 창작에 활용을 시도한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	비쥬얼씽킹	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	VISUAL THINKING은 정보를 시각적으로 표현하는 것이다. 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력이 필요하다. 만화기법을 활용한 그림문자를 통한 커뮤니케이션 방법과 표현 기법을 학습한다. VISUAL THINKING은 강연, 보고서, 기획안, 스토리보드, 영상, 교육 등 다양한 콘텐츠 제작에 활용되고 있다.					
13	장르연구	3	1-2	전선	등급제	대면
	이야기 만화 창작을 심화시키는 과목. 잡지, 단행본, 웹 등에 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설을 감상하고 이를 통해 장르를 이해할 수 있도록 한다. 각 매체의 성격에 맞는 장르 만화를 창작하기 위해 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티, 시안을 완성한다.					
14	클래식음악과서양문화사	3	1-2	전선	등급제	대면
	클래식 음악을 작곡가 중심으로 감상하고 교수는 작곡가의 생애와 역할에 대한 취재 자료와 재구성된 만화를 설명한다. 수강생들은 이를 노트 필기로 요약 정리하면서 내용을 이해한다.					
15	디지털원고창작	3	1-2	전선	등급제	대면
	디지털저작툴을 활용해 만화콘텐츠 원고를 제작하는 방법에 대한 이론 강의와 실습으로 구성된 수업으로 만화콘텐츠 결과물 샘플 원고 완성을 반복한다.					
16	문화예술교육개론	3	1-2	전선	등급제	대면
	문화예술교육 전반에 대한 거시적인 이해를 토대로 문화예술교육사의 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 문화예술교육의 철학적, 정책적, 사회적, 교육적 배경을 통하여 교육에서 예술의 의미와 가치를 파악하고, 이를 기반으로 문화예술교육 프로그램의 개념과 특성을 이해할 수 있도록 한다. 또한, 자신의 예술전문성을 확장하여 문화예술교육사로서의 정체성과 책무성을 인식할 수 있는 기초를 마련한다. 이를 통해 자신의 문화예술교육 철학을 형성하고 문화예술교육사로서의 전문성과 진로를 지속적으로 개발해 갈 수 있는 기초역량을 개발하는 데에 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 문화예술교육에 대한 이론적 이해를 중심으로 문화예술교육사의 사회적 역할을 이해하고 직무소양을 함양하는 것을 주요 내용으로 한다.					
17	만화애니메이션교육론	3	1-2	전선	등급제	대면
	2급 문화예술교육사의 직무역량 교과목으로 문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육의 목적과 역할에 대한 이해를 바탕으로, 만화·애니메이션 분야의 문화예술교육전문인으로서 기본적인 소양을 기르기 위한 과목이다. 이를 위하여 만화·애니메이션의 의미, 만화·애니메이션교육의 철학적, 심리학적 기초와 만화·애니메이션 교육과정의 흐름, 그리고 만화·애니메이션교육 제 이론들과 같은 만화·애니메이션 교육학 전반의 기본 이론학습과 함께 문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육의 의미, 목적, 역할, 기능, 실제 등에 대한 안목과 비전을 형성하는데 중점을 둔다. 이를 통해 문화 패러다임의 변화 속에서 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교육을 위한 자신의 교육철학을 형성하고, 전문적인 만화·애니메이션 교육을 수행할 수 있는 역량을 기르는 데 목적을 둔다. 따라서 본 교과목에서는 만화·애니메이션 분야의 문화예술전문인인 동시에 문화예술교육전문인으로서 문화예술교육사의 정체성을 확립하기 위한 이론과 실제 사례들을 소개하여 문화예술교육사로서 구체적인 만화·애니메이션교육에 필요한 교육역량을 기르는데 중점을 둔다.					
18	만화연출과창작	3	1-2	전선	등급제	대면
	스토리 편집과 페이지 구성, 장면과 컷(칸) 연출을 이론과 실습으로 학습하고 웹툰·만화 콘티를 완성한다.					
19	창작자의길 II	1	1-2	전필	P/NP	비대면
	이 수업은 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 예비 만화 창작자로서 다양한 수업에 적응하기 위한 정보를 제공한다.					

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
20	만화드로잉 II	3	1-2	전선	등급제	대면
	만화작화를 위한 다양한 형태 묘사 방법과 작화스타일을 탐구하고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 한다.					
21	웹툰창작I	3	2-1	전선	등급제	대면
	만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 웹툰 원고를 제작한다.					
22	만화스토리텔링 I	3	2-1	전선	등급제	대면
	단편만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 단편만화콘티를 제작한다.					
23	만화애니메이션교수학습방법	3	2-1	전선	등급제	대면
	문화예술교육으로서 만화·애니메이션 교육을 실행할 때 효과적인 '학습'이 발생할 수 있도록 준비, 계획, 실행(수업), 평가 등을 포함한 포괄적인 교수능력을 지닌 예술교육전문가의 역량 강화를 위한 과목이다. 이를 위하여 '교수'와 '학습'이 이루어지는 조건과 과정을 파악하고, 다양한 목적을 위한 교수-학습 모형과 교수전략들을 이해한 뒤, 직접 자신의 만화·애니메이션수업을 효과적으로 실행하기 위해 창의적으로 교수학습 과정안을 작성하여 문화예술교육 현장에 적용할 수 있는 실제적인 능력을 갖추도록 한다. 이 교과목은 만화·애니메이션분야 문화예술교육사로서보다 전문성 있는 예술교육을 수행할 수 있는 기초 교수역량을 함양하는 데 목적을 두고 있기 때문에, 교수학습방법에 대한 이론적 기초이해뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.					
24	만화애니메이션교육프로그램개발	3	2-1	전선	등급제	대면
	다양한 만화·애니메이션 교수학습모형에 대한 이해 기반으로 만화·애니메이션교육에 효과적인 교수학습 전략을 활용하면서 문화예술교육 패러다임에 적합한 만화·애니메이션 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르기 위한 과목이다. 이를 위해 교육프로그램 개발의 원리와 방법을 살펴보고 만화·애니메이션 지도영역별 특징과 교육대상별 차이에 대한 이해를 토대로 교재교구 사용의 중요성 등을 파악할 수 있도록 한다. 또한 우수한 만화·애니메이션 분야 문화예술교육프로그램 개발사례를 검토하여 창의적이고 효과적인 프로그램 개발의 아이디어를 탐색한 후, 수업지도안을 작성하고 시연 발표, 수정, 보완의 과정을 거쳐 실제만화·애니메이션교육프로그램을 실시해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 문화예술교육의 시행 목적에 맞는 만화·애니메이션교육프로그램 특성을 이해하고, 지속적으로 다양한 형태의 만화·애니메이션교육프로그램을 개발할 수 있는 기초 역량을 기를 수 있게 한다. 따라서 본 교과목은 교육프로그램 개발을 위한 이론적 기초를 토대로 만화·애니메이션 분야문화예술교육사로서 전문적인 만화·애니메이션 교수역량을 높이는 데 중점을 둔다.					
25	창작자의길III	1	2-1	전필	P/NP	비대면
	창작과 실무에 필수적인 관련 정보들을 제공한다. 예비 만화 창작자로서 정체성을 확립하고 이를 위해 필요한 이론과 정보를 제공한다.					
26	만화웹툰기획과마케팅	3	2-1	전선	등급제	대면
	만화웹툰산업의 유통구조 특성을 파악하고 마케팅 및 유통 전략을 수립하기 위하여 저작권 등 다양한 요인들을 배울 수 있는 수업이다.					
27	캘리그라피	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	한글 캘리그라피와 레터링 디자인을 통해서 사물이나 의성어, 의태어를 표현한다. 또한 선행디자인을 연구하고 만화의 제목과 대사 그리고 표지와 포스터까지 만들어 볼 수 있다.					
28	신화와내러티브	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	신화에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기른다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
29	액션드로잉	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	만화 및 웹툰에 많이 쓰이는 기본 동세와 액션이 강한 동작들을 모델 드로잉과 교재를 통해 익히는 수업이다.					
30	만화가를 위한 인체 해부학	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	인체해부학적 지식을 바탕에 두고 남녀노소의 다양한 모델을 통해 인체를 해부학적으로 해석하는 원리를 학습하는 수업이다.					
31	장면설계와 연출	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	투시원근법을 바탕으로 만화작업에 필요한 공간설정과 인물배치, 연기 등의 미장센을 연구하여 장면연출에 활용하는 능력을 키우는 수업이다.					
32	만화와 색채	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	디지털 채색에 대한 두려움을 극복하고 디지털 채색능력을 적극적으로 배양하는 수업디다. 디지털 기반의 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색을 연구하고 활용하는 능력을 키워 효율적인 채색을 구현할 수 있는 소양을 기른다.					
33	출판만화창작	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	출판만화를 위한 원고 제작 기술 및 지식들을 강의와 실습을 통해 습득하고 이를 실제원고에 다양하게 활용한다.					
34	디지털 표현기법	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	디지털 만화와 디지털 일러스트레이션 작업에 필요한 다양한 디지털 표현 기법을 익히는 것을 주목적으로 한다. 다양한 디지털 표현 기법들을 익히며 시각적 효과들을 자연스럽게 표현하고 디지털 표현 기법을 자유롭게 구현할 수 있다. 디지털 표현 기법을 활용하여 다양한 컨셉 아트를 제작할 수 있다.					
35	문화예술교육현장의 이해와 실습	3	2-1, 2-2	전선	P/NP	대면
	2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해 보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는 데에 목적이 있다. 현장에 대한 이해와 교육대상과의 직접적인 상호작용 경험을 통해 문화예술교육 현장에 배치되었을 때 효과적으로 현장에 적응하고 창의적인 교육프로그램을 수행할 수 있는 역량을 개발할 수 있는 종합적인 체험 및 실습 과정이다. 실습에 앞서 교육현장에 대한 조사, 분석의 과정을 통해 교육 대상의 요구를 파악하고 문화예술교육 현장에 적절한 교육의 내용과 방법을 선정할 수 있는 능력을 기른다. 이러한 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한 자체평가서를 작성하면서 지속적해서 자신의 교육 실천을 반성하고 개선하는 문화예술교육사로서의 태도를 형성한다.					
36	만화캐릭터설정	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	만화콘텐츠에 활용할 수 있는 역할, 성격, 행동양식이 있는 캐릭터를 구상하고 설정할 수 있다.					
37	만화세계관설정	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	만화콘텐츠를 위한 세계관을 설정할 수 있다.					
38	콘텐츠비평	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 다양한 콘텐츠에 대한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 창작자로서 알아야 할 다양한 콘텐츠의 종류를 습득하고 특성을 이해할 수 있는 정보를 제공한다.					
39	콘티제작워크숍	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	만화 창작과정에서 중요한 글과 그림의 연출을 효과적으로 하기위해 콘티(얼개그림)에 대해 집중적으로 배울 수 있는 수업이다.					

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
40	컨셉일러스트레이션	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	캐릭터와 배경, 소품 등을 일러스트레이션으로 완성해 보는 수업이다.					
41	스케치업기초	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 기초적인 사용법을 배우고 간단한 사물과 배경 이미지를 만들어본다.					
42	독립만화창작	3	2-2	전선	등급제	대면
	다양한 만화의 형식과 내용을 탐구하고 실험적으로 접근하여 다양성에 기반한 만화 혹은 콘텐츠를 창작한다.					
43	웹툰창작 II	3	2-2	전선	등급제	대면
	만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 장편 웹툰을 기획, 제작한다.					
44	만화스토리텔링 II	3	2-2	전선	등급제	대면
	중. 장편 만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 중. 장편 만화 콘티를 제작한다.					
45	예술만화읽기	3	2-2	전선	등급제	대면
	만화의 예술성, 예술만화의 특징에 대해 창작자와 독자의 입장으로 토론한다. 다양한 예술 만화를 읽고 창작자의 입장에서 분석하고 토론하며 감상을 나누고 기록한다.					
46	모션코믹스	3	2-2	전선	등급제	대면
	모션그래픽 제작 툴을 익히고 이를 활용하여 영상콘티를 만들고 만화콘텐츠를 영상화 해본다. 디지털 플랫폼에 적합한 다양한 형태의 만화콘텐츠 영상 제작 기법을 연구한다.					
47	일러스트레이션워크숍	3	2-2	전선	등급제	대면
	다양한 웹, 출판 매체에 대한 특성과 각 매체별 제작과정에 대한 이해를 바탕으로 만화, 일러스트레이션 콘텐츠를 기획, 제작할 수 있는 능력을 기르며 완성된 결과물을 활용할 수 있도록 한다.					
48	창작자의길IV	1	2-2	전필	P/NP	비대면
	이 수업은 창작자로서 살아나가는데 필요한 관련 정보와 경험들을 공유하는 수업이다. 졸업준비를 위한 포트폴리오, 졸업작품집 제작, 취업 지원, 창작 지원 등 진로에 따른 관련 정보들을 제공한다.					
49	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
50	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기 주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
51	취업창업을 위한 만화콘텐츠 프로젝트 I (CapstoneDesign)	6	3-1	전선	등급제	비대면
	취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무 수업이다. 다양한 상업 기획을 하고 제작할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
52	장르스토리창작(로맨스/드라마/SF)	3	3-1	전선	등급제	대면
	다양한 장르의 만화 스토리리 창작방법을 익히는 수업이며, 다양한 형식으로 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터설정, 콘티를 완성한다.					
53	시퀀스디자인	3	3-1	전선	등급제	대면
	이 수업은 영화, 애니메이션, 그림책, 아트북 등을 활용하여 유용한 서사분석도구이자 창작도구인 시퀀스의 개념을 이해하고 시퀀스와 밀접하게 중첩되는 모티프, 캐릭터, 정서의 동적인 연출리듬에 대해 연구한다. 이를 바탕으로 장편 서사의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 이미지보드, 칼라스트립트를 제작한다.					
54	취업창업을 위한 디지털 포트폴리오 I	3	3-1	전선	등급제	대면
	1. 디지털 툴을 이용하여 만화가가 수행 가능한 다양한 분야의 디지털 결과물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.(광고 및 홍보용 디지털 만화 제작과 자신의 작품을 기반으로 한 다양한 형식의 디지털 저작물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.) 2. 취업 및 창업, 데뷔, 작품활동을 위한 다양한 디지털형식의 출판 및 결과물을 기획하여 제작을 시작한다.					
55	취업창업을 위한 창작자의길 I (의사소통)	2	3-1	전필	P/NP	비대면
	이 수업을 통해 만화콘텐츠 산업 현장에서 창작자가 겪게 되는 다양한 의사소통 상황에 적절하게 대응할 수 있는 능력을 획득한다.					
56	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
57	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
58	콘텐츠 비평세미나 I	3	3-1	전선	등급제	대면
	이 수업은 학기마다 제시되는 특정한 콘텐츠 주제에 대한 심화된 내용을 분석하고 적용하는 수업이다. 제시되는 특정 콘텐츠 주제와 관련된 작품을 만들려는 창작자로서 그 주제에 대한 다양한 선행 콘텐츠들을 분석하고 필요한 심화 지식을 습득하고 작품에 응용하거나 심화된 비평문을 작성하는 것을 목적으로 한다.					
59	출판편집	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	일러스트레이터와 인디자인 활용 방법을 학습한다.					
60	만화콘텐츠 비즈니스 모델	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	만화콘텐츠 산업은 관련 저작권으로 대부분의 사업이 진행되기 때문에 이에 대한 지식은 매우 중요하다. 저작권에 대한 지식이 있어야 타인의 저작권을 침해하지 않는 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 본인의 저작권도 보호할 수 있다. 또한, 그 권리와 의무를 다루게 되는 계약도 확실하게 할 수 있게 된다. 이 수업에서는 이를 위한 저작권 관련 지식 습득과 함께 다양한 계약서의 분석을 통해 그 내용을 파악할 수 있으며 이를 바탕으로 계약협상 스킬을 배울 수 있다.					

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
61	지식만화	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	상업적으로 시장이 형성되어 있는 지식, 교양만화에 대한 기획, 제작, 협업, 출판과 유통(온, 오프라인 포함)까지 지식, 교양 만화 시장 전반에 대한 현황과 학생 개개인의 지식, 교양만화 제작 실습을 결합하여 수강 후 본격적으로 지식, 교양만화 시장에 접근할 수 있는 능력을 습득하는 과목이다.					
62	만화각색마스터	3	3-1, 3-2	전선	등급제	비대면
	만화 및 다른 매체의 특징을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도한다. 장르, 플랫폼별 특징을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도한다.					
63	스케치업심화	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들어본다.					
64	졸업평가	1	3-1, 3-2	전필	P/NP	비대면
	학위 취득자격 심사 및 인증을 위한 교육과정으로 졸업 예정자에 대한 졸업사정 지도와 심의를 진행한다. 졸업준비를 위한 포트폴리오, 졸업작품집 제작, 취업 지원, 창작 지원 등 진로에 따른 관련 정보들을 제공한다.					
65	취업 창업을 위한 만화 콘텐츠 프로젝트 II (CapstoneDesign)	6	3-2	전선	등급제	비대면
	취업, 프리랜서, 스튜디오창업을 위한 실무 수업이다. 상업 기획을 다양한 매체 프로세스에 따라 상품화할 수 있는 실무능력을 키워 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 강화한다.					
66	장르스토리창작(미스터리/호러/액션)	3	3-2	전선	등급제	대면
	다양한 장르의 만화 스토리 창작방법을 익히는 수업이며, 다양한 형식으로 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티를 완성한다.					
67	취업 창업을 위한 디지털 포트폴리오 II	3	3-2	전선	등급제	대면
	1. 디지털 툴을 이용하여 만화가가 수행 가능한 다양한 분야의 디지털 결과물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.(광고 및 홍보용 디지털 만화 제작과 자신의 작품을 기반으로 한 다양한 형식의 디지털 저작물을 제작할 수 있는 능력을 배양한다.) 2.취업 및 창업, 데뷔, 작품활동을 위한 다양한 디지털 형식의 출판 및 결과물을 기획하여 제작한다.					
68	취업 창업을 위한 창작자의 길 II (자기개발과 기술능력)	2	3-2	전선	P/NP	비대면
	이 수업을 통해 만화콘텐츠 창작자로서 자기개발을 극대화하고, 창작자로서의 자신만의 길을 모색하고 찾을 수 있다.					
69	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
70	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
71	콘텐츠비평세미나 II	3	3-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 학기마다 제시되는 특정한 콘텐츠 주제에 대한 심화된 내용을 분석하고 적용하는 수업이다. 제시되는 특정 콘텐츠 주제와 관련된 작품을 만들려는 창작자로서 그 주제에 대한 다양한 선행 콘텐츠들을 분석하고 필요한 심화 지식을 습득하고 작품에 응용하거나 심화된 비평문을 작성하는 것을 목적으로 한다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



웹소설창작전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

웹소설창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
1	웹소설창작실습(판타지-무협) I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	판타지, 무협 웹소설의 바탕인 장르적 관습과 서사, 캐릭터에 관한 이론을 바탕으로 단계별 창작 실습을 통해 웹소설의 특징을 이해한다. 현직 작가와 비슷한 주기로 창작할 수도 있도록 훈련을 하고, 작품 분석을 통해 판타지, 무협 웹소설 클리셰와 그 응용방법을 연구한다.					
2	문장과어휘표현 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	정확하고 속도감 있는 문장을 구사할 수 있는 능력을 쌓고, 다양한 어휘표현을 통해 풍부한 감성을 더하는 기술을 익힌다. 매체와 맥락에 따라 필요한 문장이 무엇인지 구분하는 감식안을 기르는 것을 목표로 한다.					
3	캐릭터심리학	3	1-1	전선	등급제	비대면
	매력적인 캐릭터 개발은 인간을 면밀히 관찰하는 것에서부터 출발한다. 작품 속에 등장하는 여러 유형의 캐릭터들을 심리학적으로 분석하고 이해한 뒤, 자신만의 캐릭터 개발에 적용하는 방법을 모색한다.					
4	장르강독 I	2	1-1	전선	P/NP	대면
	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도있는 이해를 추구한다. 국내 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.					
5	크리틱I	1	1-1	전필	P/NP	비대면
	이 수업은 창작의 특성을 파악하고, 창작 도중에 발생하는 여러 다양한 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작의 각 단계별 상황에서 발생할 수 있는 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.					
6	웹소설의이해	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설 콘텐츠에 대한 개념과 정의 그리고 전반적인 웹소설 산업 구조를 이해할 수 있다. 또한 웹소설 창작의 구성 원리, 형식과 내용에 대해 이해하여 상업 콘텐츠로서의 웹소설 장르, 캐릭터, 플롯을 짜는 원리를 체득하는 것을 목표로 한다.					
7	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	로맨스, 로맨스 판타지 웹소설의 바탕인 장르적 관습과 서사, 캐릭터에 관한 이론을 바탕으로 단계별 창작 실습을 통해 웹소설의 특징을 이해한다. 현직 작가와 비슷한 주기로 창작할 수도 있도록 훈련하고, 작품 분석을 통해 로맨스, 로맨스 판타지 웹소설 클리셰와 그 응용방법을 연구한다.					
8	창작을위한자료조사와취재	3	1-1, 1-2	전필	등급제	혼합수업
	작품 창작에 요구되는 자료조사와 취재를 위한 방법론의 학습과 실전적인 현장 실습을 진행하여 자료조사와 취재에 요구되는 직능을 습득할 수 있도록 한다. 온라인과 오프라인의 양면에서 자료와 취재원을 찾아 조사를 실행하는 방법을 익힐 수 있도록 한다. 다양한 방식을 통해 얻은 텍스트를 기반으로 창작노트를 작성하도록 한다.					
9	미디어속캐릭터	3	1-1, 1-2	전선	등급제	혼합수업
	미디어 속 다양한 캐릭터의 특성 및 트렌드를 파악하고, 캐릭터를 활용한 미디어 믹스 사례를 분석한다. 학습한 캐릭터 활용 및 응용 능력을 통해 미디어 믹스에 적합한 창의적 캐릭터를 창작한다.					
10	만화연출과콘티 I	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출 등 만화연출에 필요한 기초적인 연출 지식을 이해하고 스토리를 구조화하여 8~12페이지 분량의 페이지 만화 콘티를 완성할 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
11	웹소설창작실습(판타지-무협) II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(판타지-무협) I 에서 이어지는 수업. 판타지, 무협 웹소설 장르 문법과 캐릭터 학습을 기반으로, 장르별 걸맞은 플롯과 문체를 구사할 수 있도록 한다. 또한 웹소설 산업 분석을 통해 트렌드를 파악하고 상업적 콘텐츠의 이해도를 높인다. 이를 통해 창작 웹소설 기획서와 연재 초반부 작업을 수행한다.					
12	문장과어휘표현 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	기본적인 어휘력 및 문법을 바탕으로 언어를 창의적으로 사용하는 방법을 익힌다. 창의적 표현 능력을 통해 빠른 연재 사이클에서도 효율적으로 완성도를 기할 수 있도록 학습한다.					
13	세계관창작실습 I	3	1-2	전선	등급제	비대면
	기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징 의미를 알고, 디자인적 관점에서 이해하며, 바탕이 된 역사적 장소들을 리서치한다. 또한 배경 서사를 만드는 법과 연계하여, 이야기를 품은 공간을 만들어내고 설정과도 연계할 수 있는 방법을 알아본다.					
14	플롯의이해와적용 I	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	사건을 배열하고 조립하는 뼈대인 플롯에 대해 이해하고, 다양한 분류법에 의한 플롯 구성을 배우고 그에 따른 예시 작품들을 분석한다. 나아가 이야기에 몰입시키는 전통적인 스토리텔링 기술인 3장 구조를 알아보고, 이를 각 플롯별로 적용시키는 방법에 대해 연구한다. (단편 중심)					
15	시나리오창작실습 I	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	영화, 드라마, 애니메이션 등 영상물의 대본인 시나리오 작성법에 대해 익히고, 영상매체에 대해 이해한다. 나아가 소설을 시나리오로 바꾸어 쓰는 각색 실습을 통해 영상화를 위한 글쓰기를 학습한다.					
16	크리틱 II	1	1-2	전필	P/NP	비대면
	이 수업은 창작의 특성을 파악하고, 창작 도중에 발생하는 여러 다양한 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작의 각 단계별 상황에서 발생할 수 있는 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.					
17	장르강독 II	2	1-2	전선	P/NP	대면
	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도있는 이해를 추구한다. 해외 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.					
18	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) I 에서 이어지는 수업. 로맨스, 로맨스 판타지 웹소설 장르 문법과 캐릭터 학습을 기반으로, 장르별 걸맞은 플롯과 문체를 구사할 수 있도록 한다. 또한 웹소설 산업 분석을 통해 트렌드를 파악하고 상업적 콘텐츠의 이해도를 높인다. 이를 통해 창작 웹소설 기획서와 완결성있는 집필 작업을 수행한다.					
19	만화연출과콘티 II	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출을 다양한 예시와 함께 분석할 수 있으며, 동일한 스토리로 웹툰과 페이지 만화에 대한 특성을 반영한 콘티를 완성할 수 있다.					
20	웹소설창작실습(판타지-무협)III	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(판타지-무협) II 에서 이어지는 수업. 웹소설 CP사와 계약이 가능한 수준의 판타지, 무협 웹소설 기획과 집필을 실습한다. 이를 위해 현역 작가와 유사한 주기로 웹소설을 창작하고 정기적인 플랫폼 연재를 통해 연재 감각을 이해한다.					

웹소설창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
21	문장실습 I	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	문장 구성에 대한 수준 높은 이해를 통해 적확한 문장을 쓰는 원칙을 학습한다. '좋은 문장'이 무엇인지 고찰하고, 이를 통해 교정·교열 능력을 체득한다.					
22	시나리오창작실습 II	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	영화를 기준으로 기획부터 시나리오까지 실습한다. 기획을 통해 영상산업과 매체에 대한 이해를 심화하고, 나아가 트리트먼트 및 시나리오로 작성하는 체계적인 과정을 통해 시나리오 내러티브의 특징에 대해 익힌다. 또한 영상언어에 대해 알아보며 창작에 대한 이해를 넓힌다.					
23	웹소설산업과비즈니스	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설 산업 시장에 대해 이해하고 비즈니스 시장에서 이루어지는 전반적 직무직능에 대해서 배울 수 있는 과목. 시장의 트랜드를 분석하고, 웹소설만의 특징을 이해하며 그것을 어떻게 기획하고 서비스할 것인지 고민할 수 있도록 한다. 웹소설 시장의 성격에 맞는 웹소설 작품을 기획하고 보조하기 위해 기획, 비즈니스 커뮤니케이션 등을 배우며, 트랜드 리포트와 기획안을 제출하는 것을 목표로 한다.					
24	세계관창작실습 II	3	2-1	전선	등급제	비대면
	기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징 의미를 알고, 디자인적 관점에서 이해하며, 바탕이 된 역사적 장소들을 리서치한다. 또한 배경 서사를 만드는 법과 연계하여, 이야기를 품은 공간을 만들어내고 주제 의식과 연계할 수 있는 방법을 알아본다.					
25	크리틱III	1	2-1	전필	P/NP	비대면
	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작단계뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.					
26	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지)III	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) II 에서 이어지는 수업. 웹소설 CP사와 계약이 가능한 수준의 로맨스, 로맨스 판타지 웹소설 기획과 집필을 실습한다. 이를 위해 현역 작가와 유사한 주기로 웹소설을 창작하고 정기적인 플랫폼 연재를 통해 연재 감각을 이해한다.					
27	장르연구 II (SF)	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 SF물에 대해, 심도있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 SF 장르의 형식 논리, 세계관, 설정, 공간 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.					
28	플롯의이해와적용 II	3	2-1, 2-2	전선	등급제	혼합수업
	사건을 배열하고 조립하는 뼈대인 플롯에 대해 이해하고, 다양한 분류법에 의한 플롯 구성을 배우고 그에 따른 예시 작품들을 분석한다. 나아가 이야기에 몰입시키는 전통적인 스토리텔링 기술인 3막 구조를 알아보고, 이를 각 장르에 맞는 플롯별로 적용시키는 방법에 대해 연구한다. (장편 중심)					
29	장르연구 I (로맨스)	3	2-1, 2-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 로맨스물에 대해, 심도있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련작품을 분석하여 로맨스 장르의 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
30	장르연구IV(미스터리스릴러호러)	3	2-1, 2-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 미스터리, 스릴러, 호러에 대해, 심도있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 미스터리 및 스릴러물의 형식 논리, 캐릭터, 플롯 등을 연구하고, 호러물의 세계관과 설정 등에 대해 알아본 뒤, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.					
31	웹소설창작실습(판타지-무협)IV	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(판타지-무협)III에서 이어지는 수업. 웹소설 주요 플랫폼에서 심사 통과 후 연재가 가능한 수준의 판타지, 무협 웹소설 기획과 집필을 실습한다. 이를 위해 현역 작가와 유사한 주기로 웹소설을 창작하고 정기적인 플랫폼 연재를 통해 연재 감각을 이해한다.					
32	캐릭터개발실습	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	장르 문법에 맞는 캐릭터 개발은 장르 법칙과 인간에 대한 이해에서 출발한다. 작품 속에 등장하는 여러 유형의 캐릭터를 장르 문법에 따라 분석하고 이해한 뒤, 창의적 캐릭터 개발에 적용하는 방법을 모색한다.					
33	문장실습 II	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	다양한 방식의 문장 쓰기를 통해 매체 및 장르에 어울리는 작법을 학습한다. 실제 출판 현장에서 활용할 수 있는 작품 퇴고, 교정·교열, 윤문 방법론을 실습한다.					
34	크리틱IV	1	2-2	전필	P/NP	비대면
	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작단계뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.					
35	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
36	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지)IV	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지)III에서 이어지는 수업. 웹소설 주요 플랫폼에서 심사 통과 후 연재가 가능한 수준의 로맨스, 로맨스판타지 웹소설 기획과 집필을 실습한다. 이를 위해 현역 작가와 유사한 주기로 웹소설을 창작하고 정기적인 플랫폼 연재를 통해 연재 감각을 이해한다.					
37	장르연구III(판타지무협)	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 판타지와 무협에 대해, 심도있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 각 장르의 형식 논리, 세계관, 캐릭터, 플롯, 장치, 아이템 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.					
38	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로 활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록하는 프로젝트 과목이다.					
39	각색마스터	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	웹툰, 드라마, 영화를 비롯한 비주얼 기반의 매체 특징을 이해하고, 이를 기반으로 한 창의적인 각색 방향을 학습한다. 장르 및 플랫폼별 특성을 파악하고, 각 특성에 맞는 각색을 시도한다.					

웹소설창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
40	인터렉티브스토리텔링실습	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	인터렉티브 스토리텔링과 기획에 대한 기초적인 이해를 바탕으로, 웹소설의 캐릭터와 세계관을 가져와 어떻게 게임에 맞게 구성할 수 있는지 알아본다. 멀티플 옵션을 바탕으로 진행되는 인터렉티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 웹소설식 구성과의 차이점을 실습을 trpg를 활용해 체험한다.					
41	취업창업을위한웹소설프로젝트 I (Capstone Design)	6	3-1	전선	등급제	비대면
	현역 작가와 같은 주기로 웹소설을 창작하고 플랫폼에 업로드하는 전반적인 과정을 주 2-3회 단위로 수행하면서, 웹소설 작가로 데뷔한 이후 현실적으로 일어날 수 있는 문제들을 미리 검토한다. 이를 통해 소재 연구와 연재 준비를 비롯하여 매일의 작업량을 계량하고 효율적으로 소화해 내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.					
42	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
43	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
44	출판과편집의이해	3	3-1, 3-2	전선	등급제	비대면
	완성된 글을 편집하고 출판하는 과정에 대하여 전반적으로 이해하고 실습한다. 대중의 기호와 감각에 대한 분석을 기반으로 한 마케팅적인 사고방식을 함양한다. 편집의 다양한 기술적 방법 및 실제들을 익히고 이를 실습하며, 디지털 시대의 새로운 출판편집의 구체적인 대안들을 모색한다.					
45	문화콘텐츠마케팅	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	만화·웹툰, 출판·웹소설, 애니메이션, 게임, 패션, 공연, 푸드 등 다양한 문화콘텐츠 및 크리에이터를 홍보하고 소비자를 유치하는 전략적인 접근 방식을 익힌다. 각 문화콘텐츠의 특성과 소비자를 고려하여 적절한 마케팅 전략을 개발하고 디지털 마케팅 기술을 배워 문화콘텐츠 및 크리에이터를 성공적으로 홍보하고 판매하는 방식을 습득한다.					
46	인터렉티브스토리텔링개발	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	인터렉티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 이에 따라 직접 스토리 구조를 기획 및 개발한다. 캐릭터와 직업별 밸런스, 코어액션, 무기와 아이템의 연구, 세계관이 바탕이 된 스테이지 공간 디자인 개발, 세계관과 주요 설정이 반영된 레벨 디자인에 대해서 이해하고 이를 기획에 적용해 본다.					
47	장르문학비평	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	작품의 완성도와 내적 의미를 발견하고 사회와 연결짓는 비평에 대해 학습한다. 웹소설과 장르문학에 특화된 비평론을 연구하고 비평문을 작성한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학년	이수구분	성적평가	운영방법
48	취업창 업을 위한 웹소설 프로젝트 II (CapstoneDesign)	6	3-2	전선	등급제	비대면
	현역 작가와 같은 주기로 웹소설을 창작하고 플랫폼에 업로드하는 전반적인 과정을 주 2-3회 단위로 수행하면서, 웹소설 작가로 데뷔한 이후 현실적으로 일어날 수 있는 문제들을 미리 검토한다. 이를 통해 소재 연구와 연재 준비를 비롯하여 매일의 작업량을 계량하고 효율적으로 소화해 내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.					
49	공동창작실습	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	텍스트 작가와 일러스트 작가 사이의 협업, PD와의 역할 분담, 공동창작을 위한 디지털 도구 활용 방법 등에 대해 학습한다. 또한 협업을 통해 콘텐츠 IP를 창작하고 실제적인 미디어 믹스 방법을 연구한다.					
50	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
51	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



게임전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	게임제작의이해	4	1-1	전필	P/NP	비대면
	본 과목은 게임 개발의 전반에 필요한 기초를 다루는 과목으로, 게임 개발에 있어 4개의 전공인 “게임기획”, “게임그래픽”, “게임프로그래밍”, “게임운영 및 QA”의 역할과 개발 과정 및 절차를 이해하고 익힌다.					
2	게임사례분석	3	1-1	전선	등급제	비대면
	다양한 게임 사례를 통해 구조적으로 게임을 바라보는 시각을 익힌다. 게임의 구성요소와 개발과정상 필요한 요소에 대한 기초적인 지식을 익힌다.					
3	게임기획과 콘텐츠	3	1-1	전선	등급제	비대면
	게임 기획과 콘텐츠에 대한 개념을 익히고, 빠르게 변화하는 XR 게임 콘텐츠에 대한 적응력을 높인다. 게임콘텐츠에 대한 다양한 접근을 통해 콘텐츠의 구조와 설계방법을 익힌다. 자신의 기획을 효과적으로 표현하는 방법을 익히고 새로운 콘텐츠를 기획할 수 있다.					
4	게임컨셉기획서작성	3	1-1	전선	등급제	비대면
	본 과목에서는 게임 개발 시 초기 컨셉 설계 방법에 대해 이해하고 초기 게임의 컨셉 기획 시 구성해야하는 테크닉을 배운다. 또한 컨셉 게임 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.					
5	게임작동구조와 원리	3	1-1	전선	등급제	대면
	컴퓨터 프로그램이 작동하는 기본적인 원리와 VR/AR 게임이 작동되는 원리와 구조를 익히며, VR/AR게임이 구동되는 내부적인 순환적인 구조를 도해하고 VR/AR게임구동에 필요한 기술을 익힌다. 실제 VR/AR게임에 사용되는 주요한 리소스와 이를 제작하기 위한 작업 공정을 이해하고, 기존 VR/AR 게임을 분석하여 VR/AR게임의 구성요소, 리소스, 인터페이스등을 분해하여 분석한다.					
6	인체조소-두상	3	1-1	전선	등급제	대면
	인체드로잉에 필요한 구조적이며 동작을 이해하는 해부학적 지식을 축적하는 교과목으로, 인물을 다루는 게임 캐릭터 제작에 있어서 매우 기초가 되는 과목이며 특히 공간의 개념을 이해하고, 직접 제작하는 수업이기 때문에 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.					
7	객체지향프로그래밍기초	3	1-1	전선	등급제	대면
	1. “게임 프로그램 구조”와 함께 게임프로그래밍 세부 전공의 가장 기본적인 교과목이다. 2. C/C++프로그램의 구조와 여러가지 제어문들이 복합적으로 나타나는 프로그램을 작성하는 방법을 이해하고 설명할 수 있다. 3. 함수 및 배열을 배움으로써 복잡한 문제의 해법을 찾고 이를 프로그램으로 작성할 수 있다. 4. 차세대 게임콘텐츠개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 이해할 수 있다.					
8	게임프로그램구조	3	1-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임 프로그래밍 분야에 관심을 가지고 있는 학생들이 프로그램 작성에 필수적인 컴퓨터 및 프로그램의 구조에 대한 기초적인 지식과 소양을 학습할 수 있도록 개설된 과목이다. 컴퓨터 및 운영체제등에 대한 기초 지식이 부족한 경우에도 쉽게 이해할 수 있도록 수와 데이터의 표현과 논리회로, 컴퓨터 아키텍쳐와 프로그램의 세부구조까지 기초부터 단계적으로 학습이 진행된다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
9	게임비즈니스입문	3	1-1	전선	등급제	대면
	게임이라 함은 PC온라인, 모바일, VR, AR 등 모든 게임 플랫폼을 말한다. 본 과목은 게임비즈니스의 정의와 분류 등 일반적인 내용과 게임개발, 게임유통, 게임광고 게임과금 등 게임비즈니스의 세부적인 분야에 대한 기본 이론을 이해하고, 게임비즈니스의 현재 상황을 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.					
10	보드게임기획	3	1-1	전선	등급제	대면
	보드게임의 역사와 발전 단계를 이해하고 보드게임을 운영하고 기획하기 위한 지식을 학습하고 보드게임 실습을 통해 게임운영서비스에 보드게임을 활용하기 위한 지식을 학습한다.					
11	게임과음악	3	1-1	전선	등급제	대면
	게임 상황 또는 연출에 사용되는 게임 음악의 형식, 장르, 연출방법 및 관련 용어에 대한 수업이다. 게임 기획 단계에서 고려되어야 하는 게임음악 구현 방식 및 엔진 요구사항, 기본 지식 및 관련 용어를 학습하여 게임의 기획에 적합한 게임음악을 기획하고, 사운드 디자이너 및 프로그래머가 정확히 이해하여 구현할 수 있도록 학습한다. 게임 콘텐츠에서 게임 사운드가 차지하는 역할 및 중요성이 커지고 있는 현실을 고려하여 열심히 배우고자 하는 마음가짐으로 이론 및 실기 수업 모두에 집중하는 태도를 가져야 한다.					
12	2D게임리소스제작기초	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	게임의 컨셉에 따라 2D 그래픽 방식이 활용되는 게임개발에 참여할 수 있도록 하기 위해, 컨셉에 맞는 2D 그래픽 표현방식을 습득하기 위한 교과목이다. 2D 그래픽 표현방식 중 실사나 캐주얼한 그래픽이 아닌 도트의 특성을 활용하여 표현하는 도트그래픽의 제작을 학습한다.					
13	3D모델링기초	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	본 교과목은 3D그래픽의 기초가 되는 폴리곤모델링, 맵핑과텍스쳐링기초, 라이팅, 렌더링기초 등을 학습하고 실습하여, 게임 및 차세대콘텐츠의 캐릭터 및 배경 3D리소스 제작을 위한 첫 단계의 수업이다.					
14	기초드로잉	3	1-1	전선	등급제	대면
	영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다.					
15	XR콘텐츠의이해	3	1-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 XR 콘텐츠 개발 전반에 필요한 기초를 다루는 과목으로, XR 콘텐츠에 대해 이해하고 적용 사례를 익히며, 실제 사례 개발을 통한 경험을 쌓는다. 게임외 확장된 차세대 콘텐츠 영역등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.					
16	게임스크립트프로그래밍	3	1-1	전선	등급제	비대면
	본 교과목은 스크립트 언어를 이용하여 프로그래밍 및 컴퓨팅 사고(Computational Thinking)의 기본 개념과 응용을 다루는 과목이다. 본 교과목에서는 파이썬 스크립트 프로그래밍언어의 구조, 여러 가지 제어문, 함수와 객체를 프로그램으로 작성하는 방법을 다룬다. 또한, 본 교과목에서 다루는 스크립트 프로그래밍 방법을 통해 차세대 게임 및 콘텐츠 제작의 기본 개념과 구현 방법들을 이해할 수 있다.					
17	게임프로젝트입문	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	게임 제작 프로젝트는 팀을 기반으로 한 협업이 중요시하게 여겨진다. 본 과목에서는 팀을 구성하여 게임을 개발하기 위하여 다양한 형태의 프로젝트를 실시한다. 이 과정에서 협업의 중요성, 협업의 방법, 게임의 재미 찾기, 게임 프로젝트에 대한 이해를 하는 훈련을 한다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
18	디지털페인팅기초	3	1-1, 1-2	전선	등급제	혼합수업
	디지털 그래픽 작업 전반에 있어 드로잉과 페인팅 작업은 기본기와 더불어 풍부하고 개성 있는 작업에 밑거름이 된다. 색이란 것에 대한 이론적인 요소와 실전에 쓰임새를 배움으로써 게임개발 과정 곳곳에 필요한 채색 작업, 특히 게임그래픽 매핑소스 제작 등에 기초가 되는 필수 과정이다. 디지털 드로잉 또는 페인팅의 가장 기초가 되는 툴의 사용부터, 색과 빛의 원리 브러시 사용법과 표현 방법 등의 기초를 익히는 교과목이다.					
19	게임영상제작기초	3	1-1, 1-2	전선	등급제	혼합수업
	게임 디자인에서 사용되는 컷씬 또는 게임 시네마틱 영상을 기획하고 구성하여 제작에 관련된 내용을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 어도비 프리미어와 에프터이펙트 같은 대표적인 영상 편집 소프트웨어의 기능 및 제작 기법을 학습하여 게임 동영상을 제작할 수 있도록 한다.					
20	게임장르의이해	3	1-2	전선	등급제	비대면
	게임의 장르에 따라 특성을 분석하고 이해하여 게임 장르에 따른 기획의 방향성을 정하는 방법을 익힌다. 게임외 확장된 차세대 콘텐츠영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.					
21	게임시스템기획서작성	3	1-2	전선	등급제	비대면
	본 과목에서는 초기 컨셉 기획 이후에 게임 컨셉의 시스템을 구체화하는 과목이다. 게임 시스템 대하여 이해하고 게임 시스템 기획 시 구성해야 하는 테크닉을 배운다. 또한 효율적인 게임 시스템 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.					
22	게임기획과게임엔진	3	1-2	전선	등급제	대면
	현대의 게임 기획자들은 기획서 작성 능력뿐 아니라, 자신이 구상한 게임에 대한 프로토타입을 직접 작성하는 기술까지 요구받고 있다. 본 수업은 게임 기획자 지망생들에게 꼭 필요한 게임 엔진의 활용과 스크립트 프로그래밍 능력을 키워 줌으로써, 게임 기획자들이 이러한 요구에 부응할 수 있도록 한다.					
23	게임스토리텔링	3	1-2	전선	등급제	비대면
	게임 스토리의 서사성, 게임에서의 시간, 공간, 스토리, 플롯, 시점 등을 이해하고 다른 스토리텔링 장르와의 차이점을 이해하고 게임의 특성에 어울리는 게임 스토리텔링을 개발하는 훈련을 한다.					
24	게임콘텐츠기획서작성	3	1-2	전선	등급제	대면
	초기 컨셉을 기획한 이후에 게임의 콘텐츠로 구체화하는 것을 익힌다. 게임콘텐츠에 대하여 이해하고 게임콘텐츠기획시 요구되는 테크닉을 배운다. 또한 효율적인 게임콘텐츠기획서를 작성하는 요령을 익힌다.					
25	배경드로잉	3	1-2	전선	등급제	대면
	영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다. 특히, 숲, 나무, 돌과 같은 자연물과 인공 오브젝트를 관찰하여 인공물 및 자연물의 생태적 특성을 파악하고 그 특성을 그림 안에 담아내는 수업이다.					
26	게임캐릭터컨셉아트기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련하는 기초과정이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
27	게임배경컨셉아트기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	작품의 키비주얼 컨셉을 계획하거나, 원화디자인 등에 빠질 수 없는 요소가 배경디자인이다. 이 교과목은 시대별 대륙별 건축양식과 자연과 도시의 풍경과 환경에 대한 이해와 지식을 학습하고 다양한 배경에 활용 되는 오브젝트 등의 형태와 페인팅 기법을 적용해보면서 배경컨셉디자인을 훈련하는 기초과정이다.					
28	2D게임리소스제작심화	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	게임캐릭터원화와 게임배경원화를 바탕으로 2D 도트그래픽으로 전환하는 과정을 통해 도트그래픽을 활용할 때 필요한 표현기법을 학습한다. 게임의 인터페이스 요소 중 하나인 아이콘의 제작을 통해 도트그래픽의 활용법을 확장할 수 있다.					
29	3D게임애니메이션제작기초	3	1-2	전선	등급제	비대면
	1. 3D 애니메이션 소프트웨어(3ds max)를 이용하여 애니메이션의 기초 이론을 습득한다. 2. 애니메이션의 키와 프레임 그리고 타이밍의 원리를 이해하여 게임애니메이션을 실습한다. 3. 차세대AR, VR, 메타버스콘텐츠에 필요한 3D애니메이션 기초지식을 학습한다.					
30	3D게임캐릭터제작기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	본 과목은 게임그래픽, 영상, 애니메이션 등 게임과 차세대콘텐츠 전 영역의 3D그래픽의 주요 요소인 캐릭터를 3D툴을 도구로써 활용하여 제작해 보는 기초 실습수업이다. 인체를 기본으로 모델링한 후 비사실형 캐릭터 모델링에 매핑과 텍스쳐링을 제작하여 적용해보는 과정을 통해 3D그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.					
31	3D게임배경제작기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	- 3D 배경의 제작과 표현 등 배경을 설정하고 3D로 제작하는 과목이다. - 배경의 제작과 표현에 대해서 공부한다. - 기존 작품에서 배경디자인사례를 조사하고 정리하여 컨셉의 설정 및 적용 등 배경디자인의 전반적인 프로세스에 대해공부한다. - 게임 외 차세대콘텐츠등 확장된 영역으로 활용 가능하다.					
32	디지털스컬프팅	3	1-2	전선	등급제	비대면
	3d 캐릭터 제작을 위한 인체의 구체적인 이해와 조형감을 익히고 자연스러운 캐릭터의 움직임을 고려한 캐릭터를 제작하기 위한 기본기를 탄탄히 한다. 3d 배경모델링작업을 위한 사물의 형태와 구조를 파악하고 현실적인 표현이 가능한 디테일을 추가할 수 있도록 필요한 기능을 익힌다.					
33	객체지향프로그래밍고급	3	1-2	전선	등급제	대면
	1. 객체지향 프로그래밍의 기본 개념 및 특징들을 이해한다. 2. 주어진 문제에 대해 클래스로 추상화 하는 기법, 멤버변수와 멤버메소드작성방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법 등을 배운다. 3. 본 교과목은 차후게임 및 콘텐츠 프로그래밍의 이수과목의 기초능력을 배양하는 중요한 교과목이다. 4. 차세대 게임콘텐츠개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
34	게임엔진프로그래밍기초	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임 엔진의 구조와 기능을 이해하고 게임 엔진에 특화된 프로그래밍 기법을 학습하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 역량을 기반으로 간단한 프로토타입 수준의 게임콘텐츠를 스스로 제작한다. 차세대 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 이해할 수 있다.					
35	게임사운드기초	3	1-2	전선	등급제	대면
	게임효과음, 게임음악, 배경음악의 제작과정을 이해할 수 있는 수업이다. 게임의 기획과 부합하는 효과음 및 배경음악 제작에 필요한 음향학 및 시그널 프로세서를 학습하여 게임의 연출을 강화하는 게임 사운드를 제작할 수 있도록 학습한다. 사운드 관련 용어 및 개념이 생소하므로, 열심히 배우고자 하는 마음가짐으로 이론 및 실기 수업 모두에 집중하는 태도를 가져야 한다.					
36	게임성분석	3	1-2	전선	등급제	대면
	상호작용성, 오락성, 개인화, 오감융합 등 게임의 감성적인 요소에 대한 이론을 학습하여 이를 테스트할 수 있는 방법을 이해하고, 특정 게임에 적용하여 테스트해보는 실습을 통해 게임성 분석에 대한 지식을 학습한다.					
37	게임네트워크기초	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 최근 게임의 핵심 요소로 자리 잡고 있는 네트워크 분야에 대한 기초적인 지식과 소양을 학습하기 위해 개설된 과목이다. 학생들은 본 교과목을 통하여 네트워크와 프로토콜에 대한 기초 지식부터 소켓프로그래밍의 개요, 스레드프로그래밍에 대한 내용등을 단계적으로 학습하게 된다.					
38	아이디어발상과훈련	3	1-2	전선	등급제	비대면
	일상에서 아이디어를 도출하고 발상의 전환을 통해 VR/AR 게임으로 표현할 수 있는 상상력을 이끌어 낼 수 있는 훈련을 한다. 창조적인 아이디어를 VR/AR 게임스토리로 구성 제작하는 기본적인 과정들을 이론 및 실습을 통하여 진행한다.					
39	윈도우프로그래밍	3	1-2	전선	등급제	대면
	윈도우 프로그래밍을 배움으로 게임 프로그램의 기반이 되는 윈도우 환경에서의 프로그램 구성과 구동 방식을 이해하고, 이후 과정인 MFC 프로그래밍이나, DirectX 프로그래밍의 기반 기술들을 이해하는데 필수적인 과정이다.					
40	인체드로잉	3	1-2	전선	등급제	대면
	영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다. 특히 게임캐릭터를 디자인하고 모델링하며 동작을 표현하는데 있어 기본을 갖추기 위해 꾸준한 인체드로잉은 필수적이라 하겠다.					
41	인체조소-전신	3	1-2	전선	등급제	대면
	- 인체드로잉에 필요한 구조적이며 동작을 이해하는 해부학적 지식을 축적하는 교과목으로, 인물을 다루는 3D 캐릭터 제작에 있어서 매우 기초가 되는 과목이다. - 특히 3차원 공간에서 직접 제작하는 수업이기 때문에 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.					
42	게임자료구조	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임에 적용되는 데이터를 효율적으로 처리할 수 있도록 설계하고 프로그램으로 구현할 수 있는 역량을 달성하는 과목이다. 본 교과목에서는 자료구조 설계를 위해 필요한 리스트, 스택과 큐에 대한 추상 자료형의 이해와 이를 구현하는 방법을 다룬다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
43	게임운영의이해	3	1-2	전선	등급제	대면
	게임 운영 업무를 구성하는 세부 업무를 이해하고, 사용자의 게임 플레이 기반의 운영 데이터를 수집하고 분석하여 게임 업데이트 및 게임 운영에 피드백하기 위한 기본 지식을 학습한다.					
44	게임테스트기초	3	1-2	전선	등급제	대면
	온라인 게임과 VR게임에 대한 QA의 기본 이론을 학습하고 게임이 기획 의도대로 개발되었는지 결함을 찾는 Fun QA 실습을 통해 게임의 품질을 향상시키기 위한 게임 QA의 기초 지식을 학습한다.					
45	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기 주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
46	게임크리틱2-1	1	2-1	전필	P/NP	비대면
	본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.					
47	게임마케팅	3	2-1	전선	등급제	대면
	이 과목은 VR 게임을 포함한 게임 시장의 마케팅 환경 요인, 게임 사용자 분석, STP 전략, 4P 전략 등 마케팅 관련 지식을 습득한다.					
48	게임레벨디자인기초	3	2-1	전선	등급제	대면
	게임의 스테이지 설계는 레벨 디자인이라고도 하며, 게임의 세계관 및 설정과, 게임의 주요한 룰을 통한 게임 설계, 그리고 게임의 난이도와 직결되는 게임의 구성의 핵심요소가 된다. 본 강의는 게임의 레벨디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵툴 등을 활용하여 실제 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다. 게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임경험을 설계하는 것을 실습한다.					
49	게임기획크리틱	3	2-1	전선	등급제	대면
	게임 기획에 대한 개별 크리틱을 통해 게임 기획의 이해도를 높이고 게임 기획 시 고려해야 하는 기획 요소에 대해 배운다. 게임 기획의 핵심인 기획의도를 명확하게 정의하는 방법을 익히고 자신의 의도를 기획서 형태로 표현하는 요령을 익힌다.					
50	게임데이터의설계	3	2-1	전선	등급제	대면
	게임을 제작하기 위해 사용되는 게임 데이터의 형태와 종류를 이해한다. 프로그래머와의 협업 방식을 이해하고 협업을 위한 다양한 게임데이터 제작방법에 대해 익힌다. 기획 요구사항에 맞는 게임데이터를 설계하고 데이터를 활용하여 시스템을 구축할 수 있다.					
51	페이퍼프로토타이핑	3	2-1	전선	등급제	대면
	보드게임에 적용되어 있는 기획의 의미를 이해하고, 보드게임을 구성하고 있는 다양한 메카닉스를 학습한다. 제작하고자 하는 게임의 프로토타입을 보드게임 제작방식 중 일부를 이용하여, 빠르게 재미를 검증하는 방법에 대하 학습하며, 이를 적용하여 게임을 설계한다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
52	게임시나리오	3	2-1	전선	등급제	비대면
	게임 스토리텔링의 서사구조에 대한 이해를 바탕으로 게임 시나리오 완성을 위한 실습과목이다. 스토리에 게임성을 넣어 구조화한 창작 게임 스토리텔링을 완성한다.					
53	게임캐릭터설계	3	2-1	전선	등급제	비대면
	게임 스토리의 중심이 되는 게임 캐릭터의 특성과 타 매체의 캐릭터와의 차이점을 이해하여 게임의 특성에 어울리는 게임 캐릭터를 기획하는 방법을 익힌다. 새롭게 급부상하는 버추얼 캐릭터의 개념을 이해하고 실감형 콘텐츠를 위한 캐릭터를 기획하는 방법을 익힌다.					
54	제스쳐드로잉기초	3	2-1	전선	등급제	대면
	컴퓨터 게임에서 가장 중요한 특수 아이디어의 기록 및 분석은 모두 기본 스케치를 통해 이루어지고 있다. 따라서 재빨리 덩어리 전체를 보고 그리는 제스쳐 드로잉을 통해, 게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 꾸준한 제스쳐 드로잉은 큰 도움이 된다.					
55	게임배경컨셉아트심화	3	2-1	전선	등급제	비대면
	배경컨셉디자인을 위한 다양한 콘텐츠의 자료 분석과, 시대별 대륙별 건축양식과 자연환경을 이해하고 다양한 설정의 배경디자인을 실습을 통해 작품의 분위기와 세계관이 보이는 결과물을 도출해보며 관찰과 독특한 사고를 통해 창의력, 응용능력, 배경컨셉디자인 능력 향상을 위한 교과목이다. 게임 외 차세대콘텐츠등 확장된 영역으로 활용 가능하다.					
56	게임캐릭터컨셉아트심화	3	2-1	전선	등급제	비대면
	캐릭터 디자인을 위한 발상과 디자인기법을 응용하고 컨셉디자인 표현을 심화하여 훈련 실습한다. 인간형 캐릭터 외에 인체와 동물, 곤충 등 자연물들의 서로 다른 요소들의 결합과 분해를 통해 새로운 크리쳐를 만들어 내는 부분까지 학습함으로써 관찰과 독특한 사고를 통한 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력 향상에 필요한 과목이다.					
57	게임GUI기초	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	GUI 에 대한 기본 이론을 학습하여 게임의 사용성을 향상시킬 수 있는 방안을 고안하고 가상화면에 구현하는 실습을 통해 게임GUI 에 대한 기본적인 지식을 학습한다.					
58	3D게임애니메이션제작	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 캐릭터 전반의 본 세팅 고급기술을 습득한다. 캐릭터 특성에 맞는 동작을 표현하는 기술을 익힌다.					
59	게임그래픽엔진기초	3	2-1	전선	등급제	비대면
	상용 게임과 AR, VR, 메타버스 콘텐츠 제작에 폭넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 및 디지털 콘텐츠 제작에 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 기초 이론인 빛과 카메라를 학습하고, 게임 엔진의 내부 구조와 원리를 학습하고, 그래픽 리소스를 게임 엔진에 적용하는 방법을 학습한다.					
60	게임프로그래밍고급	3	2-1	전선	등급제	대면
	게임을 비롯한 interactive 콘텐츠 내에서 알고리즘이나 물리적 작용, 그리고 사용자 변수를 활용한 실시간 연산을 통해 콘텐츠를 생성하는 기법을 학습하고, 이를 활용하여 차별화된 게임 콘텐츠를 제작할 수 있는 기본 역량을 습득함.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
61	객체지향프로그래밍심화	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 객체지향프로그래밍언어를 이해하는 학생을 대상으로 진행되는 객체지향프로그래밍 심화과정이다. 본 교과목은 객체지향언어를 효과적으로 사용하는 방법을 배우는 교과목으로, 소프트웨어를 이해하고, 유지관리하며, 이식과 확장이 가능한 효율적인 프로그래밍언어의 사용방법을 배운다.					
62	게임엔진프로그래밍응용	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임 엔진을 활용해 초중급 규모의 프로젝트에 사용되는 프로그래밍 기법을 이해하고, 프로젝트 관리하는 방법을 학습하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 역량을 기반으로 볼륨있는 기획을 효과적으로 구현하고, 프로젝트의 효율성을 높이기 위해 스스로 보조 도구를 제작한다. 차세대 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.					
63	게임그래픽프로그래밍기초	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 컴퓨터 그래픽스의 기반 이론을 학습하고, 배운 이론을 프로그래밍으로 구현하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론을 자신의 언어로 체계적으로 정리하고, 2차원과 3차원 공간에서 표현할 수 있는 다양한 시각적 결과물을 프로그래밍으로 구현한다.					
64	소프트웨어테스팅	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	소프트웨어 테스팅의 지식 체계를 중심으로 소프트웨어 테스팅의 기초 개념과 정적 테스팅, 테스트 유형, 테스트 기법, 테스트 관리, 테스트 도구, 테스트 프로세스 등 게임QA의 기본 지식을 학습한다.					
65	2D게임애니메이션제작	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	2D 그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 학습하여, 애니메이션을 설계하고 제작할 수 있다.					
66	3D게임배경제작	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	게임개발에 있어 배경그래픽은 타 장르의 배경과 다르게 기능과 용량에 대하여 고려해야 할 부분이 많이 있다. 또한 전체적인 게임분위기를 연출하는데 큰 역할을 하는 게임배경 내 여러 작은 요소들의 기능과 그 제작방법을 고려하여 특징별로 제작방법을 습득한다. 게임 외 차세대 콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.					
67	3D게임캐릭터제작	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	게임 그래픽 분야에서 캐릭터의 컨셉부터 제작에 이르기까지 아이디어 발상과 인체의 기본구조와 동작에 따른 표현 등의 예술적인 감각은 물론 테크닉의 전체적인 과정을 익힘으로써, 게임 그래픽의 전반적인 이해와 실습을 그 목적으로 한다.					
68	게임네트워크프로그래밍	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임 네트워크 기초 과목에서 학습한 네트워크 관련 지식을 바탕으로 실제 다중 플레이가 가능한 네트워크 게임을 제작하는 방법을 학습하기 위해 개설된 과목이다. 네트워크게임에서 단순한 게임정보의 교환이 아닌 전달시간에 대한 고려와 이로 인한 게임규칙의 변경 등이 어떻게 적용되는지를 다양한 장르의 게임을 통해 살펴보고 이를 실제로 구현하기 위한 방식과 실제 서비스상의 제한요소 등을 이론과 실습을 통해 학습한다.					
69	게임음악작곡법	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 강의는 게임 및 컨텐츠 음악의 작곡 방법을 이해하며 실습을 통해 공부하는 강의이다. 게임음악 작곡을 위한 화성법, 멜로디 작곡법, 사운드 저작도구 사용 방법을 학습한다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
70	게임이펙트제작	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	게임에서 활용되는 다양한 게임 이펙트를 살펴보고, 게임엔진을 이용하여 이펙트를 제작 능력을 배양한다. 게임 이펙트의 기본 제작 원리와 연출기법을 구체적으로 학습한다.					
71	응용연기와모션캡쳐	3	2-1	전선	등급제	대면
	심화된 캐릭터 연기를 이해하고 개별 또는 팀별 무언극을 통해 동작의 기본적인 부분을 중점으로 학습한다. 모션 캡쳐의 제작과정을 이해하고, 직접 모션 캡쳐 장비를 사용하여 데이터 추출 방법을 터득하고 응용한다.					
72	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
73	게임알고리즘	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	본 교과목은 게임의 로직을 설계하고 구현하는데 필요한 기본적인 교과목이다. 본 교과목에서는 정렬 및 탐색 알고리즘을 이해하고 이를 프로그램으로 구현할 수 있는 기술을 배운다. 또한, 게임에 사용되는 맵을 추상화하고, 목적지까지의 경로찾기 등을 구현하기 위한 트리와 그래프 알고리즘의 이론 및 이를 프로그램으로 구현하는 방법을 배운다.					
74	2D게임리소스제작연출	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	게임 그래픽 요소인 2D 캐릭터 원화 및 배경 원화로 구성하여 데모 게임 및 스토리 있는 동영상 제작을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 2D 애니메이션의 표현인 도트 스프라이트 또는 스파인을 이용하여 동적인 요소를 구성할 수 있다.					
75	게임테스팅실습1	3	2-1	전선	등급제	대면
	테스트 케이스에 대한 기본 이론을 학습하여 게임을 효과적으로 테스트할 수 있는 방법을 고안하고, 게임기획서와 VR, AR 게임플랫폼의 사양서 등 테스트 베이시스를 기반으로 테스트 케이스를 작성하는 실습을 통해 테스트 케이스에 대한 지식을 학습한다.					
76	코딩기초	3	2-1	전선	등급제	대면
	프로그래밍언어에 대한 기본 문법과 프로그래밍 과정을 학습하여 QA툴의 동작구조에 대한 이해도 향상과 화이트박스테스트를 설계할 수 있도록 실제로 프로그램의 구조를 분석하고 작성하는 실습을 통해 프로그래밍에 대한 기본 지식을 학습한다.					
77	게임크리틱2-2	1	2-2	전필	P/NP	비대면
	본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.					
78	글로벌프로젝트	2	2-2	전선	P/NP	대면
	본 교과목은 게임 산업계가 요구하는 게임 제작 인력의 글로벌 감각과 직무 역량 향상을 위해 개설된 교과목이다. 해외 여러 국가의 새롭게 요구되는 게임 개발자의 역량 강화를 위하여, 게임 제작 기술과 차세대 게임 플랫폼 등에 대해 직접 글로벌 프로젝트를 진행하는 수업이다.					
79	프로젝트관리툴활용	3	2-2	전선	등급제	대면
	산출물관리도구 및 결함관리도구의 구성요소와 사용법을 이해하고, 가상의 프로젝트에서 파일관리와 결함관리 실습을 통해 QA프로젝트를 관리하는 방법을 학습한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
80	게임배경음악과효과음	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임 및 영상 콘텐츠에 효과음과 배경음악을 연출하여 완성된 콘텐츠로 만드는 과정을 배우는 수업이다. 게임에 적용시킬 수 있는 효과음 연출방법과 배경음악 연출방법을 학습하고 게임 사운드 제작에 관련된 저작권에 대해 학습하여 완성된 콘텐츠를 제작한다.					
81	게임UI/UX기획	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임의 플랫폼이 다양화되고 이에 따른 다양한 게임의 화면 구성 및 조작법에 대한 기획의 필요성이 요구되고 있다. 이에 맞는 현대적인 UI, UX의 개념을 익히고 점점 다양해져가는 게임 환경과 유저들의 특성에 맞는 UI를 기획하고 UX를 접목시키는 훈련을 한다. 게임 외 확장된 차세대 콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.					
82	게임레벨디자인심화	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임의 스테이지 설계는 레벨 디자인이라고도 하며, 게임의 세계관 및 설정과, 게임의 주요한 룰을 통한 게임 설계, 그리고 게임의 난이도와 직결되는 게임의 구성의 핵심요소가 된다. 본 강의는 게임의 레벨디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵툴 등을 활용하여 실제 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다. 게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임경험을 설계하는 것을 실습한다.					
83	게임밸런스및시뮬레이션	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임의 완성도를 위해서는 적절한 난이도와 게임 플레이 경험을 유저들에게 제공해야 한다. 적절한 밸런스를 위해서는 각종 게임데이터를 분석하고 시뮬레이션하는 작업이 필요하다. 상용화된 게임 밸런스에 대한 분석을 통해 밸런스를 이해하고 데이터로 표현하는 방법을 익힌다. 밸런스 시뮬레이션을 위한 스프레드시트 활용법과 자동화를 위한 스크립트 언어를 배운다.					
84	게임기획과비주얼스크립팅	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임기획자를위한게임엔진 과목의 심화 과목으로써, 프로토타입을 제작할 수 있는 능력을 지닌 학생을 대상으로 게임엔진이 가진 향상된 고급 기능을 활용하도록 한다. 이를 위해 게임 엔진에서 제공하는 비주얼 스크립팅 등을 활용한 인공지능 설계, 레벨 디자인 등을 배울 수 있다.					
85	게임퀘스트와세계관설계	3	2-2	전선	등급제	비대면
	재미있고 매력적인 게임 세계관을 구성하는 방법과 퀘스트를 통해 개연성 있게 전달하는 방법을 훈련을 한다. 빠르게 발전하는 XR 게임 콘텐츠의 특징을 이해하고 게임의 재미를 극대화 하는 퀘스트와 세계관을 설계할 수 있는 방법을 배운다.					
86	게임프로젝트관리	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임 개발 프로젝트의 요소를 이해하고 개발팀을 효율적으로 운영하여 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위한 절차를 습득한다. 게임의 개발, 운용, 유지보수 및 소멸에 대한 체계적인 접근방법을 이해하고 습득한다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
87	제스쳐드로잉심화	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성 있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 심화된 제스쳐 드로잉은 큰 도움이 된다. 즉흥성과 신속성을 바탕으로 하는 고급소묘기법으로 자신의 동작과 대상에 대한 감정, 작가의 개성이 강하게 반영된다. 소재를 세밀하게 묘사하는데 있는 것이 아니라, 날렵한 동작에 의해 소재가 갖는 본질적인 성격을 포착하려는 목적이 있다.					
88	게임일러스트제작	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	실습과목으로 여러 과목요소들을 통합하여 게임컨셉아트 및 게임의 홍보 이미지 제작에 필요한 역량을 키우는 교과목이다. 작품의 중심컨셉, 테마, 주요 캐릭터 및 배경을 추출하고 이를 수집한 자료를 바탕으로 컨셉이미지를 설정하고 디자인을 개발하여 직접 제작해봄으로써, 게임 컨셉 이미지 발상능력과 디자인 제작능력을 배양하는 수업이다.					
89	3D게임애니메이션제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	- 게임캐릭터 애니메이션과 이펙트 분야의 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하여 분석하는 방법론을 습득한다. - 심화된 동작별, 상황별 애니메이션과 이펙트 포트폴리오를 제작한다.					
90	3D게임캐릭터제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	최근 영화나 애니메이션, 게임, 광고에서 괴물 등 디지털 캐릭터의 활용이 많아지고있다. 상상의 한계를 뛰어넘는 다양한 스토리들의 시각화를 위한 사실적인 디지털캐릭터는 그 수요가 점차 증가하고 있다. 본과목은 창의적인 3D CG캐릭터를 기획하고 제작하는 과목으로서, 주어진 시나리오와 세계관을 분석하여 살려 3D 캐릭터를 디자인하고, 그 디자인을 바탕으로 재질이 포함된 디테일한 3D CG 캐릭터를 제작하고 장면을 연출하는 수업이다.					
91	3D게임배경제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	게임개발에 있어 게임 배경과 오브젝트는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주는 중요한 역할을 한다. 게임배경 제작은 크게 바닥(지형), 오브젝트(건물을 포함한 바닥을 제외한 모든 것)로 나눌 수 있고 이는 게임개발에 있어 기능적으로도 크게 영향력을 미친다. 실무에서의 기획 의도부터 배경과 오브젝트의 제작과정을 이해하고 2D와 3D소프트웨어의 이해와 더불어 연구하고 응용하여 실제 게임의 의도나 목적 등의 전체적인 방향에 맞는 게임 그래픽 제작의 과정의 이해와 실습을 통해, 게임 전반적인 그래픽의 미적 감각의 향상과 함께, 제작 실무능력을 갖추는데 목적이 있다. 게임 외 차세대 콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.					
92	게임그래픽엔진활용	3	2-2	전선	등급제	비대면
	상용 게임과 AR, VR, 메타버스 콘텐츠 제작에 폭넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 및 디지털 콘텐츠 제작에 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 다양한 응용과 아티스트들의 협업을 학습하고, 게임 엔진에 사용되는 그래픽 요소들을 세부적으로 제어하고 관리할 수 있는 능력을 배운다.					
93	게임그래픽프로그래밍심화	3	2-2	전선	등급제	비대면
	본 교과목은 3차원 게임 그래픽의 심화 이론을 학습하고, 이를 프로그래밍으로 직접 구현하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론을 체계적으로 정리하고, 프로그래밍으로 이를 응용해 다양한 시각적 결과물을 만들어낸다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
94	AR/VR프로그래밍	3	2-2	전선	등급제	대면
	게임 개발 기술을 기반으로 타 산업과 기술적 융합을 추구하는 AR/VR 분야에서 활용할 수 있는 필수 기술들을 습득하고, 이를 바탕으로 다양한 응용 분야에서 활용할 수 있는 AR/VR 시스템을 개발할 수 있는 역량을 습득한다. 차세대 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.					
95	온라인게임프로그래밍	3	2-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 온라인 게임 서비스를 위한 시스템 구조와 다양한 네트워크 모델을 학습하고 간단한 수준의 서버 및 시스템 프로그래밍 기법을 단계적으로 학습하기 위해 개설된 교과목이다. 학생들은 온라인 게임서비스에서 발생할 수 있는 교착상태, 시리얼 병목 등의 원인을 이해하고, 이를 해결하기 위한 분산 처리 전략을 게임서버프로그래머가 필수적으로 갖추어야할 지식과 기술을 통해 습득하고 이를 간단한 서버 프로토 타입개발을 통해 실습한다.					
96	게임원화제작	3	2-2	전선	등급제	비대면
	게임원화는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주며 게임의 특성과 내용을 한눈에 표현하는 중요한 역할을 한다. 게임의 장르, 시대적 배경, 게임전체적인 분위기 등 다양한 설정하에서 캐릭터와 배경오브젝트 등의 컨셉을 전달하고 리소스 제작에 적용할 수 있는 그림을 표현할 수 있도록 원화의 역할과 기능에 충실한 작업을 할 수 있는 역량을 향상시키기 위한 교과목이다.					
97	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
98	XR콘텐츠제작프로젝트(캡스톤디자인)	6	2-2	전필	P/NP	대면
	본 과목에서는 효과적인 XR 콘텐츠 개발을 위해 팀을 구성하여 직접 XR 콘텐츠를 제작하는 훈련을 한다. 팀은 XR 콘텐츠의 아이디어를 구상하여 사전에 XR 콘텐츠의 원형을 만들어보고 검증을 하기 위해 XR 콘텐츠의 프로토타입을 제안하고 제작하는 훈련을 한다. 게임 외 확장된 차세대 콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.					
99	차세대게임GUI	3	2-2	전선	등급제	비대면
	게임을 포함한 차세대 플랫폼 콘텐츠의 하드웨어적인 특성과 기획의도에 따라 GUI를 제안하고 표현기법을 학습한다.					
100	2D게임애니메이션제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	2D그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 보다 적극적으로 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 응용하여, 2D 애니메이션 콘티를 제작하여 제안하고 2d 그래픽 게임 애니메이션을 제작표현할 수 있다.					
101	게임이펙트활용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	게임의 몰입감 향상을 위한 다양한 그래픽 이펙트를 제작하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 게임엔진을 이용하여 머트리얼 세이더와 파티클 시스템을 통한 기술적인 접근과 심미적 표현 방법을 학습하여 그래픽 완성도를 높일 수 있도록 한다. 이를 통해 게임을 비롯한 게임 기술을 기반으로 하는 차세대 콘텐츠 영역에서 활용될 수 있는 전반적인 역량을 키울 수 있다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
102	게임인공지능	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	본 교과목은 게임 환경에서 발생하는 이벤트에 따라 NPC 캐릭터의 행동 및 상태를 자연스럽게 표현하는 방법을 다루는 과목이다. 본 교과목에서는 길찾기 알고리즘, FSM(Finite State Machine), 휴리스틱 알고리즘, 머신러닝 등 게임 인공지능에서 중요한 알고리즘들의 개념을 이해하고 구현할 수 있도록 한다.					
103	게임테스팅실습2	3	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 다양한 게임 장르를 대상으로 게임의 품질향상을 위하여 장르별 특징을 이해하고 특정 장르의 대표적인 게임을 선정하여 심도 있는 테스팅 실습을 통해서 장르별 게임 테스트 기법을 익힌다. 또한 테스팅 결과를 도출하기 위한 설문 문항 분류, 집계, 분석 등 설문조사 기법과 설문 결과를 기반으로 테스팅 결과보고서를 작성하는 방법을 학습한다.					
104	코딩실습	3	2-2	전선	등급제	대면
	객체지향 프로그래밍 언어의 클래스로 추상화하는 기법, 멤버 변수와 멤버 메소드 작성 방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법을 학습하며, 객체지향 프로그래밍 언어로 복잡하게 구현된 프로그램을 이해하고 실행 결과를 작성하는 실습을 통해 객체지향 프로그램의 심화 지식을 학습한다.					
105	성공적인프로젝트를위한문제해결	6	3-1	전필	등급제	대면
	프로젝트연구 교과목은 팀 프로젝트 진행 관리에 기반을 둔 교과목으로 기본적으로 게임 제작 상황에 대한 개인별 팀별 발표 수업 형식으로 진행된다. 이에 따라 수업의 내용은 발표 이후 진행되는 교수진과의 질의 응답, 타 개발팀 과의 정보 교류 및 토론 등이 수업의 핵심 요소가 된다. 보다 효과적인 수업 진행을 위해 팀별로 정보를 공유할 수 있다.					
106	게임인공지능설계	3	3-1	전선	등급제	대면
	게임을 제작하기 위해서는 수많은 적 혹은 몬스터 캐릭터의 움직임이 필요하며, 이러한 게임 내의 적의 움직임에는 인공지능 기술이 필요하며, 이를 활용하기 위한 인공지능의 기획이 필요하다. 본 과목에서는 게임에 활용되어온 다양한 방법의 게임인공지능의 종류와 그 작동원리를 이해하고, 일반적으로 게임 업체에서 많이 사용되는 방식인 전문가시스템과 FSM방식과 퍼지등을 활용하여, 기존 게임에 적합한 인공지능방식을 선택하고 적용하는 방법을 익힌다.					
107	게임경제와수학	3	3-1	전선	등급제	비대면
	경제 상식 및 경제 구성 요소들에 대해 이해하고 이를 응용하여 게임 내의 경제 시스템을 분석하고 기획한다. 게임 기획에서의 통계와 확률 등의 수학지식을 습득하고 게임에 어떻게 이용되는지 이해한다.					
108	게임그래픽엔진심화	3	3-1	전선	등급제	비대면
	상용 게임 제작에 폭넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 및 디지털 콘텐츠 제작에 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 고급 기법을 학습하여 수준 높은 그래픽 결과물을 만들 수 있게 한다.					
109	쉐이더프로그래밍	3	3-1	전선	등급제	대면
	쉐이더 프로그래밍은 고정 파이프라인에서 다룰 수 없는 다양한 라이팅 기법을 구현할 수 있는 고수준의 그래픽 프로그래밍 기법으로 최신의 그래픽 기법들은 대부분 셰이더를 통해 구현되는 것이 일반적이다. 본 과정에는 HLSL/Cg 언어를 통해 이러한 셰이더를 구현하는 기법을 습득한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
110	2D게임그래픽연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	게임그래픽 중 컨셉 원화, UI 및 2D 표현 기법에 대한 전반적 이해와 2D 그래픽 제작실습을 통해 게임콘텐츠에서 활용할 수 있는 2D 형식의 그래픽 제작실습을 통하여 전공실력을 향상시키기 위한 교과목이다. 학생 개인별 진로에 맞는 포지션의 학습을 심화하고, 각자의 포지션의 실무능력을 강화하고 각 팀프로젝트에 연계하여 활용 가능한 교과목이다.					
111	3D게임애니메이션연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	게임의 완성도 측면에서 캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 게임플레이의 최적화를 위한 캐릭터 전반에 본 세팅에 대한 고급기술을 습득한다. 캐릭터 특성에 맞는 동작 및 연출을 표현하는 기술을 익힌다.					
112	게임음악편곡법	3	3-1	전선	등급제	대면
	게임 및 컨텐츠 음악의 편곡 방법을 이해할 수 있는 수업이다. 게임음악의 작곡 및 편곡을 하기 위하여 화성법, 악기론 , 미디 시퀀싱 을 학습한다.					
113	게임이펙트연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	실무에서 사용되는 포괄적인 게임 그래픽이 가능하도록 게임 이펙트에 대한 분석 및 제작 방법을 습득하고 실제 졸업작품 등 프로젝트의 완성도를 높이는데 활용하도록 한다.					
114	취업과창업을위한게임비지니스모델	3	3-1	전선	등급제	대면
	실무적인 게임 사업을 시작하고자 할 때, 단순히 재미있는 게임을 만드는 것을 떠나서 수익을 낼 수 있는 수익 모델을 만드는 것은 중요하다. 게임의 수익모델(비즈니스 모델)의 종류와 특징을 익히고 게임 기획 단계에서 수익모델을 염두에 둔 기획을 하는 훈련을 한다.					
115	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
116	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
117	3D게임그래픽연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	3D 게임그래픽에 있어 예술적인 감각과 제작과정을 이해하고, 게임 캐릭터, 배경 제작에 따르는 모델링과 매핑의 기본 원리를 이해하여 창의적인 게임그래픽 제작에 활용하도록 한다.					
118	게임크리틱3-1	1	3-1	전필	P/NP	비대면
	본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
119	리얼타임영상제작	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	3D 게임 엔진을 이용하여 실시간 렌더링이 가능한 리얼타임 영상을 제작할 수 있도록 한다. 게임 엔진과 함께 다양한 영상편집 소프트웨어를 이용하여 게임시네메틱 하이엔드 영상제작의 과정을 이해하고 표현할 수 있도록 한다.					
120	게임데이터베이스	3	3-1	전선	등급제	대면
	데이터베이스는 초기 게임 개발 과정에서는 많이 쓰이지 않지만, 대부분의 실제 상용 프로그램에서는 사용자 정보, 아이템 정보 등 게임 데이터베이스를 사용하고 있다. 이 과목은 고급 게임 프로그래머를 위한 과목으로 데이터베이스의 기본 개념을 이해하고, 데이터베이스를 프로그램과 연동하여 입출력을 하는 기술을 습득하는 것을 목표로 한다.					
121	취업과창업을위한차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인)	6	3-1	전필	등급제	대면
	본 교과목은 게임콘텐츠스쿨 교육 과정에 있어 최종 목표를 달성할 수 있는 역할을 하는 과목이다. 학생들은 본 교과목을 통해 본인이 선택한 세부 전공과 그동안의 학습 내용을 바탕으로 다른 학생들과 함께 실제 게임 제작 프로젝트 팀을 구성하여 실제 플레이가 가능한 게임을 제작한다.					
122	게임운영체제	3	3-1	전선	등급제	대면
	효율적이고 안정적인 게임 프로그래밍을 위한 운영체제의 개념과 원리에 대해 학습한다. 프로세스 관리, 메모리 관리, 입출력 시스템, 파일 관리 등 운영체제의 주요 기능에 대해 이해하고 활용할 수 있게 한다.					
123	애자일방법론	3	3-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 개발 프로젝트에 적용되는 소프트웨어 개발 방법론 중 애자일 방법론이 무엇인지 이해하고 대표적인 애자일 방법론인 스크럼, 칸반, 린 등 애자일 개발 기법을 익힌다. 또한 애자일 방법론으로 개발이 진행되는 과정에서 테스팅은 어떻게 진행하는 것이 효과적인지 애자일테스팅 기법을 학습한다.					
124	게임크리틱3-2	1	3-2	전필	P/NP	비대면
	본 과목은 다양한 전공수업을 들으면서 얻게 된 전공지식이 제대로 함양되고 있는지의 여부와, 학업을 진행함에 있어 전공에서의 어려움이나 전공분야의 진로에 대한 두려움, 궁금증 등을 지도교수와 함께 크리틱을 통해 해결해가는 과목이다.					
125	게임사운드제작실습	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 게임 제작 프로젝트 과목과 병행되어 진행되는 과목으로써, 프로젝트 팀별로 제작이 진행되는 게임 프로젝트에 필요한 사운드를 실제 적용시켜 게임을 완성하는 수업이다. 기존에 배워온 게임 사운드기초, 게임배경음악, 효과음, 게임음악기초 등의 과목에서 익혀온 게임사운드에 대한 지식과 기술을 통해, 보다 완성도있는 게임제작을 위한 사운드 적용방법을 학습한다.					
126	게임시스템기획포트폴리오	3	3-2	전선	등급제	대면
	게임 시스템 기획의 이해를 바탕으로 게임 시스템들의 포트폴리오를 작성한다.					
127	게임콘텐츠기획포트폴리오	3	3-2	전선	등급제	대면
	게임 콘텐츠 기획의 이해를 바탕으로 게임 콘텐츠의 포트폴리오를 작성한다.					
128	게임연출기획	3	3-2	전선	등급제	대면
	프로젝트의 개연성을 높이고 세계관과 배경 스토리를 잘 전달하기 위해서는 게임 플레이 외에 오프닝 및 엔딩 또는 컷씬 등을 통하여 추가적인 정보를 제공한다. 실제 진행했던 자신의 프로젝트를 이용하여 연출 시나리오를 작성하고 캐릭터, 애니메이션, 라이팅, 스크립팅, 카메라 워킹, 사운드 제어 등의 씬 연출 기술을 익힌다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
129	게임기획실무연구	3	3-2	전선	등급제	대면
	이론적인 정석 게임 기획 이론을 다 가지고 있다고 하더라도 실무적인 게임 개발 과정에서 일어날 수 있는 현실적인 문제들에 대해서는 대응하기 위한 트러블 슈팅이 필요하다. 특히 그때 그때의 이슈에 즉각적으로 대응할 수 있도록, 게임프로젝트의 진행시점에 맞춰서 해당 요소가 필요하게 되는 시점 직전에 먼저 기존의 지식을 되살려주며 발생되는 문제점에 대한 해법을 같이 토론하고 그 노하우를 공유한다.					
130	게임원화포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	게임원화는 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주며 게임의 특성과 내용을 한눈에 표현하는 중요한 역할을 한다. 게임의 장르, 시대적 배경, 게임전체적인 분위기 등 다양한 설정 하에서 캐릭터와 배경오브젝트 등의 컨셉을 전달하고 리소스 제작에 적용할 수 있는 그림을 표현할 수 있는 원화가 또는 게임일러스트레이터로서의 직무역량을 심화하고 이에 대한 포트폴리오 제작을 목적으로하는 교과목이다.					
131	2D게임그래픽포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	본 교과는 게임그래픽 디자이너가 되고자 하는 학생 중 UI를 포함하여 2D게임그래픽리소스 관련 직무 역량을 향상하여 자신을 홍보하는 수단인 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고 학습하는 교과목으로, 학생 개인별로 구체적 진로분야를 설정하고 게임분야 산업체의 요구내용을 파악하고 선호하는 스타일을 이해하여 포트폴리오를 준비한다.					
132	3D게임애니메이션포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	독창적인 포트폴리오 분석 및 설계를 직접 실시하여 연출 방법론을 습득 한다. 기초에서 심화까지 필요한 모든 작업을 실시함으로써 완성도 높은 게임애니메이션 포트폴리오를 완성한다.					
133	3D게임그래픽포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	비대면
	게임개발사의 3D그래픽디자이너로 취업하기 위해서 가장 우선시 되는 부분은 포트폴리오 이다. 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고, 각 교과에서 진행했던 실제 자신의 기존 작품을 분류하고 세부분야를 정하여 현장취업에 가능한 포트폴리오를 연구한다. 본 교과목을 통해 효과적인 게임 캐릭터 제작과, 게임배경의 장면 연출에 필요한 오브젝트 및 씬제작을 할 수 있다.					
134	클라우드프로그래밍	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 클라우드 환경을 이해하고, 클라우드 환경에서 데이터베이스를 연동한 웹 기반의 가상 서비스를 기획해 제작하는 수업이다. 학생들은 클라우드 환경의 특징을 이해하고, 서비스 구축에 필수적인 서비스 인프라를 경험하고, 데이터베이스를 설계하고 서비스를 직접 구축한다.					
135	게임프로그래밍포트폴리오	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임프로그래머로써 게임산업계에 종사하고자 하는 학생의 구체적인 포트폴리오 작성을 지원하기 위한 교과목이다. 본인의 프로그래밍경험과 능력을 바탕으로 자기소개서와 이력서 등을 작성하고, 본인이 제작했던 게임프로젝트를 대상으로 제작보고서를 작성함으로써 취업 및 진학시에 요구되는 개인포트폴리오를 완성하는 것을 목표로 한다.					
136	게임영상제작과편집	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	게임 디자인에서 사용되는 영상을 기획하고 구성하여 제작에 관련된 내용을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 영상편집 소프트웨어 기술을 습득하여 게임동영상을 제작할 수 있도록 하며 졸업작품 프로젝트에 활용할 수 있도록 한다.					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
137	시스템프로그래밍	3	3-2	전선	등급제	대면
	컴퓨터 시스템의 기본적인 구조에 대한 이론 학습을 진행한다. 컴퓨터하드웨어와 운영체제와의 관계, 운영체제의 구조와 기능에 대한 이론학습을 진행한다. 운영체제의 서비스를 시스템 프로그래밍에 의해 구현하는 기법에 대한 학습과 실습을 진행한다.					
138	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
139	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
140	취업과창업을위한차세대게임포스트프로덕션(캡스톤디자인)	6	3-2	전필	등급제	대면
	본 수업은 지난학기 팀프로젝트에 참여하여 실행되는 프로젝트 완료 경험을 바탕으로, 졸업작품 프로젝트 리소스를 정리하고 이에 대한 완료보고서와 논문작성 등 개인별 개발역량과 취업 역량을 강화하는 목적의 교과목이다.					
141	글로벌게임비지니스이해	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 해외 게임비지니스와 관련하여 게임개발, 게임유통, 게임광고, 게임과금 등 글로벌 게임비지니스의 현황을 이해하고 이를 기반으로 글로벌 게임비지니스의 현황 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.					
142	게임테스팅기법	3	3-2	전선	등급제	대면
	현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 테스트 방법들과 실무수행 과정을 학습한다.					

memo



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST

융합콘텐츠창작전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	역량크리틱 I	1	1-1	전필	P/NP	대면
	창작자로 성장하기 위한 수업으로 자기탐색, 자기인식, 자기수용, 자기개방의 과정을 거치며 자신의 영역을 확장시키고 관리하고, 특강, 그룹 토론 등의 방식을 통해 자기 주도적으로 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 탐색한다.					
2	콘텐츠기획 I	3	1-1	전필	등급제	대면
	다양한 미디어의 스토리텔링 기법을 익히고, 상용화된 콘텐츠를 통해 세계관에 대해 이해하고, 세계관이 만들어진 배경지식을 습득하는 수업이다.					
3	비주얼스토리텔링	3	1-1	전필	P/NP	대면
	비주얼 랭귀지와 그 원리를 이해하고 비주얼 콘텐츠의 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 수업이다.					
4	마야	3	1-1	전필	등급제	비대면
	마야를 활용하여 모델링, 렌더링, 라이팅 등 3D 콘텐츠 제작에 적용되는 원리와 전반적인 기술의 기초를 다지는 수업이다.					
5	리얼타임엔진 I	3	1-1	전필	등급제	비대면
	본 교과목은 리얼타임엔진의 기초 사용법과 실시간으로 사용자와 반응하는 리얼타임 콘텐츠를 구성하는 배경과 캐릭터와 같은 다양한 요소를 리얼타임엔진에서 제작하는 방법을 배운 후, 이들을 유기적으로 연결해 다양한 유형의 리얼타임콘텐츠를 제작하는 수업이다.					
6	크리에이터창의발상	3	1-1	전선	등급제	대면
	본 교과는 창의성 구성요소와 실질적인 발현기제에 대한 이해를 바탕으로 다양한 창의적 발상기법을 직접 수행함으로써 창의 발현의 실질적 경험을 제공한다. 특히 개인의 아이디어를 촉진하는 창의전략을 확산적 사고와 수렴적 사고의 두 영역에서 수행해봄으로써 창의적인 문제해결능력을 함양할 수 있다.					
7	컨셉기획작성	3	1-1	전선	등급제	대면
	콘텐츠 기획을 위한 컨셉에 대해 이해하고, 컨셉 기획에 필요한 기술을 학습한다. 이를 바탕으로 컨셉 기획서 작성법을 익힌다.					
8	인체드로잉	3	1-1	전선	등급제	대면
	캐릭터를 표현하기 위해 인체구조에 대한 기본 지식을 바탕으로 인체 기본 골격과 근육을 이해하여, 모델을 관찰하여 표현하는 교과이다.					
9	뉴미디어콘텐츠	3	1-1	전선	등급제	대면
	사진, 회화, 영상, 애니메이션, 게임, 광고 등 다양한 미디어와 콘텐츠를 '놀이'라는 관점으로 살펴보고 소규모 활동과 소과제를 통해 실습함으로써 콘텐츠 개발의 기초역량을 키우는 교과이다.					
10	생성형AI활용콘텐츠제작	3	1-1, 1-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 생성형 AI 서비스(Stable Difussion)을 활용해 캐릭터와 배경 컨셉아트를 제작하고 짧은 클립영상을 제작하는 기초수업이다.					
11	역량크리틱 II	1	1-2	전필	P/NP	대면
	학생 스스로 인식한 진로를 구체화 시키면서 창작자에게 요구되는 기본 소양을 찾아 실행하는 수업이다. 특강, 그룹 토론 등의 방식을 통해 진로를 자기 주도적으로 설계하고 계획을 수립한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	리얼타임엔진 II	3	1-2	전필	등급제	비대면
	본 교과목은 리얼타임엔진의 고급 기능과 확장 기능을 활용해 대화 방식으로 진행되는 리얼타임 콘텐츠를 제작하고 실행 가능한 결과물을 산출하는 수업이다.					
13	콘텐츠기획 II	3	1-2	전선	등급제	대면
	이 수업에서는 스토리의 발생 과정에 대해 배우고, 대중 문화 콘텐츠 창작자가 가져야 할 윤리적 태도에 대해서도 학습한다. 이를 통해 전형적인 스토리나 세계관에서 벗어나 자신만의 콘텐츠를 창작할 수 있는 능력을 습득하고, 보편적으로 다루어지는 주제에 대해서 새롭게 접근하고 표현할 수 있는 방법을 익힌다.					
14	성공적인프로젝트협업	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과는 효율적인 팀기반 활동을 통해 집단 창의 발현의 실질적 경험을 제공한다. 특히 개인의 아이디어 생성을 촉진하는 팀 활동을 통해, 다른 관점을 수용하고 대안적인 실행방안을 모색함으로써 창의적 문제해결능력을 함양할 수 있다. 또한 팀 프로젝트를 수행하는 과정에서 소통과 협력을 바탕으로한 융합적 과정을 체득하고, 나아가 집단의 창의성 발현을 위한 팀 환경을 주도적으로 구축할 수 있는 역량을 강화한다.					
15	캐릭터드로잉	3	1-2	전선	등급제	대면
	캐릭터를 표현에 활용될 수 있는 다양한 동물의 신체구조에 대한 기본 지식을 익히고, 기본 골격과 근육을 이해하여 표현하는 수업이다.					
16	캐릭터디벨롭먼트	3	1-2	전선	등급제	대면
	콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 디자인하고 구성하여 프로덕션에 사용 가능한 수준의 기획안을 완성하는 수업이다.					
17	모델링 I	3	1-2	전선	등급제	비대면
	3D 그래픽스를 활용해 다양한 형태를 만들어 캐릭터와 사물을 구성할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					
18	캐릭터애니메이션 I	3	1-2	전선	등급제	대면
	애니메이션의 원리를 이해하고 3D 그래픽스를 활용해 애니메이션 기법으로 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 수업이다.					
19	기획과피칭	3	1-2	전선	등급제	대면
	이 수업에서는 기획 아이디어를 명확하게 전달할 수 있는 기획서 작성 방법을 익히고, 이를 효과적으로 전달할 수 있는 발표 능력을 습득한다.					
20	브랜디드콘텐츠제작	3	1-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 촬영 기반 영상 혹은 애니메이션 영상 형태의 스토리텔링형 브랜디드 콘텐츠를 제작하는 팀 프로젝트 교과이다.					
21	스토리보드와레이아웃	3	1-2, 2-1	전선	등급제	비대면
	전통적인 스토리보드로부터 다양한 콘텐츠를 위한 레이아웃을 설계할 수 있는 능력을 함양하는 수업이다.					
22	역량크리틱III	1	2-1	전필	P/NP	비대면
	자신이 설계한 비전을 계획하고 지속적으로 관리하고 점검하며 미래 창작자로 진출하기 위한 역량을 관리하는 능력을 익히는 수업이다.					

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
23	콘텐츠기획III	3	2-1	전선	등급제	대면
	이 수업에서는 프로젝트의 기반이 되는 융합콘텐츠 기획을 완성하고, 프리프로덕션 과정을 통한 콘텐츠 기획능력을 강화한다. 콘텐츠 제작의 바탕이 되는 기획서의 기본기를 다지고, 기획을 바탕으로 업무분장을 구성하며 프로젝트 진행을 위한 파이프라인을 설계한다.					
24	콘텐츠심리학	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과는 콘텐츠 기획 시, 고려해야 하는 인간 심리와 행동에 대한 이해를 도모한다. 소비를 촉진하는 콘텐츠의 특성을 알아보고, 대중문화, 디지털, 상품 등 다양한 콘텐츠를 분석함으로써 자신만의 콘텐츠 기획력을 개발한다.					
25	캐릭터디자인	3	2-1	전선	등급제	비대면
	콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 프로덕션에 사용 가능한 수준으로 구성하고 디자인하는 수업이다.					
26	모델링 II	3	2-1	전선	등급제	비대면
	연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					
27	캐릭터애니메이션 II	3	2-1	전선	등급제	대면
	연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액션 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 수업이다.					
28	리깅 I	3	2-1	전선	등급제	비대면
	연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 리깅 기술을 함양하는 수업이다.					
29	룩디벨롭먼트	3	2-1	전선	등급제	대면
	3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용한 이미지 제작 원리를 이해하고 캐릭터와 사물의 쉐이딩, 텍스쳐링, CFX 기술을 함양하는 수업이다.					
30	리얼타임엔진라이팅 I	3	2-1	전선	등급제	대면
	3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 라이팅 원리를 이해하고 캐릭터와 사물을 조명할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					
31	사운드	3	2-1	전선	등급제	대면
	사운드의 원리를 바탕으로 이야기를 전달 할 수 있는 능력을 함양하는 수업이다.					
32	현장실습2-1	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
33	콘텐츠프로그래밍 I	3	2-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 시각화에 유용하게 활용할 수 있는 기초 수학을 배운 후 프로그래밍을 통해 리얼타임콘텐츠에서 사용 가능한 다양한 시각적 효과를 제작하는 수업이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
34	프로덕션매니지먼트	3	2-1, 2-2	전선	등급제	비대면
	미디어 콘텐츠 제작, 프로젝트 관리, 취·창업 역량을 습득하는 수업이다. 영화, 드라마CG, 3D 애니메이션, 뉴미디어콘텐츠 등 각종 프로젝트들의 사례들을 통해 기획부터 단계별 제작관리를 거쳐 방영, 상영, 출시 등이 되어 최종 마무리되는 영상 콘텐츠들의 제작 과정에서 프로듀서와 프로젝트 매니저의 역할을 알아본다.					
35	모델링III	3	2-2	전선	등급제	비대면
	연출 의도를 바탕으로 고도화된 캐릭터와 사물을 제작할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					
36	모션캡처	3	2-2	전선	등급제	대면
	연출 의도를 바탕으로 캐릭터와 사물의 모션을 캡처하고 애니메이션할 수 있는 능력을 함양하는 수업이다.					
37	리깅 II	3	2-2	전선	등급제	비대면
	연출 의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 고급 리깅 기술을 함양하는 수업이다.					
38	리얼타임엔진라이팅 II	3	2-2	전선	등급제	대면
	3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 연출 의도를 바탕으로한 라이팅 씬을 효과적으로 구성할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					
39	현장실습2-2	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
40	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
41	콘텐츠뮤직	3	2-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 사운드의 원리를 활용해 제작하는 콘텐츠의 컨셉을 표현할 수 있는 수업이다.					
42	콘텐츠프로그래밍 II	3	2-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 기초 수학을 활용해 프로그래밍으로 시각화하는 방법을 익히고, 리얼타임콘텐츠에서 다양한 시각적 효과를 제작하는 수업이다.					
43	융합프로젝트	6	2-2	전필	등급제	대면
	인터렉티브 스토리텔링 콘텐츠를 제작하는 팀프로젝트 수업이다. 완성된 기획서를 바탕으로 팀빌딩을 진행하거나, 새로운 기획서를 바탕으로 팀을 구성한다. 팀 구성 후 리얼타임엔진을 통해 인터렉션 요소를 활용한 영상 콘텐츠로 제작한다.					
44	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
45	융합크리틱 I	1	3-1	전필	P/NP	대면
	<취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)>과 연계하여 개인의 전문적인 진로를 발전시키는 교과이다.					
46	취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)	6	3-1	전필	등급제	대면
	융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통한 학습을 바탕으로, 전문적인 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 교과이다. 각 학생의 진로와 기획의도에 따라 1인 창작프로젝트나 팀 프로젝트가 모두 가능하며, 팀 티칭으로 진행된다.					
47	프로젝트문제해결 I	3	3-1	전필	등급제	대면
	<취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.					
48	콘텐츠비즈니스 I	3	3-1	전선	등급제	비대면
	영화 VFX, 드라마 CG, 3D 애니메이션, 뉴미디어 콘텐츠 등 다양한 영상 프로젝트와 관련된 비즈니스와 마케팅에 대해 배우면서 미디어 콘텐츠 제작과 비즈니스를 이해하고 취업 및 창업 역량을 강화하는 수업이다.					
49	캐릭터애니메이션III	6	3-1	전선	등급제	비대면
	연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액팅 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 수업이다.					
50	XR콘텐츠제작 I	3	3-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 XR 콘텐츠를 구성하는 다양한 입력과 출력 기기의 동작을 학습하고 리얼타임엔진을 중심으로 이를 연동해 실시간으로 사용자와 반응하는 XR 콘텐츠를 제작하는 수업이다.					
51	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
52	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
53	융합크리틱 II	1	3-2	전필	P/NP	대면
	<취업창업융합프로젝트II(캡스톤디자인)>과 연계하여 개인의 전문적인 진로를 바탕으로 포트폴리오를 설계하는 교과이다.					
54	취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)	6	3-2	전필	등급제	대면
	융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1, 2학년 과정을 통한 학습을 바탕으로, 전문적인 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 교과이다. <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 교과과정을 통한 콘텐츠 기획을 바탕으로 Main, Post-Production을 수행하여 콘텐츠를 완성하는 1인 혹은 팀 프로젝트 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
55	프로젝트문제해결 II	3	3-2	전필	등급제	대면
	<취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.					
56	콘텐츠비즈니스 II	3	3-2	전선	등급제	비대면
	콘텐츠 기업의 창업 및 운영 과정, 각종 투자유치, 자금조달 방법 등을 배우면서 미디어 콘텐츠 기업의 창업을 이해하는 수업이다.					
57	XR콘텐츠제작 II	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 리얼타임엔진에서 상용화 수준의 XR 콘텐츠를 구성하기 위한 최적화 방법을 학습하고, 이를 기반으로 최고 수준의 XR 콘텐츠를 제작하는 수업이다.					
58	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
59	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
60	리얼타임엔진라이팅III	6	3-2	전선	등급제	대면
	3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 다양한 스타일의 라이팅 시퀀스를 설계하고 구성할 수 있는 기술을 함양하는 수업이다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



푸드전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

푸드전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	푸드전문가의문제해결	6	1-1	전필	등급제	대면
	푸드산업에서 직업 기초 능력으로 요구되는 문제해결 능력과 대인관계 능력을 키우기 위해 설계된 교과목이다. 전공 분야와 연계된 프로젝트에 팀을 구성하여 참여한다. 문제를 정의하고, 해결 방법을 찾으며, 목표를 수립하고, 문제를 해결하는 일련의 과정을 통해 직업 기초 능력을 향상시킨다.					
2	푸드전문가의자기개발 I	1	1-1	전필	P/NP	대면
	다양한 푸드 산업 분야에서 자신의 직업모델을 찾거나 창업 역량을 습득하기 위해 자신의 적성과 역량을 파악하고, 자기관리와 경력개발을 할 수 있도록 지도하며, 산업체의 근로윤리와 공동체 윤리를 이해하도록 지도한다.					
3	식품위생학	3	1-1	전선	등급제	대면
	식품의 다양한 위해요소(식중독, 전염병, 기생충 등)를 분류하고, 각 위해요소 특징을 이해하며 그 예방법에 대해 배운다. 또한 식품의 변질 원인을 분석하고 예방법을 배우며, 개인 및 작업장의 위생관리를 할 수 있도록 배운다.					
4	제빵공작소	4	1-1	전선	등급제	대면
	제빵에 사용되는 주요 재료들의 종류와 특성을 이해하도록 한다. 제빵의 도구와 기구들의 사용법을 이해하고, 안전하게 사용할 수 있도록 한다. 제빵 방법에 따른 반죽의 차이를 이해하고 제조 과정 중 일어나는 변화를 이해하며, 주요 빵류를 제조할 수 있도록 한다.					
5	제과제빵이론	3	1-1	전선	등급제	대면
	빵과 과자를 정의할 수 있고, 정확하게 분류할 수 있도록 한다. 제과제빵에 사용되는 주요 식재료의 특성에 대해 이해하도록 한다. 주요 빵류와 과자류의 제조 과정을 이해하도록 한다.					
6	콜드프로덕션키친	4	1-1	전선	등급제	대면
	차가운 요리의 정의를 이해하고, 관련 식재료의 이해 및 butcher와 garde manger 업무를 수행할 수 있도록 실습을 통해 기술을 배운다. 냉 조리 관련 조리방법과 메뉴에 대해 배운다.					
7	푸드스타일링의이해	4	1-1	전선	등급제	대면
	색채와 조형원리를 이해하고 이를 다양한 요리에 적용함으로서 음식의 가치를 높이는 푸드스타일링을 학습한다. 제시된 음식을 플레이팅하며 소품을 활용하여 연출하며, 이를 촬영할 수 있는 능력을 배양하는 교과목이다.					
8	카페바리스타실습	4	1-1	전선	등급제	대면
	1. 커피에 대한 지식과 이해를 바탕으로, 다양한 기법으로 커피를 제조하는 방법을 학습한다. 2. 바리스타 자격증 취득에 필요한 지식과 메뉴 제조 기술을 학습한다.					
9	식품재료학	3	1-1	전선	등급제	대면
	좋은 식재료를 고르는 방법과 함께 보관하는 방법에 대해서 배우고. 식재료의 영양적 특성, 식재료와 연계된 음식이나 식품에 대하여 배운다.					
10	식품학	3	1-2	전선	등급제	대면
	식품의 주요 영양성분인 수분, 탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민의 종류와 물리적, 화학적 특성을 중심으로 하여 맛의 상호작용, 효소, 갈변, 식품의 색, 물성, 풍미 등의 관능적 성분에 대한 지식을 체계적으로 배운다.					
11	푸드전문가의자기개발 II	1	1-2	전필	P/NP	대면
	자기 개발을 위해 학기 목표를 수립하고, 이를 달성하기 위한 방법을 찾으며, 자기관리와 경력 개발을 통해 성과를 달성하도록 한다. 산업체의 근로 윤리와 공동체 윤리에 대한 교육을 통해 산업환경을 이해하도록 한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	제과공작소	4	1-2	전선	등급제	대면
	과자를 정의할 수 있고, 정확하게 분류할 수 있도록 한다. 제과 생산에서 요구되는 주요 재료의 특성에 대해 이해하도록 한다. 주요 과자류 제품의 제조 과정을 이해하여 생산할 수 있도록 한다.					
13	에코블럭제빵소	4	1-2	전선	등급제	대면
	천연발효종에 대한 정의를 이해하고 상업용 효모와의 차이점을 숙지한다. 천연발효종의 종류에 대해 이해하고, 빵의 종류와 어울리는 천연발효종을 선택할 수 있고, 이를 제조할 수 있도록 한다.					
14	양식조리실습 I	4	1-2	전선	등급제	대면
	위생과 안전을 바탕으로 양식기초 조리실무를 익히고 핫 주방에서 생산하는 기본 육수와 소스를 생산할 수 있으며 생선, 육류, 야채 등 식재료의 전처리 과정을 통한 메뉴개발과 핫 프로덕션 주방의 업무진행 과정을 배울 수 있다.					
15	에스닉키친	4	1-2	전선	등급제	대면
	중국/동남아/중앙아시아 음식문화와 요리를 인지하고 각 나라의 대표적인 음식을 사용하여 조리할 수 있도록 한다.					
16	커피로스팅	4	1-2	전선	등급제	대면
	1. 로스팅 과정을 이해하고 로스팅 머신을 이용하여 커피를 로스팅하는 능력을 키운다. 2. 로스팅에 필요한 생두의 선별과 산지별 생두의 특성을 학습한다. 3. 로스팅된 커피의 맛을 평가하여 원두의 특성을 고려한 블렌딩하는 능력을 키운다.					
17	현장실습1-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
18	디지털이미지의이해	4	1-2	전선	등급제	대면
	디지털미디어의 종합편이라고 할 수 있는 영상에 대한 기본적인 이해와 스마트폰을 사용하여 영상을 촬영하고 편집 프르그램을 통해 편집을 할 수 있다.					
19	한식조리실습	4	1-2	전선	등급제	대면
	한국음식의 종류별 특성과 조리법을 이해하고, 제철 식재료의 사용법 및 메뉴 구성을 할 수 있도록 지도한다. 한국조리를 통하여 상차림을 이해하도록 한다.					
20	식품화학	3	2-1	전선	등급제	대면
	식품의 5가지 성분(탄수화물, 지방, 단백질, 무기질, 비타민)과 4가지 관능의 종류 및 특성을 토대로 식품의 저장이나 조리 혹은 가공 중에 발생하는 화학적인 변화의 종류와 이를 확인하는 방법을 배우게 된다.					
21	식품가공실습	4	2-1	전선	등급제	대면
	식품가공기술에 대한 개념과, 제조에 대한 기본적인 지식을 배우고, 가공식품(잼, 피클, 면, 과일음료, 두부 등)과 발효식품(막걸리, 포도주 및 브랜디, 요거트, 수제맥주, 발효식초 등)의 제조원리와 제조방법을 배운다.					
22	음료와칵테일	3	2-1	전선	등급제	대면
	알코올성 음료와 비알콜성 음료를 구분하고 이해하여 고객이 주문한 음료와 칵테일을 제조하고 서비스할 수 있는 능력을 배양하는 과정이다.					

푸드전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
23	외식산업의이해	3	2-1	전선	등급제	대면
	호텔 및 외식산업 환경을 이해하고 식음료 매장운영에 필요한 업무를 수행할 수 있는 역량을 기를 수 있는 과정이다.					
24	푸드전문가의자기개발III	1	2-1	전필	P/NP	대면
	학습 목표를 수립하고 자기관리 및 경력개발을 통해 성과를 달성하도록 지도하며, 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 이해한다.					
25	푸드프로젝트 I	6	2-1	전필	등급제	대면
	주어진 주제에 대하여 문제를 찾아 정의하고, 이를 해결할 수 있는 아이디어를 제안/발표하고 가장 우수한 아이디어를 선정하며, 이를 시제품 형태로 개발하여 평가하는 일련의 과정을 습득함으로서 메뉴(상품) 개발의 프로세스를 이해하도록 한다.					
26	케이크디자인	4	2-1	전선	등급제	대면
	케이크 디자인의 기본 테크닉과 균일한 품질을 유지 할 수 있도록 유형별 제조 실습을 한다. 케이크 디자인에 필요한 도구들을 위생적으로 관리하고 사용할 수 있는 방법을 학습한다. 영양과 맛을 고려하여 식재료를 선택하여 제품을 생산할 수 있도록 지도한다.					
27	사진촬영기법과활용	4	2-1	전선	등급제	대면
	푸드스타일링 및 푸드콘텐츠 제작을 위한 사진촬영 과목으로서 자신이 표현하고자 하는 의도를 사진을 통해 충분히 전달할 수 있을 정도로 사진촬영에 대한 다양한 기법을 익히고 활용하는 교과목이다.					
28	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
29	식품가공학	3	2-1	전선	등급제	대면
	식품의 가공과 저장에 대한 원리와 방법을 이해하고, 관련 기술과 제품의 특성에 대해 배운다.					
30	조리이론	3	2-1	전선	등급제	대면
	재료의 특징과 조리과정 중의 물리적, 화학적 변화를 이해하도록 한다. 영양소의 손실을 줄이면서, 식재료의 맛을 살릴 수 있는 과학적인 조리방법을 학습하고 실습으로 연계하여 이해도를 높이도록 한다.					
31	양식조리실습 II	4	2-1	전선	등급제	대면
	메뉴에 따른 식재료의 특징과 전처리 과정을 이해하고 실습을 통해 서양조리의 생산과정을 배운다. 연회주방의 업무와 메뉴개발 과정을 통하여 연회행사 시연과 서비스 스킬을 배운다.					
32	식품위생실습	4	2-2	전선	등급제	대면
	식품의 품질 관리와 관련하여 개인위생과 작업장 위생관리에 대해 교육하며, 식품 품질 검사 중 중요한 항목인 미생물 검사를 포함한 위생 검사법에 대해 배운다.					
33	레스토랑서비스	3	2-2	전선	등급제	대면
	레스토랑에서 고객 서비스 업무를 비롯한 매장 운영관리 능력을 학습하는 과정이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
34	외식마케팅	3	2-2	전선	등급제	대면
	외식산업의 특성에 대한 이해를 바탕으로 마케팅 활동을 계획하고 실행하는 방법을 습득한다. 상품을 홍보하고 소비자에게 정보를 노출시키는 마케팅 활동을 통해 홍보를 하는 방법을 배운다.					
35	푸드전문가의자기개발IV	1	2-2	전필	P/NP	대면
	푸드산업의 다양한 분야에서 발생할 수 있는 문제를 해결할 수 있도록 자기관리 및 경력개발 능력을 관리할 수 있다. 프로젝트 수업의 목표와 성과를 분석하고 개선안을 마련할 수 있다. 산업체에서 원하는 인재상을 이해하고 이에 필요한 근로윤리와 공동체 윤리를 이해함으로서 진로에 대한 방향성을 찾을 수 있다.					
36	푸드프로젝트 II	6	2-2	전필	등급제	대면
	푸드산업 분야의 실무기술을 향상시키기 위한 프로젝트 교과목이다. 자격증 취득, 실무기술 향상, 산업체 메뉴의 재현과 개발 등의 측면에서 자신의 진로와 연계된 프로젝트 주제를 선정하고 목표와 방법을 정하여 학생 주도적으로 프로젝트를 실행할 수 있도록 지도한다.					
37	초콜릿공방	4	2-2	전선	등급제	대면
	초콜릿의 제조공정을 이해하고 관리 할 수 있도록 하며, 초콜릿에 사용되는 기구들을 적합한 방법으로 활용할 수 있도록 교육한다. 초콜릿 제작 과정에 사용되는 재료선별, 취급법과 초콜릿 공예법을 학습한다					
38	재패니즈키친	4	2-2	전선	등급제	대면
	일본요리의 역사와 식재료의 특징을 이해하여 이를 실습에 적용할 수 있도록 한다. 일본 요리의 영역별 조리법을 익히고 실습을 통해 기술을 학습한다.					
39	식공간스타일링	4	2-2	전선	등급제	대면
	식공간 연출과 테이블 세팅의 5대 요소를 활용하여 각각의 테마에 적합한 식공간을 연출에 필요한 기법을 학습한다.					
40	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
41	식품미생물학	3	2-2	전선	등급제	대면
	식품에 관련된 미생물의 종류와 특징을 이해하고 발효식품을 만드는 유용한 미생물과 식품위생과 관련된 유해한 미생물에 대해 배워 위생적이고 안전한 식품을 제조하고 관리할 수 있도록 한다.					
42	영상촬영과편집	4	2-2	전선	등급제	대면
	음식 영상 촬영 기법과 편집 프로그램을 자유롭게 활용하고 제시된 조건에 맞는 영상을 연출, 제작할 수 있다					
43	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
44	식품분석실습	4	3-1	전선	등급제	대면
	식품의 화학적 성분을 분석하는데 필요한 시약을 조제하고, 이를 이용하여 식품의 주요영양성분을 분석하고, 품질에 영향을 미치는 유해물질을 정량 분석하는 방법을 배운다.					

푸드전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
45	와인소믈리에	3	3-1	전선	등급제	대면
	와인에 관한 전반적인 내용을 이론과 실습을 통하여 습득하는 과정이다. 와인 서비스, 와인 추천, 판매, 와인 분류, 와인 테이스팅 등의 능력을 기른다.					
46	브랜드클래스	4	3-1	전선	등급제	대면
	브랜드클래스는 푸드스쿨과 메리어트 호텔이 협약을 맺고 공동으로 교육, 인턴십, 취업 프로그램을 맞춤형으로 운영하는 교과목이며, 2학년 2학기에 참여 희망 학생을 선발하여 3학년 1학기에 메리어트호텔의 맞춤형 직무교육을 받는다. 3학년 2학기에 호텔에서 인턴십을 수행하며, 이후 별도의 채용절차를 거쳐 해당 호텔에 취업을 할 수 있도록 지도한다.					
47	떡과한과	4	3-1	전선	등급제	대면
	한국 전통 음식문화인 떡과 한과에 대해 이해하고, 제조 방법에 따라 제품을 만들 수 있으며, 현대 식문화에 적합한 제품으로 만들어 활용할 수 있도록 교육한다.					
48	카페디저트테크닉	4	3-1	전선	등급제	대면
	다양한 디저트의 종류와 특성을 이해하며, 디저트 제품의 제조법을 학습한다. 디저트의 효과를 높이기 위해 담음새나 가니쉬 연출 등 다양한 방법을 활용할 수 있으며, 색상의 조화를 활용하여 디저트의 시각효과를 극대화하는 방법을 교육한다.					
49	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
50	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
51	디지털이미지활용	4	3-1	전선	등급제	대면
	상품과 마케팅 수단으로 푸드 콘텐츠를 기획하고 디지털이미지 제작 툴을 활용하여 기획력과 제작 스틸을 익힐 수 있는 교과목이다.					
52	카페브런치	4	3-1	전선	등급제	대면
	카페 브런치 수업은 늘어나는 외식형 카페 시장에서 활용할 수 있는 메뉴들의 조리법과 음식 연출을 배우는 수업이다. 다양한 달걀요리, 샐러드와 드레싱, 여러 가지 샌드위치, 파스타, 수프 그리고 음료 등의 메뉴를 실습한다. 식재료를 다양하게 활용하는 방법과 기본 조리법으로 다양한 메뉴를 만드는 응용 방법 등 브런치 카페의 실제 운영 노하우를 학습한다.					
53	푸드스타트업 I (캡스톤디자인)	12	3-1	전선	등급제	대면
	비즈니스모델에 기반한 사업 계획서를 작성하고, 이를 바탕으로 제품을 개발하며, 그 결과물을 활용하여 팝업레스토랑, 소셜펀딩, 모의 창업 등과 같은 다양한 창업의 단계를 경험할 수 있도록 지도하는 프로젝트 교과목이다.					
54	외식산업창업및경영	3	3-1	전선	등급제	대면
	외식업 창업에 필요한 창업 아이템 선정, 상권분석과 입지선정, 사업계획서 작성 등을 학습한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
55	환경위생학	7	3-2	전선	등급제	대면
	대기, 수질 및 산업 환경에 대해 전반적으로 학습한다. 대기환경의 특징 및 오염원의 종류에 대해 학습하며 수질오염의 원인과 방지, 상수 및 폐수처리, 분뇨 및 슬러지 처리를 이해하도록 한다. 산업체 근로환경에서 발생할 수 있는 각종 질환 및 예방 대책에 대해서도 학습한다.					
56	외식업사례연구	3	3-2	전선	등급제	대면
	외식시장 및 업체를 방문하여 창업 성공과 실패사례를 연구하고 발표함으로써 외식업 창업과 경영능력을 고취할 수 있는 과정이다.					
57	분자요리	4	3-2	전선	등급제	대면
	분자요리와 관련된 지식과 기술을 학습하며, 이를 바탕으로 메뉴와 레시피를 기획한다. 레스토랑의 고급 코스 메뉴에 분자요리 기법을 활용할 수 있도록 학습한다.					
58	육가공마이스터	6	3-2	전선	등급제	대면
	육가공에 사용되는 식재료에 대해서 이해하고, 이를 이용하여 햄, 소시지, 건조 육가공품 등을 생산하고 이를 활용한 음식을 개발하거나 생산할 수 있는 역량을 교육한다.					
59	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
60	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
61	베이커리공예예술	4	3-2	전선	등급제	대면
	베이커리 제품의 시각적 만족도를 향상시킴으로서 제품의 가치를 높이기 위해 빵공예, 마지판공예, 슈가크레프트, 초콜릿공예에 대해 학습하며, 각종 행사와 어울리는 작품의 디자인과 형태를 계획하고 제작하여 활용할 수 있도록 한다.					
62	푸드스타트업 II (캡스톤디자인)	12	3-2	전선	등급제	대면
	창업 절차에 대한 이해, 비즈니스모델에 기반한 메뉴개발, 홍보, 마케팅, 매장관리, 서비스 관리, 사업 분석 등의 매장 운영 업무를 수행함으로써 창업에 대한 역량을 배양할 수 있도록 지도하는 프로젝트 교과목이다.					
63	푸드캡스톤디자인	6	3-2	전선	등급제	대면
	비즈니스 모델에 대한 이해를 바탕으로 산업체와 연계하여 스스로 문제를 찾아 비즈니스 모델을 정의할 수 있도록 지도한다. 주제와 관련된 비즈니스 모델의 사례를 조사하고, 가상의 시나리오 형식의 비즈니스 모델을 디자인하고 실행하며, 그 결과를 피드백하는 일련의 과정을 습득함으로서 창업을 준비할 수 있는 교과목이다.					
64	영양학	3	3-2	전선	등급제	대면
	인간의 건강을 위한 각종 영양소에 대한 소화흡수와 영양소의 필요량과 결핍 및 과잉증 등에 대하여 올바른 영양 지식을 배운다. 또한 인체대사량을 이해하여 식생활을 평가하여 식단관리를 이해하여, 적절한 체중조절을 위한 다이어트 방안, 만성질환 예방을 위한 영양과의 관계를 배운다.					

푸드전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
65	창업학기실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	기술과 아이디어를 가진 학생이 재학 중 창업에 도전하여 실무 지식을 습득하고 실제 사업에 성공할 수 있는 역량을 강화할 수 있도록 지원하기 위한 교과목이다.					

memo



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



스타일리스트전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

스타일리스트전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	패션소통을위한자기개발	2	1-1	전선	등급제	대면
	지속적인 학생지도로 새로운 대학생활을 위한 관계 맺기를 잘 해 나갈 수 있도록 1학년 지도교수의 상담코칭을 통하여 패션의 비전을 제시함으로서 자존감을 높이고 자발적인 학습동기를 부여하여 의사소통과 대인관계 역량 향상을 목표로 한다.					
2	현대패션모드	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트의 기초가 되는 복식과 문화의 역사적 트렌드를 이해하기 위해 시대별 복식과 헤어·메이크업, 소품 등 스타일을 이해하고, 콘셉트에 의한 패션스토리를 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.					
3	스타일드로잉	3	1-1	전선	등급제	대면
	패션의 미적 가치를 드로잉이라는 시각적 커뮤니케이션 수단을 통해 표현하는 것을 배우는 과정으로 fashion Figure로서 인체를 해석하고 다양한 패션 아이템별, 소재별 표현법을 구현할 수 있다.					
4	스타일리스트기초	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트로서의 입문을 위한 개론과목으로, 스타일링관련 기본지식, 패션상품지식, 스타일링의 기초 지식을 습득함으로써 스타일리스트 분야별 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.					
5	디지털패션	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일링의 스마트한 소통을 위하여 실무에서 대부분 사용하는 어도비 포토샵 프로그램을 사용하여 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하고, 개성이 담긴 작품을 제작할 수 있는 능력을 배양하도록 한다.					
6	메이크업기초	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일링에 필요한 메이크업의 기초 단계 과목으로, 퍼스널컬러의 이해와 스킨케어, 메이크업 도구와 제품에 대한 기본지식과 활용법을 익혀 개성 있는 메이크업 연출방법 구상 및 메이크업 일러스트로 표현능력을 배양한다.					
7	퍼스널컬러	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일링에 활용하기 위해서 색채와 소재의 기본 원리 및 코디네이션 방법론을 습득하고, 콘셉트의 이미지에 맞는 색채와 소재를 분석하고 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.					
8	패션조형기초	3	1-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트에게 필요한 기초적인 의복구성 능력을 키우기 위한 과목으로, 기초적인 바느질, 봉제 방법과 부분적 수선을 통해 피팅 방법 등의 지식과 기술 습득함으로써 스타일리스트 분야의 원활한 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.					
9	패션브랜드이해	3	1-2	전선	등급제	대면
	어패럴 메이커 스타일링에 기초가 되는 패션브랜드에 대한 이해를 위하여 브랜드의 아이덴티티, 성장 배경과 브랜드 스토리를 분석할 수 있고, 나아가 브랜드의 성공 스토리를 배우는 과목이다					
10	디자인발상	3	1-2	전선	등급제	대면
	스타일리스트로서 요구되는 패션디자인능력과 컨셉기획 능력 향상을 위해, 다양한 방법으로 리서치하고 디자인 원리를 이해하여 창의적인 디자인을 창작하는 과목이다.					
11	패턴메이킹 I	3	1-2	전선	등급제	대면
	기초패턴 제도의 원리를 이해하고 다양한 패턴 변형을 통하여 의상 제작 역량을 강화하는 과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	퍼스널컬러스타일링	3	1-2	전선	등급제	대면
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 숍퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일 컨설팅을 할 수 있는 과목이다.					
13	웨딩메이크업	3	1-2	전선	등급제	대면
	신부에 적합한 이미지 파악과 장소의 특성과 콘셉트 등을 고려하여 적합한 토탈 웨딩메이크업 이미지를 기획할 수 있으며, TPO를 분석하고 적절한 상황 판단으로 웨딩 메이크업 제안을 할 수 있고 메이크업 이미지를 표현할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.					
14	네일아트	3	1-2	전선	등급제	대면
	1. 네일리스트의 기초단계로 체계적인 이론 교육을 바탕으로 다양한 기법을 응용 가능하도록 하였다. 2. 현장에서 활용 가능한 스킬을 실습 위주의 교육함으로써 토탈 스타일링이 가능하도록 하는 과목이다.					
15	디지털패션창작	3	1-2	전선	등급제	대면
	일러스트 프로그램을 활용하여 드로잉, 디자인 작업 등을 수행하고 정확한 의상 표현을 위한 도식화와 개성있는 패션 일러스트 포트폴리오를 완성할 수 있다.					
16	패션뷰티크리에이터	3	1-2	전선	등급제	대면
	패션뷰티분야의 콘텐츠 제작을 위한 아이템을 선정하고 기획하는 능력을 키워 차별화된 개인 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 배양한다.					
17	드라마영화스타일링	3	1-2	전선	등급제	대면
	패션아이템과 패션소품의 이해를 통해 스타일링 테크닉의 기본 지식을 이해하는 과목이다.					
18	패션디자인	3	2-1	전선	등급제	대면
	1. 트렌드 정보와 패션마켓 환경 분석을 통해 콘셉트의 상품을 기획, 디자인 개발 어패럴 상품기획 프로세스를 프로젝트를 통해 구현할 수 있다. 2. 컨셉에 맞는 업무 타임 스케쥴을 구성하고 계획할 수 있다. 3. 아이템별 제품디자인을 전개하여 제품을 홍보할 수 있다.					
19	방송메이크업	3	2-1	전선	등급제	대면
	1. 미디어스타일리스트로 성장하기 위해 현장에서 활용 가능한 메이크업과 토탈테크닉을 익히는 과목이다. 2. 뷰티트렌드를 이해하여 미디어의 목적별, 컨셉별 이미지에 맞는 메이크업을 응용하여 연출할 수 있는 능력과 기술을 키우고자 하는 과목이다.					
20	헤어스타일링기초	3	2-1	전선	등급제	대면
	1. 모발에 대한 기초지식과 헤어스타일링 실습을 위한 뷰티 트렌드를 이해하고자 한다. 2. 토탈 이미지 스타일링을 중심으로 헤어 스타일의 다양한 패턴을 연출할 수 있는 기초능력과 기술을 배양하는 과목이다.					

스타일리스트전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
21	3D디자인	3	2-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트로서 요구되는 캐릭터 설정에 대한 이해와 디자인 컨셉 표현을 위해 3D 그래픽 의상 디자인 소프트웨어 마블러스 프로그램을 활용한다. 이에 따라 프로그램의 툴을 이해하고 트랜드에 맞춰 3D 모델링 방법으로 디자인기획을 표현한다.					
22	패션포토	3	2-1	전선	등급제	대면
	1. 스타일리스트에게 필요한 기초적 사진기술과 패션화보를 분석하는 과목이다. 2. 패션포토그래피는 빛을 포착해 현실공간을 평면적 화면에 나타내어 전달하는 영상언어(VisualLanguage)이며 사진을 통해서 스타일리스트의 통찰력과 관찰력을 향상시키는 과목이다.					
23	패션비즈니스	3	2-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트의 브랜딩을 위한 패션산업에서 일어나는 현상들과 동향을 분석하여 패션비즈니스의 전반을 이해하고 e-패션몰을 구축하여, 트렌드와 상품성있는 스타일의 샐렉팅 능력과 쇼핑몰 운용능력, 창업능력을 향상시키는 과목이다.					
24	한국복식이해	3	2-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트로서 우리나라 복식의 역사와 한복 구성방법의 이해를 통해, 한복의 아름다움에 대한 관심을 높이고, 한복을 디자인하고 제작하여 한복의 세계화와 대중화에 기여할 수 있는 과목이다.					
25	패턴메이킹 II	3	2-1	전선	등급제	대면
	입체재단의 기초를 습득하고 다양한 형태 변형을 통하여 의상 제작 역량을 강화하는 과목이다.					
26	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
27	뷰티아트디자인	3	2-1	전선	등급제	대면
	트랜드 분석을 하여 새로운 뷰티디자인을 기획하고 개발할 수 있으며 메이크업과 헤어, 패션스타일링을 통한 뷰티 이미지를 디자인하고 완성 할 수 있는 능력을 배양한다.					
28	Kpop공연스타일링	3	2-1	전선	등급제	대면
	방송매체 분야별 스타일리스트 업무 내용을 이해하고 스타일링 테크닉을 습득하여 실무능력을 배양하는 과목이다.					
29	숍스타일링	3	2-2	전선	등급제	대면
	패션유통 숍스타일리스트(숍마스터, 숍매니저) 위한 기본 과목으로서, 패션상품, 트렌드, 고객관리, 상품관리가 가능한 전문 패션숍관리자로서의 자질과 비즈니스 능력을 배양하는 과목이다.					
30	텍스타일아트	3	2-2	전선	등급제	대면
	패션이미지와 소재감성에 적합한 소재디자인 표현 기법을 통해 소재디자인 개발을 학습하는 수업이다.					
31	3D디자인창작	3	2-2	전선	등급제	대면
	가상현실인 메타버스 공간에서 사용자의 개성과 정체성을 표현하기 위한 수단으로 의상을 적극 활용하고 있다. 디지털 아이덴티티를 표현하기 위해 3D 모델링 프로그램인 마블러스 디자이너를 사용하여, 자신의 의상 디자인을 빠르고 효과적으로 창작하여 새로운 패션 플랫폼에 대응할 수 있도록 한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
32	영화무대의상제작	3	2-2	전선	등급제	대면
	스타일리스트로서 요구되는 무대의상 제작기법 향상을 위해, 무대의 패션스타일 컨셉 특징을 이해하여 소품 및 액세서리의 창의적인 디자인개발 및 작품 제작과 연출 능력을 배양하는 과목이다.					
33	패션화보스타일링	3	2-2	전선	등급제	대면
	비주얼커뮤니케이션을 위한 스토리를 분석하고, 패션화보 제작과정을 습득하기 위한 과목이다.					
34	패션메이크업	3	2-2	전선	등급제	대면
	1. 토탈 스타일링이 이루어지도록 뷰티메이크업과 패션스타일링의 응용력을 높인 하이테크닉을 습득하고자 한다. 2. 뷰티메이크업과 패션스타일을 이미지와 연관해 완성하는 과정으로, 이론과 실습을 병행하여 토탈 스타일링 능력을 향상시키는 과목이다.					
35	헤어스타일링응용	3	2-2	전선	등급제	대면
	1. 헤어스타일 연출을 위해 국내외 트렌드 정보를 수집하여 분석하고 수집된 정보와 자료를 근거로 헤어디자인을 구상하고 연출할 수 있다. 2. 헤어스타일의 다양한 패턴을 응용하여 연출할 수 있으며, 토탈패션스타일링을 위한 자신만의 창의적인 헤어스타일디자인을 완성하는 과목이다.					
36	패션필름	3	2-2	전선	등급제	대면
	제시된 주제에 적합한 영상 콘텐츠를 제작하기 위한 기초적 표현과정을 습득하는 과목이다.					
37	e-패션홍보	3	2-2	전선	등급제	대면
	브랜드 홍보를 하기 위해 먼저, 홍보와 광고의 차이점, 마케팅이란 무엇인지, 홍보 마케팅이란 어떤 것인지에 대해 기본 맥락과 차이점을 인지하고, 브랜드 탐구를 통해 구체적인 실무를 하기 위한 홍보 담당자로서의 능력을 배양하는 과목이다.					
38	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
39	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
40	패션취업과창업	3	3-1	전선	등급제	대면
	패션분야에서 희망분야의 취업과 창업준비를 위해 필요한 비전설계와 커리어 설계의 방향을 제시하고 기업 및 직무에 대한 탐색을 통하여 취업 및 창업역량을 개발할 수 있도록 창업 실전을 통하여 브랜드를 구축하고 제품 개발, 홍보, 마케팅 실전을 훈련하는 과목으로서 비즈니스에 대한 자신감을 불어넣어 효율적인 취업의 유도뿐 아니라 수익성을 높일 수 있는 브랜드 창업을 목표로 한다,					
41	크리에이티브테크니컬스튜디오	3	3-1	전선	등급제	대면
	스튜디오 콘셉트에 맞는 프로젝트를 선정하여 상품기획과 메이킹 역량을 발휘하여 ONLY ONE 브랜드 제품을 개발할 수 있다.					

스타일리스트전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
42	소품스타일링	3	3-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트의 고급단계로 장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 다양한 구도와 시안을 기획하여 연출할 수 있다.					
43	아트메이크업	3	3-1	전선	등급제	대면
	1. 전체 컨셉에 따른 아트 메이크업 및 분장과 관련된 이미지 디자인을 계획할 수 있다. 2. 다양한 오브제를 활용한 창작기법의 습득을 통해 전문적인 메이크업 아티스트로써의 능력을 배양하는 과목이다.					
44	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
45	크리에이티브스타일프로젝트(Capstonedesign)	6	3-1	전선	등급제	대면
	1. 스타일리스트 실무프로세스를 습득하여 현장실무 능력을 배양한다. 2. 프로젝트를 기획하여, 컨셉설정, 패션아이템제작, 촬영, 패션화보제작, 홍보전략까지 현장실무프로세스의 전과정을 습득하는 프로젝트형 과목이다.					
46	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
47	AI비주얼디자인	3	3-1	전선	등급제	대면
	스타일리스트의 고급단계로 사진, 디자인과 영상, 뉴 미디어 아트 및 인공지능을 활용하여 비주얼커뮤니케이션 실무 영역에 적합한 비주얼디자인 능력을 기른다.					
48	패션에디팅	3	3-2	전선	등급제	대면
	패션사진 촬영을 통해 e-쇼핑몰(패션화보)에 적용할 수 있도록 에디팅 역량을 배양하는 과목이다.					
49	퍼스널이미지컨설턴트	3	3-2	전선	등급제	대면
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 숍퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일 컨설팅을 할 수 있는 과목이다.					
50	뷰티마스터	3	3-2	전선	등급제	대면
	패션스타일의 이미지와 연관해 메이크업, 헤어 응용테크닉, 컨셉을 완성하는 최종과정으로, 미디어의 이해와 함께 완성도 높은 토탈 스타일링 능력을 배양시키고자 한다.					
51	스타일콜라보레이션(Capstonedesign)	6	3-2	전선	등급제	대면
	스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트의 일환으로 산업체와의 코웍을 통해 스타일링 업무 프로세스를 습득하여 현장 적응역량을 배양하고 취업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
52	포트폴리오(Capstone Design)	3	3-2	전선	등급제	대면
	스타일리스트 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춘 포토폴리오를 제작하여 나만의 스토리의 퍼스널 브랜딩을 구축하기 위한 과목이다.					
53	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
54	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					
55	아트오브제	3	3-2	전선	등급제	대면
	스타일리스트의 고급 단계로 현대장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 스타일링에 활용 가능한 아이템을 장식적으로 제작, 표현하여 콘셉트에 맞는 스타일 아트 결과물을 창출하는 과목이다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST

뮤지컬연기전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	자발적연기트레이닝연구	1	1-1	전선	P/NP	대면
	장면을 효율적으로 연기하기 위해 필요한 단계별 연습 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.					
2	자발적보컬트레이닝연구	1	1-1	전선	P/NP	대면
	뮤지컬 넘버를 효율적으로 가창하기 위해 필요한 단계별 연습 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.					
3	자발적안무트레이닝연구	1	1-1	전선	P/NP	대면
	각 장르에 걸맞은 춤을 정확히 수행하기 위한 연습 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.					
4	연기의이해	4	1-1	전선	등급제	대면
	연기에 필요한 기본적인 요소와 감각을 통해 충동과 주고받기를 이해하고 짧은 장면을 구성/연습/실연하는 교과목이다.					
5	뮤지컬보컬 I	4	1-1	전선	등급제	대면
	뮤지컬 가창에서의 호흡과 발성의 기본 개념을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
6	재즈댄스 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	재즈댄스의 개념을 이해하고 워밍업과 isolation훈련을 바탕으로 기초재즈 동작을 실습하는 교과목이다.					
7	발레 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	무용의 기초 장르인 발레의 규칙을 배우고 발레 기초 동작에 필요한 기술을 실습하는 교과목이다.					
8	프로덕션의이해	2	1-1	전선	등급제	대면
	공연의 한 대목을 텍스트로 하여 공연 제작에 필요한 각 분야별 유기적인 업무 연계와 역할 분담을 실습하고 공연 제작 능력을 배양하여 간단한 장면을 구성/실습/발표하는 교과목이다.					
9	자발적연기트레이닝실습	1	1-2	전선	P/NP	대면
	장면을 효율적으로 연기하기 위해 필요한 자신만의 연습 방법을 찾아내고 실험하는, 자신만의 방법론을 실습하는 교과목이다.					
10	자발적보컬트레이닝실습	1	1-2	전선	P/NP	대면
	뮤지컬 넘버를 효율적으로 가창하기 위해 필요한 자신만의 연습 방법을 찾아내고 실험하여 자신만의 방법론을 실습하는 교과목이다.					
11	자발적안무트레이닝실습	1	1-2	전선	P/NP	대면
	각 장르에 걸맞은 춤을 정확히 추기 위해 필요한 자신만의 연습 방법을 찾아내고 실험하는, 자신만의 방법론을 실습하는 교과목이다.					
12	리얼리즘연기	4	1-2	전선	등급제	대면
	리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.					
13	뮤지컬보컬 II	4	1-2	전선	등급제	대면
	개인별 발성의 취약점을 찾아 자발적으로 트레이닝하며, 벨칸토 발성연습을 통하여 뮤지컬 가창시 필요한 발성법을 실행할 수 있도록 돕는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
14	재즈댄스 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	기초재즈 동작을 바탕으로 심화된 기초재즈 동작을 익히고 8비트의 pop jazz, funky jazz 안무를 실습하는 교과목이다.					
15	발레 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	다양한 center동작, 뿌엥뜨, 기본점프, 턴의 기술을 실습하여 발레 기술의 기본동작을 심화 학습하는 교과목이다.					
16	뮤지컬앙상블 I	2	1-2	전선	등급제	대면
	뮤지컬 배우로서의 연습 습관 및 연주태도를 확립하고, 주차별 일정에 따라 뮤지컬 솔로 곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 연주하는 교과목이다.					
17	공연워크숍	2	1-2	전선	등급제	대면
	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.					
18	공연제작실습 I -정통뮤지컬,연극을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
19	공연제작실습III-실험극프로젝트를위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
20	공연제작실습 V -대중성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
21	공연제작실습VI-캡스톤디자인	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연 콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
22	공연제작실습VII-예술성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 프로덕션 진행(창업)을 위한 준비 단계로 작품 분석을 바탕으로 작품을 공연화시키는 무대미술의 디자인 과정을 파트별로 참여하는 과정을 통해 습득한 지식과 기술을 응용하여 프로덕션에 적용하는 교과목이다. 연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다. 작품분석과 텍스트 읽기능력을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무3요소를 융합하여 작품의 주제를 동시대적 시각으로 재해석하고, 새로운 극형식과 양식적표현으로 실험적인 공연을 수행하는 교과목이다. 이 과정을 통해 프로덕션 모의창업과정을 실습할 수 있다.					
23	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
24	코미디연기실습	4	2-1	전선	등급제	대면
	희극대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.					
25	뮤지컬보컬III	4	2-1	전선	등급제	대면
	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 실습하고 적용하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
26	재즈댄스III	2	2-1	전선	등급제	대면
	기초심화 동작을 바탕으로 combination 동작을 익히고 16비트의 pop jazz, funky jazz안무를 실습하는 교과목이다.					
27	발레III	2	2-1	전선	등급제	대면
	반복 숙달과정을 통해 발레 기술 동작의 정확성을 높이고 복잡한 콤비네이션, 다양한 Jump, turn기술을 실습하는 교과목이다.					
28	뮤지컬앙상블 II	2	2-1	전선	등급제	대면
	뮤지컬 작품, 장면, 인물 분석을 바탕으로 동선을 구성하고, 음성적 캐릭터 구축을 위해 다양한 음색을 취사선택하여 뮤지컬 솔로곡 및 듀엣곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 발표하는 교과목이다.					
29	연극교수학습방법	2	2-1	전선	등급제	대면
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.					
30	연극교육론	2	2-1	전선	등급제	대면
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
31	공연제작실습 II -캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
32	공연제작실습IV-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
33	공연제작실습Ⅷ-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
34	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
35	시대극연기실습	4	2-2	전선	등급제	대면
	그리스 비극, 셰익스피어 극 대본을 바탕으로 신체표현의 확장 및 운문의 대사표현 등의 무대기법을 익혀 인간의 근본적이고 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 포함한 비극장면을 실연하는 교과목이다.					
36	뮤지컬보컬IV	4	2-2	전선	등급제	대면
	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 적용하고, 벨팅 발성을 실습하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
37	재즈댄스IV	2	2-2	전선	등급제	대면
	Lyrical jazz와 modern jazz의 특징을 이해하고 상급 난이도의 동작으로 구성된 안무를 실습하는 교과목이다.					
38	뮤지컬앙상블III	2	2-2	전선	P/NP	대면
	뮤지컬 작품, 장면, 인물 분석을 바탕으로 동선을 구성하고, 음성적 캐릭터 구축을 위해 다양한 음색을 취사선택하여 뮤지컬 솔로곡, 듀엣곡 3인 이상 장면시연을 반주에 맞추어 관객 앞에서 발표하는 교과목이다.					
39	발레IV	2	2-2	전선	등급제	대면
	발레공연이나 발레동작을 기본으로 한 뮤지컬 작품의 안무가 수행 가능하도록 분석/편집/구성/실습하는 교과목이다.					

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
40	연극교육프로그램개발	2	2-2	전선	등급제	대면
	연극 교수학습 모형에 대한 이해를 바탕으로 연극 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르는 교과목으로 단계별 실습을 통해 현장의 패러다임에 적합한 과정을 체험하여 실제 수업안을 작성하는 교과목이다.					
41	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
42	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
43	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
44	뮤지컬보컬 V	4	3-1	전선	등급제	대면
	다양한 리듬과 템포로 구성된 뮤지컬 넘버의 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 개발할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
45	뮤지컬앙상블IV	2	3-1	전선	등급제	대면
	정식공연이 되지 않은 뮤지컬 창작 콘텐츠의 대본과 악보를 바탕으로 창의적인 분석을 통해 캐릭터와 드라마를 구축, 장면시연을 반주에 맞추어 관객 앞에서 발표하는 교과목이다.					
46	뮤지컬댄스 I	2	3-1	전선	등급제	대면
	개인 안무 레퍼토리로 시연 가능한 캐릭터중심의 안무 작품과 두 가지 이상의 장르를 융합한 뮤지컬 안무 작품을 실습하는 교과목이다.					
47	뮤지컬연기실습 I	4	3-1	전선	등급제	대면
	소극장 뮤지컬(현대극 위주)의 무대언어와 환경적 특성을 이해하고, 다양한 소극장 뮤지컬의 대본 분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.					
48	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
49	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
50	뮤지컬보컬VI	4	3-2	전선	등급제	대면
	다양한 음악의 장르로 구성된 뮤지컬 넘버의 장르적 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 완창 할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
51	뮤지컬댄스 II	2	3-2	전선	등급제	대면
	다양한 장르의 안무를 드라마, 캐릭터와 매칭하여 이해하고 수행하는 능력을 발전시키고 개인의 성향에 맞는 창의적인 자유 안무 레퍼토리를 개발하는 교과목이다.					
52	뮤지컬연기실습 II	4	3-2	전선	등급제	대면
	대극장, 라이선스 뮤지컬의 확장의 개념과 환경적 특성을 이해하고, 다양한 대극장 및 라이선스 뮤지컬의 대본 분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST

무대미술전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

무대미술전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	기초디자인	6	1-1	전선	등급제	대면
	공연에서 디자인 개념을 이해하기 위해 각 디자인 요소들을 이해할 수 있도록 디자인의 요소들에 대해 연구하고 배운다. 공간, 빛의 특성을 알 수 있도록 다양한 작품들의 감상을 통해 각 디자인적 요소들의 특징을 알고 그것들을 표현해 본다.					
2	스테이지크래프트	1	1-1	전선	등급제	대면
	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 극을 이해하는 수업이다. 무대디자인/조명디자인전공을 선택하기에 앞서 공연제작실습의 실제 셋업과정과 리허설과정에 참여하여 공연을 만드는 실제과정을 알아가고 실습하는 수업이다.					
3	기초무대기술	6	1-1	전선	등급제	대면
	공연의 요소인 무대, 조명의 기술적인 부분을 이해하기 위한 과목으로 각 공간에서의 안전수칙과 공구사용 요령을 학습하는 실기과목이다. 제작소 및 공연장의 환경관리와 공구 및 기구에 관한 안전한 사용요령을 학습하여 무대의 기초 기술 수준을 인정받도록하는 교과목이다.					
4	공연입문	3	1-1	전선	등급제	대면
	공연을 만들어가는 사람들과 공연을 만들어가는 과정의 이해를 통해 학생들이 공연에 친숙하게 하기 위한 교과목이다. 또한, 프로덕션에서 가장 중요한 협업 과정의 경험을 통해 함께 작품을 만들어가는 경험해보는 교과목이다.					
5	기초무대제도	2	1-1	전선	등급제	대면
	AutoCAD를 활용하여 무대도면을 작성할 수 있는 실습과목이다. 제도표준에 따라 도면을 작성할 수 있도록 컴퓨터 활용 설계능력을 배양하는 교과목이다.					
6	텍스트와이미지	4	1-2	전선	등급제	대면
	다양한 텍스트 중 플롯을 분석하고 토론, 중심개념을 도출해 무대/조명디자인을 할 수 있다. 플롯안에서 시, 공간이 분석된 내용을 2D이미지와 재료의 다양한 특성을 살려 공간디자인을 할 수 있는 교과목이다.					
7	전공워크샵	3	1-2	전선	등급제	대면
	짧은 작품을 통해 기본적인 공연 매뉴얼을 이해하는 과정이다. 공연제작실습을 위한 전체과정과 기초적 기술능력을 향상시키기 위한 전공별수업으로 타전공과 협력하여 일정한 제작과정에 따라 기초를 실습하는 교과목이다. 자신의 전공분야의 정해진 역할에 따라 실습하는 공연제작교과목이다.					
8	작품연구	2	1-2	전필	등급제	대면
	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다. 대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하기 위하여 학생들은 다양한 극 텍스트를 접하게 된다.					
9	조명표현기술	4	1-2	전선	등급제	대면
	조명디자인을 무대와 공간에 구현하기 위해 협업자들과의 설치 운영을 위한 작업도면과 일정을 포함한 제반서류들을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하는 법을 학습하고, 이를 극장에 설치해본다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
10	기초조명	2	1-2	전선	등급제	대면
	다양한 일반 조명기의 빛의 특성 및 전기 배선에 대한 실습을 통해 장비관리와 단계별 작업방법을 학습하여 조명작업 및 운영과정을 이해한다. 일반 조명장비를 조작, 운용할 수 있다.					
11	입체제도	2	1-2	전필	등급제	대면
	컴퓨터 프로그램 (Sketch Up)을 활용해 가상공간 상에서 입체적 사물을 표현하는 실기 과목이다. 실제로 조형과 공간건축을 제작하기전에 시뮬레이션할 수 있는 프로그램 설계방법을 학습하는 교과목이다.					
12	무대기술	4	1-2	전선	등급제	대면
	무대장치의 전반적인 기술과정을 습득하는 실기 과목이다. 2층구조물의 제작과정에 따른 도면과 재료를 이해하고 이에 따른 제작-작화-시조립과정의 기본적인 무대기술능력을 배양하므로 계단, 단, 벽체, 기둥의 장치물 제작을 실습하는 교과목이다.					
13	표준장치제작	2	1-2	전선	등급제	대면
	무대평면장치의 제작과 매달기 설치 과정의 실기 과목이다. 평판장치의 구조를 이해하고, 제작하여 구조물의 조립, 설치등 표준장치의 활용 구성 능력을 배양하는 교과목이다.					
14	컴퓨터응용디자인	2	1-2	전선	등급제	대면
	컴퓨터그래픽과 설계 및 OA S/W을 이용한 프로젝트 과제의 실기 과목이다. 표현하고자하는 공간의 설계와 분위기 표현방법을 통해 컴퓨터활용능력을 배양하는 교과목이다.					
15	디자이너를위한대본분석	2	2-1	전필	등급제	대면
	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다. 대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.					
16	공간과시각	4	2-1	전선	등급제	대면
	명화를 선정해 작품의 배경을 조사하고 분석, 토론해 평면적인 공간의 개념을 명화작품의 의도와 배경을 바탕으로 입체적인 공간으로 디자인할 수 있는 교과목이다.					
17	무빙라이트와아이온콘솔	4	2-1	전선	등급제	대면
	1. DMX의 원리 이해와 조명 시스템의 구축 2. 무빙라이트 및 멀티파라미터장비의 특성과 기능을 학습					
18	조명표현	2	2-1	전선	등급제	대면
	조명디자인의 의도를 담은 조명 도면의 내용들을 이해하여 파악하고, 실제 디자인 의도를 도면화하기 위해 필요한 조명 각도와 공간과의 연관성을 이해하기 위한 과목이다.					
19	영상표현기술	2	2-1	전선	등급제	대면
	커뮤니케이션과 표현의 매체인 영상을 무대에 적용하기 위해 촬영, 편집, 그래픽디자인, 이펙트의 영상콘텐츠를 제작법을 익히는 과목이다. 기초 영상 제작프로그램을 익히고 자유로운 표현기법으로 창의적인 발상의 근원을 찾는 교과목이다. 기존의 회화작품을 통해 영상물로의 접근을 시도하는 교과목이다.					

무대미술전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
20	장치설계	4	2-1	전선	등급제	대면
	공연의 기술적인 이론과 설계 및 모의시행의 실습으로 구성된다. 프로젝트중심의 워크숍방식으로 진행하며, 프로젝트단위로 설계이론, 공식, 제도의 과정을 통해 설계능력을 학습하는 교과목이다.					
21	입체장치제작	2	2-1	전선	등급제	대면
	무대장치의 입체물 제작과 이동기술을 습득하는 실기 과목이다. 입체구조물의 제작과정에 따른 도면과 재료를 이해하고 이에 따른 제작-작화-시조립-이동전환과정의 기본적인 무대기술 능력을 배양하는 교과목이다.					
22	공연제작실습 I -정통뮤지컬,연극을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
23	공연제작실습III-실험극프로젝트를위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
24	공연제작실습 V -대중성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
25	공연제작실습VII-예술성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
26	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수립하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
27	극공간디자인	6	2-2	전선	등급제	대면
	셰익스피어 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석 후 규모에 맞는 극장을 선택해 평면장치기술(목공,평판, 천장장치,덧마루등)을 적용하고, 빛을 표현하여 동시대적 양식으로 재구성한 무대/조명디자인을 할 수 있는 교과목이다.					
28	조명콘솔_MA	4	2-2	전선	등급제	대면
	조명콘솔에 컴퓨터 프로그램을 활용해 디자인 의도에 맞게 구현하는 패치, 기능을 숙달하는 실습 교과목이다.					
29	무대영상인터페이스	2	2-2	전선	등급제	대면
	다양한 주어진 공간에 적용시킬 수 있는 영상을 디자인, 제작한 후 영상입출력 및 제어장비를 설치하여 공간에 창의적으로 구현하는 과목이다.					
30	전환장치기술	4	2-2	전선	등급제	대면
	공연장의 전환시스템을 이해하고 시뮬레이션이나 실물 제작하는 실습과목이다. 공연장의상, 하부전환장치의 기계적 원리와 제어시스템을 이해하고 무대장치에 실제적으로 적용하기 위해 물리적 구조와 설계 및 모형체로 시뮬레이션 동작하거나 실물 제작하여 전환기술을 구현하는 교과목이다.					
31	3D렌더링	2	2-2	전선	등급제	대면
	3D스케치업과 3D 렌더링프로그램을 이용하여 실물표현을 렌더링하는 실기 과목이다. 공간의 구조와 재료 및 환경, 조명에 의한 분위기를 실물과 같은 표현을 위해 컴퓨터 프로그램의 렌더링 디자인능력을 배양하는 교과목이다.					
32	공연제작실습 II -캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
33	공연제작실습IV-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
34	공연제작실습VI-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연 콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					

무대미술전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
35	공연제작실습Ⅷ-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
36	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
37	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
38	공연디자인	6	3-1	전필	등급제	대면
	동시대 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 다양한 공간을 선택 후 입체장치기술(계단, 트러스, 조형 등)이 적용된 무대/조명/영상디자인을 할 수 있는 교과목이다.					
39	세노그라피	2	3-1	전선	등급제	대면
	단막 희곡을 선택하여 무대미술로 표현되는 시각적 이미지의 전체적인 조화를 이해하고 수행 하는 교과목이다.					
40	극장기술과역사	2	3-1	전선	등급제	대면
	고대 그리스 시대부터 현대에 이르기까지의 시대별 극장(공연장)의 특징과 극장의 구조를 통해 시대적 문화와 기술적 변천 과정을 학습하는 교과목이다.					
41	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
42	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
43	문제해결능력을위한융합프로젝트	2	3-2	전선	등급제	대면
	세부전공(무대디자인, 무대조명)이 협업하여 프로젝트를 진행하는 실기 과목이다. 명화를 중심으로 분석하고 이를 발표하기 위한 논리적인 사고와 극장 및 열린 공간에서 빛과 조명, 그리고 무대장치의 연결성을 개념화 및 창의적인 사고로 전공간 협업을 통해 표현하고 비판적 사고를 중심으로 문제를 해결하는 능력을 실습하는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
44	디자인프로젝트	6	3-2	전선	등급제	대면
	대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 야외 공간을 선택 후 전환장치와 극장기술(회전무대, 영상장비, 조명장비등)이 적용된 야외무대/조명/영상디자인을 할 수 있는 교과목이다.					
45	포트폴리오	2	3-2	전선	등급제	대면
	아이덴티티가 살아있는 소양과 스킬을 갖춰 자신을 잘 드러날 수 있게 작품집 제작 과정으로써 진로의 방향성을 표현하는 과목이다. 필요로하는 인재상에 부합하는 비쥬얼 자료제시를 위한 포트폴리오와 차별화하고 본인을 어필할 수 있는 과목이다.					
46	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
47	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



연극영상연기전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

연극영상연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	트레이닝메소드	1	1-1	전필	P/NP	대면
	장면연습을 효율적으로 하기 위해 드라이리딩에서 분석, 장면읽기, 장면만들기 등 각 단계별 매뉴얼을 익히고, 공동작업에서 발생할 수 있는 여러 문제에 대한 해결 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.					
2	촬영과편집 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	Camera와 Lens의 사용법을 익히며, 카메라의 움직임을 통한 영화언어의 습득, 현재 영상 제작과정에서 가장 기본이 되는 촬영과 광학, 편집에 필요한 지식들을 배우고, 영상창작을 위한 기본적인 요소들에 대해 학습하고 편집 프로그램인 premiere pro 를 배우고 주어진 소스를 직접 편집하는 실습과정과 편집에 필요한 기초 개념 교육도 병행되는 수업이다.					
3	움직임 I	4	1-1	전선	등급제	대면
	학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투의 반복되는 심신훈련을 통해서 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념을 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다.					
4	호흡과발성 I	4	1-1	전선	등급제	대면
	크리스틴 링클레이터의 훈련법을 바탕으로 배우 개개인의 습관적 긴장을 알아차리고 이를 제거함으로써 이완된 몸에서 나오는 편안한 자신의 호흡과 발성을 찾아가는 교과목이다.					
5	프로덕션의이해	2	1-1	전선	등급제	대면
	공연의 한 대목을 텍스트로 하여 공연 제작에 필요한 각 분야 별 유기적인 업무 연계와 역할 분담을 실습하고 공연 제작 능력을 배양하여 간단한 장면을 구성/실습/발표하는 교과목이다.					
6	기초연기	6	1-1	전선	등급제	대면
	연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈 씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.					
7	연극놀이	2	1-1	전선	등급제	대면
	연극 예술이 기본적으로 담고 있는 놀이성을 바탕으로 즉흥에 대한 기본 개념을 학습/ 이해/ 실습하고 배우에게 필요한 창의력과 표현력을 개발하는 교과목이다.					
8	트레이닝디자인	1	1-2	전필	P/NP	대면
	자신에게 알맞고 지속 가능한 신체훈련방법을 익히고 훈련을 디자인하는 교과목이다.					
9	움직임 II	4	1-2	전선	등급제	대면
	학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투와 봉산탈춤의 반복되는 심신훈련을 통해 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념으로 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다.					
10	호흡과발성 II	4	1-2	전선	등급제	대면
	이완된 몸의 인식을 바탕으로 호흡 관련 근육들을 강화하고, 다양한 공명기관에 대한 자각을 높인다.					
11	현대리얼리즘연기	6	1-2	전선	등급제	대면
	현대 리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	공연워크숍	2	1-2	전선	등급제	대면
	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.					
13	화술	2	1-2	전선	등급제	대면
	일상의 화술과 무대화술의 차이점, 특성을 이해하고 충동과 언어메커니즘의 관계, 충동과 운율과의 관계를 학습하여 전달력과 뉘앙스를 살린 말하기를 할 수 있도록 돕는 교과목이다.					
14	촬영과편집 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	학습한 영상언어와 영상 기자재 활용법을 통해 3분미만의 숏폼 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 기른다.					
15	캐릭터디자인	2	2-1	전선	등급제	대면
	공연의 다양한 양식적 특성을 이해하고, 주어진 인물의 데이터를 활용하여 분석한 후 캐릭터 구축의 과정을 거쳐 극에서 요구하는 캐릭터를 디자인하는 수업이다.					
16	장르연기 I -정서적확장	6	2-1	전선	등급제	대면
	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하여 인간의 근본적이고, 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 극대화하여 희극과 시대극 등의 장면을 실연하는 교과목이다.					
17	창조적움직임 I	2	2-1	전선	등급제	대면
	인형/오브제 연기를 통해 배우의 신체 인식과 무대 표현 영역을 확장시킨다. 또한 미하일 체홉의 '심리 신체적 움직임'에 기반을 둔 다양한 연습을 통해 인물이 장면 안에서 표현해야하는 심리 신체적 움직임스코어를 스스로 디자인하는 법을 찾아가는 수업이다.					
18	호흡과발성III	2	2-1	전선	등급제	대면
	몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로 호흡과 소리, 몸의 연결을 확고히 하고, 비언어적 소리에서 시작해 음성언어로 발전시키는 수업이다.					
19	웹드라마제작실습	2	2-1	전선	등급제	대면
	촬영과 편집, 카메라연기를 통해 습득한 매체의 특성을 바탕으로 각자가 크리에이터가 되어 웹드라마를 제작하는 실습과목이다.					
20	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
21	공연제작실습 I -정통뮤지컬,연극을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					

연극영상연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
22	공연제작실습III-실험극프로젝트를위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
23	공연제작실습 V -대중성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
24	공연제작실습VII-예술성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
25	연극교수학습방법	2	2-1	전선	등급제	대면
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.					
26	연극교육론	2	2-1	전선	등급제	대면
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.					
27	시나리오기초	2	2-2	전선	등급제	대면
	시나리오 구조와 작법을 이해하고 이를 집필할 수 있는 능력을 갖춰 시나리오를 창작하는 교과목이다.					
28	장르연기 II -신체적확장	6	2-2	전선	등급제	대면
	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하고 무대기법을 익혀 신체표현을 확장 양식과 공간에 맞게 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생					
29	창조적움직임 II	2	2-2	전선	등급제	대면
	미하일 체홉의 심리 신체적 움직임을 통해 말/대사(텍스트)를 움직임 장면으로 구성하는 과정을 학습한다. 또한 그 과정을 통해 텍스트가 요구(객관적 분위기와 적합한 에너지)하는 장면을 움직임으로 표현하기 위하여 배우가 거치게 되는 과정을 스스로 탐구할 수 있는 수업이다.					
30	호흡과발성IV	2	2-2	전선	등급제	대면
	몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로, 배우의 음성 훈련 영역을 실기 훈련을 통해 다져나간다. 몸의 정렬과 자세, 이완과 호흡, 조음 근육의 운동성, 성도와 공명, 성역과 톤, 공간과 목소리에 대해 순차적으로 실습한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
31	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
32	공연제작실습 II -캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
33	공연제작실습IV-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
34	공연제작실습VI-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤 디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원 간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
35	공연제작실습VIII-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원 간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작 실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
36	연극교육프로그램개발	2	2-2	전선	등급제	대면
	연극 교수학습 모형에 대한 이해를 바탕으로 연극 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르는 교과목으로 단계별 실습을 통해 현장의 패러다임에 적합한 과정을 체험하여 실제 수업안을 작성하는 교과목이다.					
37	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
38	움직임프로젝트 I	2	3-1	전선	등급제	대면
	몸에 대한 이해와 확장을 바탕으로 학생 스스로가 창작콘텐츠를 설계 및 구축하는 수업이다.					

연극영상연기전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
39	프로젝트팀빌딩I	2	3-1	전선	등급제	대면
	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.					
40	스타일연기 I	4	3-1	전선	등급제	대면
	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.					
41	카메라연기 I	4	3-1	전선	등급제	대면
	무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체 연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다					
42	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
43	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
44	움직임프로젝트 II	2	3-2	전선	등급제	대면
	확장된 신체 인식과 움직임 구성력을 바탕으로 학생 스스로 창의적 작품을 완성하는 수업이다.					
45	프로젝트팀빌딩II	2	3-2	전선	등급제	대면
	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.					
46	스타일연기 II	4	3-2	전선	등급제	대면
	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.					
47	카메라연기 II	4	3-2	전선	등급제	대면
	무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다					
48	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
49	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST

연출극작전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

연출극작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	창의적글쓰기 I	4	1-1	전선	등급제	대면
	오감훈련 및 공간/인물에 대한 관찰을 기반으로한 다양한 실습과제를 통해 연출과 극작의 기본이 되는 감성과 표현력, 일상으로부터 소재 및 주제를 발견하는 능력을 학습하는 교과목이다.					
2	연출개론	4	1-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 연출의 탄생과 역할의 변화과정, 그리고 연출가의 본령을 학습하는 교과목이다.					
3	창의적글쓰기 II	4	1-2	전선	등급제	대면
	공간/인물에 대한 관찰을 기반으로 탐색한 창작 대상 재료를 다양한 장르의 글쓰기를 통해 장면구성의 기초단계를 실습하는 교과목이다.					
4	연출의텍스트읽기	6	1-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 연출가의 작업 전반을 학습하는 교과목이다. 텍스트를 선정한 후 장면을 선택하고 발표하는 과정을 통해 연출의 역할을 학습하고 실습한다.					
5	장면만들기 I	4	2-1	전선	등급제	대면
	희곡의 특성에 대한 이해를 바탕으로 창작 주제를 탐색하고 짧은 장면 분량의 희곡 창작을 실습하는 교과목이다.					
6	연출콘셉트와공연구성	6	2-1	전선	등급제	대면
	선정한 텍스트로부터 연출가의 창작 콘셉트를 도출하고 이를 바탕으로 장면연출의 기초적인 실무를 실습하는 교과목이다.					
7	작품연구 I	2	2-1	전선	등급제	대면
	사후 학기 발표 대상 텍스트를 재료로 작품 배경조사, 사건/인물/주제/플롯 분석 및 연출콘셉트 도출을 위한 연출의 사전제작단계(pre-production) 실무 과정을 집중적으로 실습하는 교과목이다.					
8	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
9	공연제작실습 I -정통뮤지컬,연극을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
10	공연제작실습III-실험극프로젝트를위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
11	공연제작실습 V -대중성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
12	공연제작실습VII-예술성있는작품을위한 창업	8	2-1	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
13	연극교육론	2	2-1	전선	등급제	대면
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.					
14	연극교수학습방법	2	2-1	전선	등급제	대면
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.					
15	장면만들기 II	4	2-2	전선	등급제	대면
	짧은 희곡에서 구성된 장면을 확장하여 장편 분량의 희곡을 극작하기 위한 장면개요서/구성안을 완성하는 교과목이다.					
16	단막연출프로젝트 I	6	2-2	전선	등급제	대면
	2-3인 이내의 캐릭터가 등장하는 60분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.					
17	작품연구 II	2	2-2	전선	등급제	대면
	사후 학기 발표 대상 텍스트를 재료로 작품 배경조사, 사건/인물/주제/플롯 분석 및 연출콘셉트 도출을 위한 연출의 사전제작단계(pre-production) 실무 과정을 집중적으로 실습하는 교과목이다.					
18	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
19	공연제작실습 II -캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					

연출극작전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
20	공연제작실습IV-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
21	공연제작실습VI-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연 콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
22	공연제작실습VIII-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
23	연극교육프로그램개발	2	2-2	전선	등급제	대면
	연극 교수학습 모형에 대한 이해를 바탕으로 연극 교육프로그램을 개발할 수 있는 기본 역량을 기르는 교과목으로 단계별 실습을 통해 현장의 패러다임에 적합한 과정을 체험하여 실제 수업안을 작성하는 교과목이다.					
24	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	2-2, 3-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기주도적으로 진로 활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
25	공연텍스트창작실습 I	4	3-1	전선	등급제	대면
	상연 목적의 장편 희곡 완성의 준비단계로 장면을 세부적으로 구성하는 원리를 학습하고 공연대본의 초고를 창작하는 과정을 실습하는 교과목이다.					
26	단막연출프로젝트 II	6	3-1	전선	등급제	대면
	3-4인 이내의 캐릭터가 등장하는 80분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.					
27	작품연구III	2	3-1	전선	등급제	대면
	사후 학기 발표 대상 텍스트를 재료로 작품 배경조사, 사건/인물/주제/플롯 분석 및 연출콘셉트 도출을 위한 연출의 사전제작단계(pre-production) 실무 과정을 집중적으로 실습하는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
28	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
29	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
30	공연텍스트창작실습 II	4	3-2	전선	등급제	대면
	대본의 사건/인물/주제/플롯을 점검, 심화하여 상연을 위한 공연 대본을 완성하는 실습 교과목이다.					
31	장막연출프로젝트	8	3-2	전선	등급제	대면
	장막 분량의 희곡을 선정하여 연출 실무의 전 과정을 실습하는 교과목이다.					
32	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
33	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					



교수요목



모바일통신전공

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

모바일통신전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	정보통신개론	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	정보통신의 기본 개념과 용어를 이해한다. 정보통신의 기술 및 서비스의 종류와 특징을 이해한다					
2	IoT개론	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	사물인터넷(IoT)의 정의를 이해하고 사물인터넷(IoT)의 기술이 어떻게 스마트미디어와 스마트콘텐츠와 연계되는가를 파악할 수 있으며 기반기술이 되는 와이파이, 콘텐츠보안, 스마트센서, 캐릭터의 연동에 관하여 학습한다.					
3	프로그래밍기초	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	모바일 분야를 비롯한 여러 분야에서 현재 가장 각광받는 프로그램 언어인 C언어의 개요, 구성 요소 및 형식을 학습하고 컴파일러를 이용한 주요 프로그램의 실습을 통하여 기본적인 문법을 익히고 프로그램 능력의 기초를 다져서 하고 프로그램에 활용할 수 있도록 한다.					
4	전자회로기초	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	1. 전자·전기적 회로부품의 신뢰성 및 안전규격과 제품의 인증규격을 검토하기 위한 소자의 특성과 동작 원리를 학습한다. 2. 하드웨어 제어프로그램을 개발하고 회로도를 작성/해석하기 위한 기본원리(오옴의 법칙, 키르히호프의 법칙)를 이해한다. 3. 전자회로의 특성을 측정하는 테스터기와 오실로스코프의 사용방법을 습득한다.					
5	디지털공학기초	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	1. Digital 회로 구성을 위한 기본 이론을 배운다. 2. 기본적인 논리 gate를 이용한 조합회로를 설계하고, Simulator를 통해 기능 검증한다. 3. 기억 소자를 이용한 순차회로를 설계하고, Simulator를 통해 기능 검증한다.					
6	전파통신의이해	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	1. 이동통신 서비스망 운용을 위한 기초 이론을 학습한다. 2. 이동통신 서비스의 전파발생 및 전달 특성을 학습한다. 3. 이동통신 서비스망 운용의 기초 동작을 휴대전화 측정 기능을 이용하여 실습한다.					
7	이동통신의이해	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 이동통신 서비스를 위한 운용 개념을 학습한다. 2. 이동통신 서비스의 셀룰러이론 및 디지털 이동통신 개념을 학습한다. 3. 이동통신 서비스를 위한 운용절차를 실무 현장 실무 교재를 이용하여 실습한다.					
8	프로그래밍응용	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	1학기에 습득한 C언어 프로그래밍에 대한 기본 이론을 충분히 숙지하여 고급 프로그램 및 응용 프로그램에 활용할 수 있도록 하고 나아가 기계어 수준의 프로그램으로만 제어할 수 있는 Hardware를 제어할 수 있는 능력을 배양한다.					
9	유선네트워크설계	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	본 과목은 네트워크를 구축하는데 있어 현실적으로 가장 큰 영향력을 발휘하는 시스코사의 라우터, 스위치, 그리고 마이크로소프트사의 윈도 운영체제를 기반으로 하여 기업에서 즉시 활용 가능한 TCP/IP 네트워크의 하부 구조를 구현하는 능력을 배양한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
10	통신수학	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	이동통신 기술 이해에 필수적인 공업수학의 삼각함수, 로그, 진법의 이해와 계산능력을 학습한다.					
11	전자회로응용	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 전자회로 동작에 반드시 필요한 능동소자인 트랜지스터를 이용한 증폭기 및 발진기의 동작원리를 이해하고 이를 바탕으로 필요한 모듈을 제작하는 방법을 익힌다. 2. 저주파수대에서 많이 사용되는 연산 증폭기의 동작 원리를 습득하며 증폭기의 증폭도를 나타내는 단위인 dB의 개념을 이해한다.					
12	디지털공학응용	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	1. Analog와 Digital 회로를 응용한 Digital Watch 회로를 구성/Simulation한다. 2. PCBCAD를 통해 제작된 기판상에 SMD형의 부품을 조립하여 시계를 구성/동작시킨다.					
13	CK창의프로젝트(캡스톤디자인)	15	1-2, 2-1	전선	P/NP	비대면
	학생이 자기 주도적으로 진로 활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
14	모바일프로세서이해	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	1. 마이크로컨트롤러에 대한 기본적이고 필수적인 구조의 이해를 바탕으로 요구사항을 충족하는 블록 다이어그램을 구성한다. 2. 마이크로컨트롤러의 입·출력장치 인터페이스를 이해하여 각종 디지털 응용회로를 구현할 수 있도록 한다.					
15	유선네트워크구축	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	컴퓨터 네트워크에서 스위치의 역할 및 기본원리를 이해하여 스위치를 이용한 네트워크를 설계할 수 있으며 VLAN(-Virtual LAN), STP(Spanning Tree Protocol), VTP(Virtual Trunking Protocol), Inter-VLAN 등의 이론을 이해하고 스위치에 설정할 수 있도록 한다.					
16	디지털통신기초	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	1. 이동통신 서비스를 위한 설계 개념을 학습한다. 2. 이동통신 서비스의 신호 해석 및 신호 전달 개념을 학습한다. 3. 이동통신 서비스를 위한 설계 개념 및 신호 전달 과정을 매트랩으로 실습한다.					
17	RF시스템기초	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	1. RF 무선통신에서 사용되는 각종 용어와 기초 소자인 도선 및 R, L, C 등의 신뢰성 및 안전규격과 제품의 인증규격을 검토하기 위한 주파수에 따른 특성 변화를 학습한다. 2. 모듈을 연결할 때 필수적인 임피던스 매칭의 개념 및 공진회로의 특성을 이해하고 습득한다. 3. 무선통신 시스템의 각 모듈별 매칭의 개념과 동작을 이해하는데 필요한 기초 지식을 얻는다.					
18	이동통신공학기초	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	1. 이동통신 시스템과 단말기의 구성요소, 구조 및 통합된 시스템의 동작을 이해한다. 2. 무선망 최적화를 위한 측정 기능을 DM을 이용하여 학습한다.					
19	전파분석기초	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	휴대폰과 스펙트럼 어날라이저를 이용하여 이동통신 전파신호의 분석 기법을 학습하도록 한다.					

모바일통신전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
20	IoT개발자를위한의사소통능력	2	2-1	전선	등급제	혼합수업
	의사표현 능력이란 업무를 수행함에 있어 자기가 뜻한 바를 말로 나타내는 능력이다. 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾아내고, 찾아낸 아이디어와 정보를 효과적으로 전달하는 능력을 기른다.					
21	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
22	현장실습2-1	2	2-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
23	모바일프로세서활용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 마이크로컨트롤러 제어용 C언어 프로그래밍의 방법을 학습한다. 2. 인터럽트처리프로그램, 7세그먼트 LED출력프로그램, 디지털시계프로그램, 직렬통신 프로그램 등을 실습하여 마이크로컨트롤러를 제어하는 S/W를 구현할 수 있도록 한다. 3. 전자통신기기의 소프트웨어구조의 전반적인 이해 및 통신시스템을 이해함으로써 원활한 개발을 할 수 있도록 한다.					
24	RF시스템응용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	1. RF 회로 해석에 사용되는 스미스 차트(Smith chart)와 RF 시스템에 사용되는 각종 모듈의 용도에 대하여 살펴본다. 2. RF시스템을 구성하는 각 모듈들에 대한 구조와 용도등에 대한 지식을 습득하여 RF현장에서 활용할 수 있도록 한다. 3. 전자통신기기의 하드웨어구조의 전반적인 이해 및 통신시스템을 이해함으로써 원활한 개발을 할 수 있도록 한다.					
25	디지털통신응용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 이동통신서비스의 구성 요소의 기능을 학습한다. 2. 이동통신서비스의 구성요소의 품질시험기준을 학습한다. 3. 이동통신서비스의 구성요소기능 및 품질시험을 매트랩으로 실습한다.					
26	이동통신공학응용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 차세대 이동통신 시스템의 기술의 진화 형태와 진화 기술의 주요 특징을 이해한다. 2. 각 이동 통신 시스템 동작상의 주요 기능을 DM을 이용하여 학습한다.					
27	전파분석응용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	1. 스펙트럼 분석기, 네트워크 분석기를 이용하여 고주파 회로의 특성을 시험분석한다. 2. 다양한 계측기를 활용하여 다양한 이동통신 신호를 분석하도록 한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
28	와이파이넷	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	무선통신 분야에서 최근 사용자의 높아진 기대 수준을 만족시킬 만한 최적의 수단으로 무선랜이 떠오르고 있으며, 스마트폰의 출현으로 무선인터넷의 인프라로 동작하면서 급속하게 확장되어가고 있는 Wi-Fi Network에 대한 기초적인 지식과 실무를 익혀 현업에서 적용할 수 있도록 한다.					
29	모바일전문가를위한리더십	2	2-2	전선	등급제	대면
	리더십은 업무를 수행함에 있어 다른 사람을 이끄는 능력이라고 한다. 이 과목에서는 동기화 및 조직의 목표 및 비전 제시이며, 도착점 행동은 리더십 능력을 기를 수 있다					
30	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
31	현장실습2-2	2	2-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



학사학위 전공심화과정

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

애니메이션학과(심화)

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	현장실습(심화)-하계	2	1-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
2	전공실무영어 I	3	1-1	교선	등급제	혼합수업
	초/중급 수준의 영어로 제작된 애니메이션이나 만화, 게임, 또는 영어로 출판된 문화 콘텐츠 관련 기사들의 영어 표현들을 익히고, 그 작품이나 기사의 특징적 내용을 정리, 발표, 토론한다.					
3	멘토링 I	3	1-1	전필	P/NP	혼합수업
	교수자의 경력과 풍부한 경험을 기반으로 학생의 자기주도학습, 프로젝트, 문제해결 및 진로설정의 방향을 제시하는 교과목이다. 학생 개인의 적성과 능력 및 진로에 맞추어 도움을 줄 수 있다.					
4	콘텐츠비즈니스 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	표현하고 싶은 아이디어를 애니메이션으로 기획하여 상용화된 포맷으로 제작함에 있어 콘텐츠 비즈니스 모델을 개발하여 콘텐츠의 경제적 가치를 평가하고 개선할 수 있는 방법을 배우는 교과목이다. SNS, OTT, TV, 영화 등 상용화된 미디어에 대한 이해를 바탕으로 미디어에 특화된 핵심가치를 미디어에 맞는 포맷으로 개발하는 방법을 학습한다.					
5	애니메이션주제연구 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	과거, 현재의 애니메이션 콘텐츠의 인문학적 주제에 대해서 고찰하고 학생들이 자신만의 개성있는 주제를 발굴하고 표현하는 것을 돕는 교과목이다.					
6	영화와애니메이션연출 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	레거시 미디어 중심의 영화와 애니메이션 연출방식을 학습하여 제작에 응용하는 교과목이다.					
7	애니메이션제작관리 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	애니메이션 제작 사례를 통하여 다양한 프로덕션, 프로젝트 관리에 대하여 배운다. 이를 통해 프로젝트의 특성에 맞는 제작 관리에 대해 연구하고 실제 프로젝트에 적용하여 실습하는 교과목이다.					
8	아트앤디자인트렌드 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 개성과 상품성을 갖춘 결과물을 만드는 교육과 실습을 실시하는 교과목이다.					
9	2D애니메이션특화과정 I	3	1-1	전선	등급제	혼합수업
	2D애니메이션 세부직무 특화를 위한 교과목이다. 연결된 장면에 포함된 연출 의도를 파악하고 인물의 연기와 사물의 움직임을 실무적인 관점에서 완성도를 높일 수 있다.					
10	3D애니메이션스타일연구 I	3	1-1	전선	등급제	비대면
	개성있는 3D 캐릭터 애니메이션 제작을 위하여 바디메카닉스, 무게표현, 감정표현 및 사실적인 표현 등 다양한 표현의 원리에 대한 심층적인 고찰과 최신 제작 기법을 교육하고 실습하는 교과목이다					
11	3D룩디벨롭먼트-리얼타임	3	1-1	전선	등급제	비대면
	리얼타임 엔진을 사용하여 3D애니메이션의 장면을 연출의도에 맞게 설계하고 모델링, 재질표현, 라이팅, 합성 등의 최신 기술과 연출 기법 등을 이론을 배우고 실습하는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
12	테크니컬아트 I	3	1-1	전선	등급제	비대면
	3D 캐릭터 리깅, 시뮬레이션 및 애니메이션 제작 과정이 효율적으로 진행될 수 있도록 파이프라인을 구축하고 커스텀 툴을 제작하는 기본적인 방법을 배우고 실습하는 수업이다. 다양한 소프트웨어에서 사용되는 스크립트 언어와 3D 소프트웨어에 내제된 비주얼 프로그래밍 기능을 활용한다.					
13	현장실습(심화)-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
14	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
15	전공실무영어 II	3	1-2	교선	등급제	혼합수업
	중급 수준의 어휘와 문장표현의 영어로 제작된 애니메이션이나 만화, 게임, 또는 영어로 출판된 문화 콘텐츠 관련 기사들의 영어 표현들을 익히고 감상한 후 그 작품이나 기사 내용을 정리하여 발표하고 특징적 내용에 대해 학급 동료들과 토론한다.					
16	멘토링 II	3	1-2	전필	P/NP	혼합수업
	교수자의 경력과 풍부한 경험을 기반으로 학생의 자기주도학습 계획에 따라 학습을 지도하고 졸업 후 취업 및 창업을 위한 프로젝트 및 포트폴리오 제작을 돕는 교과목이다. 학생 개인의 적성과 능력 및 진로에 맞추어 도움을 줄 수 있다.					
17	콘텐츠비즈니스 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	콘텐츠 비즈니스 모델을 취업과 창업으로 연계하기 위한 다양한 사례를 학습하고 학생들이 현실적으로 가능한 방법을 찾을 수 있도록 돕는 교과목이다. 콘텐츠의 확산을 위해 성공사례의 패턴을 분석하는 방법과 이를 바탕으로 자신의 콘텐츠에 맞는 9가지 비즈니스 모델의 구성요소, 사업에 영향을 미치는 환경분석, 디자인 프로세스에 따라 비즈니스 모델의 프로토타입을 학습한다.					
18	애니메이션주제연구 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	애니메이션 콘텐츠에서 인문학적 주제가 표현되는 다양한 사례를 통하여 다양한 주제를 효과적으로 표현하는 방식을 고찰하고 실습하는 교과목이다					
19	영화와애니메이션연출 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	뉴 미디어 중심 콘텐츠의 특성을 연구하고 창작 콘텐츠를 구성하고 제작하는 교과목이다.					
20	애니메이션제작관리 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	애니메이션 제작 사례를 통하여 다양한 프로덕션, 프로젝트 관리에 대하여 배운다. 이를 통해 프로젝트의 특성에 맞는 제작 관리에 대해 연구하고 응용하며 최적의 관리 내용을 정리하는 교과목이다.					
21	아트앤디자인트렌드 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 제작한 결과물을 더욱 개성있고 가치가 높은 상품으로 만들기 위해 역량을 고도화하는 교과목이다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
22	2D애니메이션특화과정 II	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	2D애니메이션 세부직무 고도화를 위한 교과목이다. 세부직무의 특징과 표현 기법을 응용하여 인물의 연기와 사물의 움직임을 연출의도와 제작기준에 맞게 구현한다.					
23	3D애니메이션스타일연구 II	3	1-2	전선	등급제	비대면
	3D 캐릭터 애니메이션 제작의 원리와 제작 기법을 숙지한 학생들을 대상으로 더욱 몰입감 있는 연기과 연출을 교육하고 실습하는 교과목이다.					
24	3D룩디벨롭먼트-주제연구	3	1-2	전선	등급제	비대면
	연출의도에 맞추어 인공지능, 리얼타임엔진, 툰셰이딩 등 최신 3D애니메이션 제작 기법을 연구하고 실습한다. 기존에 학습해온 애니메이션 제작방식과 더불어 최신 기술의 동향을 배우고 실습하는 수업이다.					
25	테크니컬아트 II	3	1-2	전선	등급제	비대면
	3D 캐릭터 리깅, 시뮬레이션 및 애니메이션 제작 과정에 활용된 다양한 사례를 분석하여 제작과정을 효율적으로 개선하기 위한 아이디어를 얻고 애니메이션 제작 실무에 필요한 파이프라인 툴을 제안하고 개발하는 수업이다. 다양한 소프트웨어에서 사용되는 스크립트 언어와 3D 소프트웨어에 내제된 비주얼 프로그래밍 기능을 활용한다.					

웹툰웹소설콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	포트폴리오심화프로젝트 I	6	1-1	전선	등급제	비대면
	취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무수업. 다양한 상업 자품 기획을 하고 제작할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.					
2	콘텐츠창작인문학	3	1-1	교선	등급제	대면
	1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부 전공별 작품을 감상한다. 2. 인문학주제에 대한 사전학습 → 강의 → 작품감상 → 토론 및 발표과정을 통해 만화, 영상, 게임콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.					
3	프리프로덕션PD과정	3	1-1	전선	등급제	대면
	1. 이 수업은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다. 2. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성 원고 시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다. 3. 프로덕션 과정의 제작 일정 및 제작 프로세스에 대한 제어능력을 읽힌다.					
4	콘텐츠기획과마케팅심화	3	1-1	전선	등급제	대면
	마케팅 및 경영학 이론에 기초한 체계적인 이론 교육과 더불어 콘텐츠 기획에 필요한 비즈니스 기초를 교육한다. 아울러 실제 과제기획 역량을 강화하기 위하여 크라우드펀딩 프로젝트의 기획과 진행을 통해 마케팅 실무를 경험한다.					
5	웹툰웹소설제작실무	3	1-1	전선	등급제	대면
	다양한 상업 작품의 전문 실무능력을 키워 테크니컬 아트스트로서 취업, 창업 경쟁력을 강화한다.					
6	현장실습(심화)-하계	2	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
7	현장실습(심화)-동계	2	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
8	포트폴리오심화프로젝트 II	6	1-2	전선	등급제	비대면
	취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무수업. 다양한 상업 자품 기획을 하고 제작할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.					
9	콘텐츠창작인문학 II	3	1-2	교선	등급제	대면
	1. 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부 전공별 작품을 감상한다. 2. 인문학주제에 대한 사전학습 → 강의 → 작품감상 → 토론 및 발표과정을 통해 만화, 영상, 게임콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
10	프리프로덕션PD과정 II	3	1-2	전선	등급제	대면
	1. 이 수업은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다. 2. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성 원고시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다. 3. 프로덕션 과정의 제작 일정 및 제작 프로세스에 대한 제어능력을 익힌다.					
11	콘텐츠기획과마케팅심화 II	3	1-2	전선	등급제	대면
	마케팅 및 경영학 이론에 기초한 체계적인 이론 교육과 더불어 콘텐츠 기획에 필요한 비즈니스 기초를 교육한다. 아울러 실제 과제기획 역량을 강화하기 위하여 크라우드펀딩 프로젝트의 기획과 진행을 통해 마케팅 실무를 경험한다					
12	세계만화연구	3	1-2	전선	등급제	대면
	세계의 다양한 만화를 접하고 이야기와 스타일을 분석하며 서로의 의견 교환을 통해 만화에 대한 풍부한 지식과 다채로운 시각을 획득할 수 있다.					
13	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

차세대게임콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	게임그래픽연구	3	1-1	전선	등급제	대면
	게임 산업의 빠른 변화는 곧 게임 제작방법 및 기술에 직접적인 영향을 미친다. 현 게임 개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러가지 그래픽 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임 그래픽 연구와 토론에 참여함과 동시에 해당 수업을 통해 여러가지 이슈가 되는 게임 제작 기법을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.					
2	게임콘텐츠인문학	3	1-1	교선	등급제	비대면
	- 본 교과는 변화하는 차세대 게임콘텐츠에 대비하여 콘텐츠 제작에 필요한 인문학 소양을 키우는 수업으로, 게임콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고 토론하는 수업이다. - 본인이 선정한 게임콘텐츠에서 인문학 요소를 찾아, 자료수집 및 사전학습 → 발표 → 토론의 과정을 통해 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 이해하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.					
3	게임QA비즈니스연구	3	1-1	전선	등급제	대면
	최근 게임산업은 공급과잉의 시대에 접어들었다. 이제 =게임회사는 게임을 출시함에 있어서 게임의 게임성뿐만 아니라 게임 QA을 통한 완전성과 게임 비즈니스를 통한 확장성에 중점을 두어야 한다. 이에 본 과목에서는 게임의 완전성을 통한 게임 QA기법과 게임의 확장성을 통한 게임 비즈니스 기법을 연구하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.					
4	게임기획연구	3	1-1	전선	등급제	대면
	게임 산업의 빠른 변화는 곧 차세대 게임콘텐츠 기획역량에 직접적인 영향을 미친다. 차세대 게임개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임 프로젝트에 참여함과 동시에 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 차세대게임콘텐츠 기획역량을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.					
5	게임프로그래밍연구	3	1-1	전선	등급제	대면
	차세대 게임 개발에서 사용되고 있는 프로그래밍 기법을 연구하고 학습을 통해 프로그래밍 세부 분야인 그래픽스, 네트워크, 자료구조, 알고리즘 등 게임에서 사용되는 프로그래밍 기법을 적용하여, 개인의 프로그래밍 기법에 대한 역량을 키우고자 한다.					
6	차세대게임프로젝트	6	1-1	전선	등급제	비대면
	본 교과는 전문학사과정에서 경험한 게임의 분야별 콘텐츠제작 경험을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도의 팀을 구성하여 기획력과 연출력을 강화한 게임프로젝트를 진행하고 완성도 있는 게임결과물을 위한 프로토타입을 제작하는 과목이다.					
7	현장실습(심화)-하계	2	1-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
8	현장실습(심화)-1	2	1-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
9	게임그래픽실무	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과는 1학기의 게임그래픽연구 수업의 연속성을 갖고 진행되는 수업으로 게임그래픽 포트폴리오 수업과의 연계성을 갖는다. 현 게임 개발환경과 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 기법들을 활용하는 이론과 트렌드를 접목시켜 포트폴리오에 반영한다. 이에 따라 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임 제작 기법을 연구하고 자신의 포트폴리오에 트렌드에 맞는 그래픽 기법을 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.					
10	게임콘텐츠주제발표	3	1-2	교선	등급제	비대면
	본 교과는 변화하는 차세대 게임콘텐츠에 대비하여, 게임콘텐츠의 다양한 소재를 대상으로 스스로 연구 주제를 정하고 사례연구 및 분석을 통해 효과적으로 정리하는 방법을 배우는 수업이다. 정리된 연구주제에 대한 발표 및 토론을 통해 해당 주제에 대한 다양한 의견을 수용하는 자세를 배우고 게임콘텐츠창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.					
11	게임QA비즈니스실무	3	1-2	전선	등급제	대면
	현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 게임 비즈니스 프로세스에 대하여 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 게임 QA와 비즈니스 실무수행 과정을 학습한다.					
12	게임기획실무	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과는 게임프로젝트 수업과의 연계성을 갖는다. 차세대 게임개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임프로젝트에 참여함과 동시에 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 차세대게임콘텐츠 기획 실무 역량을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.					
13	게임프로그래밍실무	3	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 게임 콘텐츠 내에서 사용되는 알고리즘이나 관련된 물리적 작용, 그래픽스 최적화등 게임 프로그래밍 제작 실무에 사용되는 기법들을 학습하고 이를 활용하여 차별화된 게임콘텐츠를 개발할 수 있는 게임 프로젝트 실무 역량을 키운다					
14	게임포트폴리오	6	1-2	전선	등급제	비대면
	본 교과는 차세대게임프로젝트 과목과 연계되는 수업으로 전문학사과정에서 경험한 게임 콘텐츠 제작 경험과 차세대 게임 프로젝트 교과목의 결과물을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도 팀의 심화된 게임 프로젝트를 진행하고 그 결과를 포트폴리오로 완성하는 교과이다					
15	현장실습(심화)-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
16	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

공연예술학과(심화)

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	프로덕션 I	8	1-1	전선	등급제	대면
	전공심화과정의 창작 콘텐츠 생산과정으로 프로덕션 전체를 구성하고 운영하는 교과목이다. 심화된 개인 역량을 기반으로 창작된 콘텐츠에 각 역할로 참여하여 완성해 나가는 과정이다. 프로덕션에 참여하여 창작 콘텐츠를 생산하고자하는 학생에게 적극 권장하는 교과목이다.					
2	동시대공연양식연구 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	본 교과목은 최근 20년간 국내외 공연예술계에서 주목받은 신작 공연의 텍스트와 장면연구를 대상재료로 한다. 해당 학습활동을 통해 대상 작품이 주제/내용/형식면에서 동시대성을 획득하게 된 맥락과 창작과정에서의 실제적 도전들을 이해한다.					
3	실험적공연양식워크숍 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	전통적인 드라마 형식 이외의 새로운 주제/내용/형식을 담은 공연의 개발을 위해 발상단계와 pre-production(사전제작) 단계를 해당 프로젝트에 맞는 다양한 워크숍 형태로 실습하는 교과목이다.					
4	창작프로젝트세미나 I	2	1-1	전선	등급제	대면
	신규 공연 프로젝트의 pre-project, pro-production, production, post-production의 창작과정 설계와 운영을 위한 제작/기획 및 창작 파트별 운영 실무를 전문 멘토링을 통해 실습하는 교과목이다.					
5	현장실습(심화)-하계	2	1-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
6	프로덕션 II	8	1-2	전선	등급제	대면
	- 전공심화과정의 창작 콘텐츠 생산과정으로 프로덕션 전체를 구성하고 운영하는 교과목이다. - 심화된 개인 역량을 기반으로 창작된 콘텐츠에 각 역할로 참여하여 완성해나가는 과정이다. - 프로덕션에 참여하여 창작 콘텐츠를 생산하고자하는 학생에게 적극 권장하는 교과목이다.					
7	동시대공연양식연구 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	본 교과목은 최근 5년간 국내외 공연예술계에서 주목받은 신작 공연의 텍스트와 실연장면을 대상으로 작품이 주제/내용/형식면에서 동시대성을 획득하게 된 맥락과 실무적인 도전과제를 이해한다.					
8	실험적공연양식워크숍 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	드라마에 기반하지 않은 새로운 주제/내용/형식에 대한 발상단계와 사전제작 과정을 pre-production 쇼케이스 형태로 프리젠테이션하는 과정을 실습하는 교과목이다.					
9	창작프로젝트세미나 II	2	1-2	전선	등급제	대면
	공연현장의 민간/공공 영역 지원플랫폼 환경과 관련 창작실무를 학습, 신규 공연프로젝트의 pre-project, pro-production, production, post-production의 창작과정을 실제 공연현장에 접목시키기 위한 창작실무를 설계, 운영하는 과정 전반을 실습하는 교과목이다.					
10	현장실습(심화)-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
11	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

패션콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	컬러리스트심화	3	1-1	전선	등급제	대면
	이 수업은 컬러리스트 산업기사 자격증 취득을 위한 실전 대비 훈련 과목으로, 컬러리스트 역량에 필요한 이론과 실습내용을 학습한 후, 모의테스트 해보는 과정을 거친다. 이론은 필기시험 주요항목에 맞춰 색채심리와 마케팅, 색채디자인 일반과 실무, 색채관리, 색채 지각, 색채 체계로 나누어 학습하고, 기출문제 및 예상문제를 함께 풀어보는 시간을 갖는다. 실습의 경우 3속성 테스트와 제2과제인 색채 재현 방법, 그리고 감성 배색을 익히기 위해 제시된 색상들의 속성을 빠르게 파악하고 주어진 시간 안에 정확히 구현할 수 있는 훈련을 거친다.					
2	패션머천다이징	3	1-1	전선	등급제	대면
	패션비즈니스를 토대로 퍼스널 브랜드를 기획할 수 있도록 패션머천다이징의 원리를 이해하고 패션산업 실무 능력을 배양한다.					
3	E-패션커머스	3	1-1	전선	등급제	대면
	1. 브랜드 기획과정을 이해하고 실행함으로써 스튜디오 운영 실무 능력을 배양할 수 있다.					
4	현장실습(심화)-하계	2	1-1	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
5	패션융합프로젝트	4	1-1	전선	등급제	대면
	타 분야와의 협업을 통해 다양하고 창의적인 아이디어를 어떻게 현실화 할 수 있는지 구상하고 독창적인 아이디어나 제품을 만드는 수준을 넘어 타분야와의 시너지와 사용자 공감이 될 수 있는 아이템개발과 이를 2D, 3D 디지털기술을 활용하여 콘텐츠의 결과물로 창출하여 마케팅까지 연결하는 융합 프로젝트 과목이다.					
6	패션과예술	3	1-1	전선	등급제	대면
	현대패션과 예술의 영역을 시대와 사조를 중심으로 감상하고 이해하여 패션에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다.					
7	패션융합스튜디오	4	1-2	전선	등급제	대면
	패션 산업과 게임, 애니, 공연 등 타 분야와의 협엽으로 프로젝트를 선정하여 콘텐츠 기획, 실행, 샘플제작을 진행하는 창의적인 융합 프로젝트 과목이다					
8	4D패션포트폴리오	3	1-2	전선	등급제	대면
	포트폴리오의 제작 방법과 실제로 활용할 수 있는 유용한 아이디어를 공유하고 새로운 매체와 기술, 그리고 디자인 시장의 세계화 등의 흐름을 알아본다. 포트폴리오는 자기홍보를 하기 위한 수단일 뿐만아니라 자신의 독특한 스타일과 표현 능력을 정의하는 '능력의 척도' 임을 파악한다. 자신의 진로에 맞는 취업/창업/진학.창직 등에 대한 충분한 사전조사와 다양한 자료수집, 그리고 포트폴리오에 들어가는 모든 콘텐츠가 본인을 어필할 수 있게 하는 다양한 노하우들을 학습한다.					
9	라이프스타일과비즈니스	3	1-2	전선	등급제	대면
	물질주의와 탈물질주의 시대 조류의 마케팅 수단으로서 라이프스타일이 비즈니스에 미치는 사례를 분석하고 라이프스타일을 토대로 한 패션콘텐츠를 개발하고 비즈니스 역량을 배양한다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
10	패션콘텐츠리서치	3	1-2	전선	등급제	대면
	패션뷰티 분야의 다양한 비주얼 콘텐츠를 리서치하고 분석하여 비주얼제작 실무에 활용할 수 있다.					
11	현장실습(심화)-동계	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					
12	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.					

memo



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



교양과

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

교양과

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
1	CKTEDTalks	2	1-1, 1-2	교필	등급제	비대면
	이 과목은 TED Talks 학습을 통해 세상에 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고, 확장된 시각으로 관심 주제에 대한 창의적 문제해결 능력을 키우도록 하는 교양 필수 과목이다.					
2	온전한자기와의만남	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'에 대해 탐색해 보는 2학점 교양필수 수업입니다. 2. 심리학뿐아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다. 3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.					
3	재미있는글쓰기	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	글쓰기는 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.					
4	더나은삶을위한심리학	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 일상에서 일어나는 다양한 문제를 이해하고 잘 대처할 수 있도록 돕는 교과목입니다.					
5	신화와스토리텔링	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 신화는 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있다. 2. 이 과목은 그리스신화를 중심으로 신화의 스토리구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보며, 신화적 상상력을 길러 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.					
6	생각의역사	2	1-1, 1-2	교필	등급제	비대면
	이 과목은 서양철학을 중심으로 지성의 발전사와 각 사상의 주요 개념을 학습하여 세계관을 확장하고 창의적인 문제해결 능력을 키우기 위한 교양필수과목이다.					
7	영화,만약에	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 영화의 서사구조 및 영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지를 다각적 측면에서 이해하고 해석한다. 2. 이를 바탕으로 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해보고 전체서사와의 관계를 이해하고 분석해본다.					
8	오감느낌숲명상	1	1-1, 1-2	교선	P/NP	대면
	숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험한다. 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습한다.					
9	예술,인문학으로보다	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 이 과목은 예술사의 역사적 배경과 다양한 관점의 변화 등을 탐구하며 각 시대를 대표하는 예술 작품을 읽어내고 인문학적 감상과 분석을 통해 창의적 문제해결 능력을 향상하는 수업이다. 2. 이 과목을 통해 학생들은 신화, 종교, 문학, 심리학 등 다양한 인문학적 접근방식으로 예술이 인간의 삶에 어떻게 적용될 수 있는지를 토론하고 자신의 생각을 에세이로 작성할 수 있다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
10	몸마음챙김명상	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업입니다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습하는 2학점(2시간 총15주) 교양필수 수업입니다.					
11	대인관계심리학	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	자기이해와 타인에 대한 이해를 바탕으로 더불어 사는 사회생활에 반드시 필요한 '인간관계'의 심리학적 이해를 돕기 위한 수업으로서 대인관계심리학 관련 강의를 바탕으로 다양한 자기탐색활동과 자기개방, 그룹 활동 및 토론을 진행하는 실습위주의 교과목이며, 2학점 (3시간 총10주) 교양필수 수업입니다,					
12	그림책을통한마음읽기	2	1-1, 1-2	교선	P/NP	대면
	1. 이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업입니다. 2. 다양한삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식하는 수업입니다. 3. 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태의 수업입니다.					
13	세계시민교육	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	이 과목은 빈곤, 테러, 난민, 노예 노동, 기후변화, 국제개발 협력 등 지금 세계에서 일어나고 있는 여러 이슈를경험하고 지구촌 이웃을 공감하면서, 타문화를 이해하고 협력하는 과정에서 자신과 타인에 대한 이해를 확장하여 지속가능한 지구를 만드는 방법을 탐색하는 수업이다.					
14	우리가사는세계	2	1-1, 1-2	교필	등급제	비대면
	1. 이 과목은 역사와 시대를 넘어 삶을 통해 학생들에게 삶의 좌표가 될 수 있는 국내외 위대한 인물의 정신과 철학, 사상 그리고 그들이 활동했던 시대적 배경을 복합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다. 2. 이 과목을 통해 학생들은 위인들의 삶과 정신을 자신에게 적용하고 실천할 수 있는 삶의 지표를 발견하고 성찰할 수 있다.					
15	세상을만나는책읽기	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	이 수업은 책읽기와 말하기(열린 대화/ 협력적 대화)가 중심이 되는 수업이다. 선정된 책을 미리 읽어오고 다른 사람들과 책의 주제를 탐색하여 함께 이야기하면서 세상을 이해하고 자신의 삶과 연결된 경험을 찾아내고 의미를 성찰해 가는 수업이다. 이 수업을 통해서 학습자는 (1) 책읽기의 재미와 깊이를 경험하고 (2) 다른 사람의 생각을 접하면서 세상과 삶에 대한 관점을 넓혀가고 (3) 자신의 삶을 새롭게 바라보고 읽어내는 힘을 키워간다.					
16	자기발견과소통	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	1. 이 수업은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다. 2. 글이나 영상, 기타매체등을 함께 읽고, 나 다운삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 수업이다. 3. 더욱 명료해진 자신의 관점을 다른 입장을 가진 사람들과 토론함으로써 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 수업이다.					

교양과

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
17	혼자떠나는일본자유여행	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 이 수업은 강의와 학습자 간 회화, 발표로 구성된다. 2. 일본여행지에 대한 조사 및 발표를 통해 일본의 각 지역 및 일본어에 대한 심층적인 이해를 도모한다. 3. 일본에서 여행할 때 유용한 일본어를 구사할 수 있도록 다양한 표현을 익힌다.					
18	마음챙김대화	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	1. 이 과목은 우리가 일상적으로 사용하는 대화를 돌아보고, 진정으로 마음을 연결하기 위한 새로운 대화법을 알아보기 위해 개설된 교양 선택 수업입니다. 2. 본 수업은 세계적으로 널리 알려진 비폭력 대화(NVC)모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험중심으로 진행됩니다. 3. 또한 단순한 대화의 기술을 넘어, 인간행동이면 의심층 영역을 이해함으로써 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업입니다.					
19	문화로만나는중국어	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	중국어와 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.					
20	일본미디어오감체험	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 이 수업은 강의와 학습자간 회화, 발표로 구성된다. 2. 일본어 발음, 어휘, 표현을 학습한다. 3. 일본과 관련된 관심분야에 대한 조사 및 발표를 통해 일본에 대한 심층적인 이해를 도모한다.					
21	신체활동을통한팀빌딩	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스미디어의 발달로 인해 생겨난 대학생들의 개인적인 행동양식은 인간관계의 단절을 만들어내고 이는 원만한 대인관계형성에 어려움을 초래하고 있다. 규칙적인 신체활동은 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해 자기통제와 수양을 유도하고, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시킬 수 있어 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있다. 2. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.					
22	알렉산더테크닉	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	이 수업의 주제는 '몸'입니다. 우리는 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 살아갑니다. 우리는 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많습니다. 그러다 통증이 생기거나 질병에 걸리면 당연하게 여겨왔던 내 몸의 소중함을 깨닫게 됩니다. 1. 이 수업에서는 평소에 생각해보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대 사회속에서 인간이 겪을 수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 됩니다. 2. 우리의 몸은 정신과 육체가 분리되어 있는 것이 아니어서 나의 몸을 어떻게 사용하느냐에 따라 나의 정신도 함께 영향을 받습니다. 편안한 자세와 움직임, 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 됩니다.					

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
23	입이트이는영어	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다. 2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다. 3. 수동적으로 말하는것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.					
24	나를향한여행	2	1-1, 1-2	교필	P/NP	비대면
	이 수업은 Parker J. Palmer의 신뢰서클(Circle of Trust)에 기초한 수업으로 다양한 방식의 내면 작업(inner work)을 통해서 학습자가 자신의 소명과 삶을 성찰해 가는 수업이다. 홀로 성찰하고 다른 이들과 함께 성찰하는 시간을 가지면서 자신이 가지고 있는 자원과 마음의 힘을 발견해가는 시간과 공간을 경험한다. 이를 통해 자신의 삶을 통합적으로 바라보고 자신의 존재와 행함을 일치시키는 실천을 일상에서 지속할 수 있는 힘을 다져나간다. 아울러 커뮤니티의 지지와 공동의 지혜를 경험한다.					
25	영화로만나는영어	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 - 등을 활용한 영어 말하기 수업입니다. 2. 다양한 영어표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통능력을 가능하게 한다. 3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어말하기를 가능하게 한다.					
26	슬기로운경제생활	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행한다. 2. 금융역량(financialcapability)은 급변하는 현대사회에서 행복한 삶을 유지하기 위한 필수요소다. 사회생활의 첫 걸음을 떼는 20대때 금융역량을 갖추도록 하는 것이 수업목표다. 3. 소득과 소비, 저축과 투자, 신용과 부채, 재무설계 등 경제생활에 필요한 지식을 학습함으로써 자신에게 맞는 경제적선택을 내릴 수 있도록 돕는 수업이다.					
27	물성의미학	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	1. 사물기반(Object based) 학습은 사물의 물성을 중심으로 주변세계를 읽고 소통하며 “관찰-탐색-해석”의 과정을 통해서, 문제해결능력을 증진시킬수 있다. 2. 물성중심학습은 고유한 창작의 기제를 구성하게 도와, 창작자를 위한 좋은 훈련의 도구가 되며, 학습자는 고유한 문제 해결프로세스와 창작과정을 구축할 수 있다.					
28	과학적사고와상상력	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	1. 현대과학이 밝혀내고 있는, 우리의 상식을 넘어서는 우주와 생명의 신비로운 진실을 학습한다. 2. 과학적사고란 무엇이며 비과학적, 습관적사고와 다른점을 각종 사례를 통해 학습한다.					
29	치유로써의미술	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	본 강좌는 미술이 미적 활동 및 감상에만 국한되지 않고 인간의 삶을 변화시키는 실천적 힘과 치유적 기능을 포함하고 있음을 전달하고자 한다. 본 강좌는 실질적인 사례 및 실습을 통해 학습자들에게 자아성찰의 기회를 제공하고, 긍정적인 자아상 및 타인과 의소통능력을 향상시키는데 도움을 주고자 한다.					

교양과

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
30	합창	2	1-1, 1-2	교선	P/NP	대면
	예술분야 중 가장 참여형 컨텐츠에 가까운 합창에 참여하고 결과를 만들어내는 과정을 경험함으로써 향후에도 지속적으로 건강한 취미활동과 예술참여를 할 수 있는 길을 제시해준다.					
31	재미있는법이야기	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	이 과목은 창작을 목표로 하는 학생들에게 인문, 사회적 소양으로서의 법률 기본 지식 및 사고능력을 향상하고 이를 통하여 최소한의 법적 사고(legal mind)를 체득할 수 있는 수업이다.					
32	문학속캐릭터만나기	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	이 과목은 우리 주변에서 흔히 만나볼 수 있고 학생들에게 익숙한 대표적인 영문학 작가들의 작품들과 캐릭터들을 깊이 있게 만나보는 것으로 교양을 쌓게하고, 다양한 작품 속 독특한 유형의 캐릭터들을 분석하며 캐릭터의 전형을 이해하고 각자의 전공에 맞는 새로운 캐릭터 형성의 틀을 끌어낼 수 있게 하는 수업이다. 또한 문학 작품들을 변형하거나 작품과 연관되어 만들어진 문학작품, 뮤지컬, 영화나 애니메이션 등을 함께 살펴보면서 문학적 상상력과 창의적 사고가 어떻게 작용하는지도 확인할 수 있을 것이다.					

memo

2024



대학생활 및 교육과정 안내

청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK