

ONLY ONE, ONLY THE BEST

2024

교육과정 안내



청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



2024

교육과정 안내



청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

목차

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



목차

교수요목



애니메이션전공	9
웹툰만화콘텐츠전공	21
웹소설창작전공	31
게임전공	39
융합콘텐츠창작전공	59
푸드전공	67
스타일리스트전공	77
뮤지컬연기전공	85
무대미술전공	93
연극영상연기전공	101
연출극작전공	109
모바일통신전공	115
학사학위 전공심화과정	121
교양과	135



2024

교육과정 안내



청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

교수요목

CAMPUS LIFE GUIDE BOOK



교수요목 - 대인관계심리학

과목명	국문	대인관계심리학	학점	2	시수	3	학년학기	1-1, 1-2
			이수구분	교필	역량유형	직업기초	평가구분	등급제
	영문	Psychology of human relationships	운영방법	대면	수업운영 주차	10주	주당운영회차	
개설유형	스쿨여부		융합전공여부		부전공여부		복수전공여부	
유형기준	취창업		캡스톤디자인					
스쿨역량	스쿨역량명 (NCS능력단위)		스쿨역량하위요소명 (NCS능력단위요소)			수준 (역량 수준정의서가 없는 경우 작성 안함)		
스쿨역량	대인관계능력 [jikip_0008]		갈등관리 능력 [03]					
수강대상	협력적 문화산업 창의인재							
선수과목								
과목개요	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.							
직업기초와의 연계성								
학습목표	1	자기 이해와 자기 개방의 영역을 확장하고 자기 수용을 통해 자신의 가치를 스스로 확인할 수 있다.						
	2	타인에 대한 이해의 영역을 확장할 수 있다.						
	3	대인관계의 중요성과 이를 위한 효과적인 방법들에 대해 학습하고 활용할 수 있다.						
세부목표	1-1	다양한 자기 탐색 활동을 통해 자기 이해와 자기 개방의 영역을 확장할 수 있다.						
	1-2	자기 이해를 바탕으로 자기 자신을 수용하고 자기 가치감을 확인할 수 있다.						
	2-1	새로운 대상과 다양한 만남을 통해 타인에 대한 이해의 영역을 확장하고 타인에 대해 보다 개방적이고 유연한 태도를 가지도록 할 수 있다.						
	3-1	자기 공감과 타인 공감 능력을 바탕으로 대인관계의 기본적 기술과 효과적인 의사소통방식을 이해하고 대인관계의 중요성을 알아갈 수 있다.						
학습내용 구성	지식(knowledge)	인문, 사회, 심리학 관련 텍스트와 용어에 대한 지식, 사회전반에 대한 시사 상식						
	기능(skill)	자신의 생각과 느낌을 말과 글로 표현하고 토론할 줄 아는 능력						
	태도(attitude)	사람에 대한 관심, 인간관계를 편안하고 유연하게 하고자 하는 욕구와 더불어 수업주제에 관심을 갖고 몰입할 수 있는 집중력과 흥미를 가진 태도						
직업기초 능력과의 연계성	직업기초능력	해당표기	직업기초능력		해당표기			
	의사소통능력		수리능력					
	문제해결능력		자기개발능력					

직업기초 능력과 연계성	자원관리능력				대인관계능력		●		
	정보능력				기술능력				
	조직이해능력				직업윤리				
핵심역량	소통협력			자기주도			창의문화		
	자기개발	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	스쿨역 량	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 비전을 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 전자운동, 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 색인 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	캐릭터디벨롭먼트	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 톨 교육 과목으로 다양한 애니메이션 톨 중의 하나로 활용할 수 있는 티비페인트의 활용법을 익히는 수업이다.					
15	클립스튜디오	1	1-1, 1-2	전선	P/NP	비대면
	클립스튜디오 수업은 5주간 진행되는 블럭식 수업임. 클립스튜디오 프로그램 톨 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 실체를 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 텍스처링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등의 기법을 배운다.					
19	디지털페인팅	3	1-1, 1-2	전선	P/NP	대면
	디지털 톨을 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 코스튬 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 비전을 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 현대 영상 전반에 활용되는 툴 ‘에프터이펙트’ 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 콘티뉴리티를 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	3D텍스처맵핑	3	1-2, 2-1	전선	등급제	대면
	드로잉력을 기반으로 2D컴퓨터그래픽스를 활용하여 3D컴퓨터그래픽스 상에 모델링 오브젝트 매핑 작업에 적합한 맵 좌표의 추출과 효과적인 텍스처링 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 비전을 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 콘텐츠 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 잠재고객의 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 조명 연출을 실습하며 3D장면을 효과적이고 설득력있게 표현하는 방법을 학습하는 과목이다.					
48	캐릭터스컬핑	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 캐릭터를 입체물로 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 선정된 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 움직임 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 크리에이처의 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 스토리보드필름을 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 진행되는 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
	<p>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 있어야 한다.</p> <p>프로젝트 연계교과목없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다.</p> <p>팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.</p>					
71	SDL-2D합성,편집,효과 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트, III의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리티키 제공되는 수업이다.</p>					
72	SDL-2D애니메이션 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트 I ,III 수업의 연계 수업으로 제작 공정상 애니메이션에 해당하는 과정에서 필요한 기술적 요소들에 대한 실습 및 크리티키 제공되는 수업이다.</p>					
73	SDL-배경설정과2D레이아웃 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>이 수업은 자기주도프로젝트 I , III의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리티키 하는 수업이다.</p>					
74	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
75	전공역량크리티키IV	1	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다.</p> <p>자기정체성확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.</p>					
76	SDL-3D모델링 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학 프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (중급 수준)</p>					
77	SDL-3D룩덱&라이팅합성 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D룩덱과 3D라이팅, 3D합성작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업</p>					
78	SDL-3D애니메이션 I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>프로젝트 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업이다</p>					
79	SDL-3D리깅과3DFX I	3	2-2	전선	P/NP	혼합수업
	<p>애니메이션 프로젝트 작업 진행중, 3D리깅 및 3Dfx에 대한 크리티키와 문제해결을 진행하는 수업이다.</p>					

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 만들기 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 장면 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 진행되는 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
	<p>학생들의 진로 탐색과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다.</p> <p>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.</p> <p>프로젝트 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다.</p> <p>팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.</p>					
90	SDL-2D합성,편집,효과Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트Ⅱ,Ⅳ의 연계 수업이다. 작품제작 과정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱으로 이루어지는 수업이다.</p>					
91	SDL-2D애니메이션Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위해 3D모델링 작업과정 중 발생하는 문제해결</p>					
92	키포즈드로잉Ⅰ	1	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 익히는 수업이다. 기본적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 연기를 위한 키포즈를 구현하는 수업이다.</p>					
93	SDL-배경설정과 2레이아웃Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>이 수업은 자기주도프로젝트Ⅱ,Ⅳ의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도 속에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱하는 수업이다.</p>					
94	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
95	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
96	SDL-3D모델링Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (고급 수준)</p>					
97	SDL-3D룩덱&라이팅합성Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>프로젝트 제작과정 중 룩덱과 라이팅, 합성작업을 진행함에 있어 실무적인 도움을 받으며 문제해결 및 크리틱을 진행하는 수업</p>					
98	SDL-3D애니메이션Ⅱ	3	3-1	전선	P/NP	혼합수업
	<p>자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업</p>					

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)로서의 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 캡처, 캡처 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
	<p>학생들의 진로 탐색과 취업과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다.</p> <p>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.</p> <p>프로젝트 연계 교과목 없이 자기 주도적으로 프로젝트를 진행한다.</p> <p>팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.</p>					
109	키포즈드로잉Ⅱ	1	3-2	전선	P/NP	대면
	<p>애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 숙달하기 위하여 기초적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 키포즈를 심화하는 수업이다.</p>					
110	현장실습3-2	2	3-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
111	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
112	취업창업진로설계	1	3-2	전필	P/NP	비대면
	<p>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 취업을 향상을 목표로 신규 교과목 개설함.</p>					



교수요목

ONLY ONE, ONLY THE BEST



웹툰만화콘텐츠전공

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 남녀모형을 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	비주얼씹킹	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
	디지털저작물을 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	캘리그래피	3	2-1, 2-2	전선	등급제	대면
	한글 캘리그래피와 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 바탕으로 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 수업이다. 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 지속적으로 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 모델링용 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 살아가는데 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
	<p>다양한 장르의 만화 스토리리 창작방법을 익히는 수업이며, 다양한 형식으로 연재되는 장르만화를 분석하고, 장르만화의 특징을 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터설정, 콘티를 완성한다.</p>					
53	시퀀스디자인	3	3-1	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
54	취업창업을 위한 디지털 포트폴리오 I	3	3-1	전선	등급제	대면
	<p>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.)</p> <p>2. 취업 및 창업, 데뷔, 작품활동을 위한 다양한 디지털형식의 출판 및 결과물을 기획하여 제작을 시작한다.</p>					
55	취업창업을 위한 창작자의길 I (의사소통)	2	3-1	전필	P/NP	비대면
	<p>이 수업을 통해 만화콘텐츠 산업 현장에서 창작자가 겪게 되는 다양한 의사소통 상황에 적절하게 대응할 수 있는 능력을 획득한다.</p>					
56	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
57	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
58	콘텐츠 비평세미나 I	3	3-1	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
59	출판편집	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	<p>일러스트레이터와 인디디자인 활용 방법을 학습한다.</p>					
60	만화콘텐츠 비즈니스 모델	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
61	지식만화	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
62	만화각색마스터	3	3-1, 3-2	전선	등급제	비대면
	<p>만화 및 다른 매체의 특징을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도한다. 장르, 플랫폼별 특징을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도한다.</p>					
63	스케치업심화	3	3-1, 3-2	전선	등급제	대면
	<p>웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들어본다.</p>					
64	졸업평가	1	3-1, 3-2	전필	P/NP	비대면
	<p>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.</p>					
65	취업 창업을 위한 만화 콘텐츠 프로젝트 II (CapstoneDesign)	6	3-2	전선	등급제	비대면
	<p>취업, 프리랜서, 스튜디오창업을 위한 실무 수업이다. 상업 기획을 다양한 매체 프로세스에 따라 상품화할 수 있는 실무능력을 키워 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 강화한다.</p>					
66	장르스토리창작(미스터리/호러/액션)	3	3-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
67	취업 창업을 위한 디지털 포트폴리오 II	3	3-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
68	취업 창업을 위한 창작자의 길 II (자기개발과 기술능력)	2	3-2	전선	P/NP	비대면
	<p>이 수업을 통해 만화콘텐츠 창작자로서 자기개발을 극대화하고, 창작자로서의 자신만의 길을 모색하고 찾을 수 있다.</p>					
69	현장실습3-동계	2	3-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					

교수요목

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 콘텐츠를 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 기초 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 적합한 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 알아보고 창작에 대한 이해를 넓힌다.					
23	웹소설산업과비즈니스	3	2-1	전선	등급제	혼합수업
	웹소설 산업 시장에 대해 이해하고 비즈니스 시장에서 이루어지는 전반적 직무기능에 대해서 배울 수 있는 과목. 시장의 트렌드를 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, 트렌드 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	문장실습Ⅱ	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 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.					
39	각색마스터	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	웹툰, 드라마, 영화를 비롯한 비주얼 기반의 매체 특성을 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	인터랙티브스토리텔링실습	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	인터랙티브 스토리텔링과 기획에 대한 기초적인 이해를 바탕으로, 웹소설의 캐릭터와 세계관을 가져와 어떻게 게임에 맞게 구성할 수 있는지 알아본다. 멀티플 옵션을 바탕으로 진행되는 인터랙티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 웹소설식 구성과의 차이점을 실습을 trpg를 활용해 체험한다.					
41	취업창업을위한웹소설프로젝트 I (CapstoneDesign)	6	3-1	전선	등급제	비대면
	현역 작가와 같은 주기로 웹소설을 창작하고 플랫폼에 업로드하는 전반적인 과정을 주 2-3회 단위로 수행하면서, 웹소설 작가가 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	인터랙티브스토리텔링개발	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	인터랙티브 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	취업창업을 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

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 아키텍처와 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, 맵핑과텍스처링기초, 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. 게임의 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 중요하게 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 사용 부터, 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 표현 할 수 있도록 한다. 어도비 프리미어와 애프터이펙트 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. 게임의 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 게임콘텐츠기획서 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
	<p>작품의 키비주얼 컨셉을 계획하거나, 원화디자인 등에 빠질 수 없는 요소가 배경디자인이다.</p> <p>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.</p>					
28	2D게임리소스제작심화	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p>					
29	3D게임애니메이션제작기초	3	1-2	전선	등급제	비대면
	<p>1. 3D 애니메이션 소프트웨어(3ds max)를 이용하여 애니메이션의 기초 이론을 습득한다.</p> <p>2. 애니메이션의 키와 프레임 그리고 타이밍의 원리를 이해하여 게임애니메이션을 실습한다.</p> <p>3. 차세대AR, VR, 메타버스콘텐츠에 필요한 3D애니메이션 기초지식을 학습한다.</p>					
30	3D게임캐릭터제작기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>본 과목은 게임그래픽, 영상, 애니메이션 등 게임과 차세대콘텐츠 전 영역의 3D그래픽의 주요 요소인 캐릭터를 3D툴을 도구로써 활용하여 제작해 보는 기초 실습수업이다.</p> <p>인체를 기본으로 모델링한 후 비사실형 캐릭터 모델링에 매핑과 텍스처링을 제작하여 적용해보는 과정을 통해 3D그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.</p>					
31	3D게임배경제작기초	3	1-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>- 3D 배경의 제작과 표현 등 배경을 설정하고 3D로 제작하는 과목이다.</p> <p>- 배경의 제작과 표현에 대해서 공부한다.</p> <p>- 기존 작품에서 배경디자인사례를 조사하고 정리하여 컨셉의 설정 및 적용 등 배경디자인의 전반적인 프로세스에 대해 공부한다.</p> <p>- 게임 외 차세대콘텐츠등 확장된 영역으로 활용 가능하다.</p>					
32	디지털스컬프팅	3	1-2	전선	등급제	비대면
	<p>3d 캐릭터 제작을 위한 인체의 구체적인 이해와 조형감을 익히고 자연스러운 캐릭터의 움직임과 고려한 캐릭터를 제작하기 위한 기본기를 탄탄히 한다.</p> <p>3d 배경모델링작업을 위한 사물의 형태와 구조를 파악하고 현실적인 표현이 가능한 디테일을 추가할 수 있도록 필요한 기능을 익힌다.</p>					
33	객체지향프로그래밍고급	3	1-2	전선	등급제	대면
	<p>1. 객체지향 프로그래밍의 기본 개념 및 특징들을 이해한다.</p> <p>2. 주어진 문제에 대해 클래스로 추상화 하는 기법, 멤버변수와 멤버메소드작성방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법 등을 배운다.</p> <p>3. 본 교과목은 차우게임 및 콘텐츠 프로그래밍의 이수과목의 기초능력을 배양하는 중요한 교과목이다.</p> <p>4. 차세대 게임콘텐츠개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.</p>					

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-전선	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 유즈맵틀 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 대해 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	제스처드로잉기초	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 제스처 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 제스처 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 크리처를 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
	GUI에 대한 기본 이론을 학습하여 게임의 사용성을 향상시킬 수 있는 방안을 고안하고 가상화면에 구현하는 실습을 통해 게임GUI에 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 불륨있는 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 기본 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 콘텐츠 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	응용연기와모션캡처	3	2-1	전선	등급제	대면
	심화된 캐릭터 연기를 이해하고 개별 또는 팀별 무언극을 통해 동작의 기본적인 부분을 중점으로 학습한다. 모션 캡처의 제작과정을 이해하고, 직접 모션 캡처 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 스판인을 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 베이스를 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 QA팀의 동작구조에 대한 이해도 향상과 화이트박스 테스트를 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	프로젝트관리활용	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
	<p>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.</p>					
81	게임UI/UX기획	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p> <p>게임 외 확장된 차세대 콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.</p>					
82	게임레벨디자인심화	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>게임의 스테이지 설계는 레벨 디자인이라고도 하며, 게임의 세계관 및 설정과, 게임의 주요한 룰을 통한 게임 설계, 그리고 게임의 난이도와 직결되는 게임의 구성의 핵심요소가 된다.</p> <p>본 강의는 게임의 레벨디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵들 등을 활용하여 실제 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다.</p> <p>게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임경험을 설계하는 것을 실습한다.</p>					
83	게임밸런스및시뮬레이션	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>게임의 완성도를 위해서는 적절한 난이도와 게임 플레이 경험을 유저들에게 제공해야 한다.</p> <p>적절한 밸런스를 위해서는 각종 게임데이터를 분석하고 시뮬레이션하는 작업이 필요하다.</p> <p>상용화된 게임 밸런스에 대한 분석을 통해 밸런스를 이해하고 데이터로 표현하는 방법을 익힌다.</p> <p>밸런스 시뮬레이션을 위한 스프레드시트 활용법과 자동화를 위한 스크립트 언어를 배운다.</p>					
84	게임기획과비주얼스크립팅	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
85	게임퀘스트와세계관설계	3	2-2	전선	등급제	비대면
	<p>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.</p>					
86	게임프로젝트관리	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>게임 개발 프로젝트의 요소를 이해하고 개발팀을 효율적으로 운영하여 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위한 절차를 습득한다.</p> <p>게임의 개발, 운용, 유지보수 및 소멸에 대한 체계적인 접근방법을 이해하고 습득한다.</p>					

게임전공

No	교과목명(국문)	학점	학년·학기	이수구분	성적평가	운영방법
87	제스처드로잉심화	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>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 제스처 드로잉은 큰 도움이 된다.</p> <p>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.</p>					
88	게임일러스트제작	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>실습과목으로 여러 과목요소들을 통합하여 게임컨셉아트 및 게임의 홍보 이미지 제작에 필요한 역량을 키우는 교과목이다.</p> <p>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.</p>					
89	3D게임애니메이션제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>- 게임캐릭터 애니메이션과 이펙트 분야의 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하여 분석하는 방법론을 습득한다.</p> <p>- 심화된 동작별, 상황별 애니메이션과 이펙트 포트폴리오를 제작한다.</p>					
90	3D게임캐릭터제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p> <p>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.</p>					
91	3D게임배경제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>게임 외 차세대 콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.</p>					
92	게임그래픽엔진활용	3	2-2	전선	등급제	비대면
	<p>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.</p>					
93	게임그래픽프로그래밍심화	3	2-2	전선	등급제	비대면
	<p>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.</p>					

No	교과목명(국문)	학점	학년·학기	이수구분	성적평가	운영방법
94	AR/VR프로그래밍	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
95	온라인게임프로그래밍	3	2-2	전선	등급제	대면
	<p>본 교과목은 온라인 게임 서비스를 위한 시스템 구조와 다양한 네트워크 모델을 학습하고 간단한 수준의 서버 및 시스템 프로그래밍 기법을 단계적으로 학습하기 위해 개설된 교과목이다.</p> <p>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.</p>					
96	게임원화제작	3	2-2	전선	등급제	비대면
	<p>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.</p>					
97	현장실습2-동계	2	2-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
98	XR콘텐츠제작프로젝트(캡스톤디자인)	6	2-2	전필	P/NP	대면
	<p>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.</p> <p>게임 외 확장된 차세대 콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.</p>					
99	차세대게임GUI	3	2-2	전선	등급제	비대면
	<p>게임을 포함한 차세대 플랫폼 콘텐츠의 하드웨어적인 특성과 기획의도에 따라 GUI를 제안하고 표현기법을 학습한다.</p>					
100	2D게임애니메이션제작심화	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>2D그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 보다 적극적으로 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 응용하여, 2D 애니메이션 콘티를 제작하여 제안하고 2d 그래픽 게임 애니메이션을 제작표현할 수 있다.</p>					
101	게임이펙트활용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>게임의 몰입감 향상을 위한 다양한 그래픽 이펙트를 제작하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 게임엔진을 이용하여 머트리얼 셰이더와 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.</p>					

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 테스트 실습을 통해서 장르별 게임 테스트 기법을 익힌다. 또한 테스트 결과를 도출하기 위한 설문 문항 분류, 집계, 분석 등 설문조사 기법과 설문 결과를 기반으로 테스트 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 개발팀과의 정보 교류 및 토론 등이 수업의 핵심 요소가 된다. 보다 효과적인 수업 진행을 위해 팀별도 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	셰이더프로그래밍	3	3-1	전선	등급제	대면
	셰이더 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
	<p>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.</p> <p>학생 개인별 진로에 맞는 포지션의 학습을 심화하고, 각자의 포지션의 실무능력을 강화하고 각 팀프로젝트에 연계하여 활용 가능한 교과목이다.</p>					
111	3D게임애니메이션연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	<p>게임의 완성도 측면에서 캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 게임플레이의 최적화를 위한 캐릭터 전반에 본 세팅에 대한 고급기술을 습득한다.</p> <p>캐릭터 특성에 맞는 동작 및 연출을 표현하는 기술을 익힌다.</p>					
112	게임음악편곡법	3	3-1	전선	등급제	대면
	<p>게임 및 콘텐츠 음악의 편곡 방법을 이해할 수 있는 수업이다. 게임음악의 작곡 및 편곡을 하기 위하여 화성법, 악기론, 미디 시퀀싱을 학습한다.</p>					
113	게임이펙트연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	<p>실무에서 사용되는 포괄적인 게임 그래픽이 가능하도록 게임 이펙트에 대한 분석 및 제작 방법을 습득하고 실제 졸업작품 등 프로젝트의 완성도를 높이는데 활용하도록 한다.</p>					
114	취업과창업을위한게임비즈니스모델	3	3-1	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
115	현장실습3-1	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
116	현장실습3-하계	2	3-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
117	3D게임그래픽연출	3	3-1	전선	등급제	혼합수업
	<p>3D 게임그래픽에 있어 예술적인 감각과 제작과정을 이해하고, 게임 캐릭터, 배경 제작에 따르는 모델링과 매핑의 기본 원리를 이해하여 창의적인 게임그래픽 제작에 활용하도록 한다.</p>					
118	게임크리틱3-1	1	3-1	전필	P/NP	비대면
	<p>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.</p>					

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 테스트는 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, 궁극증 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. 기준에 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.					

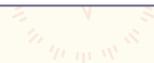
No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
129	게임기획실무연구	3	3-2	전선	등급제	대면
	<p>이론적인 정성 게임 기획 이론을 다 가지고 있다고 하더라도 실무적인 게임 개발 과정에서 일어날 수 있는 현실적인 문제들에 대해서는 대응하기 위한 트러블 슈팅이 필요하다.</p> <p>특히 그때 그때의 이슈에 즉각적으로 대응할 수 있도록, 게임프로젝트의 진행시점에 맞춰서 해당 요소가 필요하게 되는 시점 직전에 먼저 기존의 지식을 되살려주며 발생하는 문제점에 대한 해법을 같이 토론하고 그 노하우를 공유한다.</p>					
130	게임원화포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p>					
131	2D게임그래픽포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p>					
132	3D게임애니메이션포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>독창적인 포트폴리오 분석 및 설계를 직접 실시하여 연출 방법론을 습득 한다.</p> <p>기초에서 심화까지 필요한 모든 작업을 실시함으로써 완성도 높은 게임애니메이션 포트폴리오를 완성한다.</p>					
133	3D게임그래픽포트폴리오	6	3-2	전선	등급제	비대면
	<p>게임개발사의 3D그래픽디자이너로 취업하기 위해서 가장 우선시 되는 부분은 포트폴리오 이다.</p> <p>포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고, 각 교과에서 진행했던 실제 자신의 기존 작품을 분류하고 세부분야를 정하여 현장취업에 가능한 포트폴리오를 연구한다.</p> <p>본 교과목을 통해 효과적인 게임 캐릭터 제작과, 게임배경의 장면 연출에 필요한 오브젝트 및 셋제작을 할 수 있다.</p>					
134	클라우드프로그래밍	3	3-2	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
135	게임프로그래밍포트폴리오	3	3-2	전선	등급제	대면
	<p>본 교과목은 게임프로그래머로서 게임산업계에 종사하고자 하는 학생의 구체적인 포트폴리오 작성을 지원하기 위한 교과목이다.</p> <p>본인의 프로그래밍경험과 능력을 바탕으로 자기소개서와 이력서 등을 작성하고, 본인이 제작했던 게임프로젝트를 대상으로 제작보고서를 작성함으로써 취업 및 진학시에 요구되는 개인포트폴리오를 완성하는 것을 목표로 한다.</p>					
136	게임영상제작과편집	3	3-2	전선	등급제	혼합수업
	<p>게임 디자인에서 사용되는 영상을 기획하고 구성하여 제작에 관련된 내용을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 영상 편집 소프트웨어 기술을 습득하여 게임동영상을 제작할 수 있도록 하며 졸업작품 프로젝트에 활용할 수 있도록 한다.</p>					

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	글로벌게임비즈니스이해	3	3-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 해외 게임비즈니스와 관련하여 게임개발, 게임유통, 게임광고, 게임과금 등 글로벌 게임비즈니스의 현황을 이해하고 이를 기반으로 글로벌 게임비즈니스의 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 교과목은 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 교과목이다.					
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 교과목이다.					
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 교과목은 효율적인 팀 기반 활동을 통해 집단 창의성의 실현의 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 바탕으로 한 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	브랜드콘텐츠제작	3	1-2	전선	등급제	대면
	이 수업은 촬영 기반 영상 혹은 애니메이션 영상 형태의 스토리텔링형 브랜드 콘텐츠 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 프리프로덕션에 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 셰이딩, 텍스처링, 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 사용할 수 있는 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 마무리 되는 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
	인터랙티브 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 1,2학년 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

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 적용함으로써 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, 비타민 등의 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	एको블력제빵소	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 프로그램을 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 비알코올성 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 습득함으로써 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 이해함으로써 진로에 대한 방향성을 찾을 수 있다.					
36	푸드프로젝트Ⅱ	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

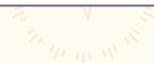
No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
45	와인소믈리에	3	3-1	전선	등급제	대면
	와인에 관한 전반적인 내용을 이론과 실습을 통하여 습득하는 과정이다. 와인 서비스, 와인 추천, 판매, 와인 분류, 와인 테이스팅 등의 능력을 기른다.					
46	브랜드클래스	4	3-1	전선	등급제	대면
	브랜드클래스는 푸드스쿨과 메리어트 호텔이 협약을 맺고 공동으로 교육, 인턴십, 취업 프로그램을 맞춤형으로 운영하는 교과목이며, 2학년 2학기에 참여 희망 학생을 선발하여 3학년 1학기에 메리어트호텔의 맞춤형 직무교육을 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, 소셜편딩, 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 향상시킴으로써 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 습득함으로써 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 제시함으로써 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 실천과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 쇼퍼로서의 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 스케줄을 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 트렌드에 맞춰 3D 모델링 방법으로 디자인기회를 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 셀렉팅 능력과 쇼핑물 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
	트렌드 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
	패션유통숍스타일리스트(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	영화무대영상제작	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 아티스트로서의 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	시비주얼디자인	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	퍼스널이미지컨설팅	3	3-2	전선	등급제	대면
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실천과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 샵퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일 컨설팅을 할 수 있는 과목이다.					
50	뷰티마스터	3	3-2	전선	등급제	대면
	패션스타일의 이미지와 관련해 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 코워킹을 통해 스타일링 업무 프로세스를 습득하여 현장 적응역량을 배양하고 취업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.					

교수요목

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 포트폴리오를 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

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 총동과 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 isolation 훈련을 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 극적으로 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-프리덕션(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 공연 콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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-프리덕션(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-프리덕션(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
	<p>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.</p> <p>연출과 배우, 스태프간의 이해를 바탕으로 프로덕션의 방향성을 잡고, 이를 위해 각 디자인, 제작과정이 질적으로 완성도를 높이기 위한 액션러닝 교과목이다.</p> <p>작품분석과 텍스트 읽기능력을 바탕으로 장면을 만들고 음악, 연기, 안무3요소를 융합하여 작품의 주제를 동시대적 시각으로 재해석하고, 새로운 극형식과 양식적표현으로 실험적인 공연을 수행하는 교과목이다.</p> <p>이 과정을 통해 프로덕션 모의창업과정을 실습할 수 있다.</p>					
23	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
24	코미디연기실습	4	2-1	전선	등급제	대면
	<p>희극대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.</p>					
25	뮤지컬보컬Ⅲ	4	2-1	전선	등급제	대면
	<p>벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 실습하고 적용하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.</p>					
26	재즈댄스Ⅲ	2	2-1	전선	등급제	대면
	<p>기초심화 동작을 바탕으로 combination 동작을 익히고 16비트의 pop jazz, funky jazz안무를 실습하는 교과목이다.</p>					
27	발레Ⅲ	2	2-1	전선	등급제	대면
	<p>반복 숙달과정을 통해 발레 기술 동작의 정확성을 높이고 복잡한 콤비네이션, 다양한 Jump, turn기술을 실습하는 교과목이다.</p>					
28	뮤지컬양상블 Ⅱ	2	2-1	전선	등급제	대면
	<p>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.</p>					
29	연극교수학습방법	2	2-1	전선	등급제	대면
	<p>드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.</p>					
30	연극교육론	2	2-1	전선	등급제	대면
	<p>연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.</p>					

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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
32	공연제작실습 IV-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-프리덕션(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-프리덕션(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	뮤지컬양상블III	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	뮤지컬양상블 IV	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	뮤지컬댄스Ⅱ	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	뮤지컬연기실습Ⅱ	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

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 인정받도록 하는 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 OAS/W를 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
	영화를 선정해 작품의 배경을 조사하고 분석, 토론해 평면적인 공간의 개념을 영화작품의 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 무대 기술 능력을 배양하는 교과목이다.					
22	공연제작실습 I -통용뮤지컬,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-프리덕션(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 공연 콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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 목적이 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(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 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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
	세익스피어 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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
33	공연제작실습 IV-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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
34	공연제작실습 VI-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-프리덕션(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-프리덕션(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 교과목이다.					
38	공연디자인	6	3-1	전필	등급제	대면
	동시대 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 해석해 규모에 맞는 다양한 공간을 선택 후 입체장치기술(계단, 트러스, 조형 등)이 적용된 무대/조명/영상디자인을 할 수 있는 교과목이다.					
39	세노그래피	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 무대장치 의 연결성을 개념화 및 창의적인 사고로 전공간 협업을 통해 표현하고 비판적 사고를 중심으로 문제를 해결하는 능력을 실습하는 교과목이다.					

교수요목

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 드러낼 수 있게 작품집 제작 과정으로써 진로의 방향성을 표현하는 과목이다. 필요하는 인재상에 부합하는 비주얼 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

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, 공동 작업에서 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 칼라리파 이야투의 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 개인의 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 칼라리파 이야투와 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 실현하는 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-프리덕션(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 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연 콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
23	공연제작실습Ⅴ-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-프리덕션(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 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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	장르연기Ⅱ-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	창조적움직임Ⅱ	2	2-2	전선	등급제	대면
	미하일 체호프의 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 거처게 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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
33	공연제작실습 IV-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 취합을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.					
34	공연제작실습 VI-캡스톤디자인	8	2-2	전선	등급제	대면
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제 의식을 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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션 러닝의 형태를 통해 실습한다.					
35	공연제작실습 VIII-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-프리덕션(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	프로젝트팀빌딩	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 총동과 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 총동과 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.					

교수요목

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

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 기반으로 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 -통용뮤지컬,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-프리덕션(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 공연 콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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-프리덕션(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 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(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-프리덕션(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-프리덕션(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 주제 의식을 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/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(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/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(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

ONLY ONE, ONLY THE BEST



모바일통신전공

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 테스트기와 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
	1학기 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 기본적인 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	IoT개발자를위한사소통능력	2	2-1	전선	등급제	혼합수업
	<p>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.</p>					
21	현장실습2-하계	2	2-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
22	현장실습2-1	2	2-1	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					
23	모바일프로세서활용	3	2-2	전선	등급제	혼합수업
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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

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 움직임 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.					

교수요목

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 창업에 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 연기와 연출을 교육하고 실습하는 교과목이다.					
24	3D룩디벨룸먼트-주제연구	3	1-2	전선	등급제	비대면
	연출의도에 맞추어 인공지능, 리얼타임엔진, 튜세이딩 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.					

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 익힌다.					
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 클라우드펀딩 프로젝트의 기획과 진행을 통해 마케팅 실무를 경험한다.					
5	웹툰웹소설제작실무	3	1-1	전선	등급제	대면
	다양한 상업 작품의 전문 실무능력을 키워 테크니컬 아티스트로서 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
	<p>1. 이 수업은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다.</p> <p>2. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성 원고시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다.</p> <p>3. 프로덕션 과정의 제작 일정 및 제작 프로세스에 대한 제어능력을 익힌다.</p>					
11	콘텐츠기획과마케팅심화 II	3	1-2	전선	등급제	대면
	<p>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</p>					
12	세계만화연구	3	1-2	전선	등급제	대면
	<p>세계의 다양한 만화를 접하고 이야기와 스타일을 분석하며 서로의 의견 교환을 통해 만화에 대한 풍부한 지식과 다채로운 시각을 획득할 수 있다.</p>					
13	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	<p>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.</p>					

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 QA를 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 전문학과과정에서 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.					

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(사전 제작) 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.					

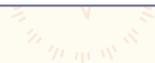
No	교과목명(국문)	학점	학년·학기	이수구분	성적평가	운영방법
11	현장실습(심화)-2	2	1-2	전선	P/NP	대면
	<p>대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.</p>					

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 공감에 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, 애니메이션, 공연 등 타 분야와의 협업으로 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

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
	<p>1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 ‘나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?’에 대해 탐색해 보는 2학점 교양필수 수업입니다.</p> <p>2. 심리학뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는 수업입니다.</p> <p>3. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는 수업입니다.</p>					
3	재미있는글쓰기	2	1-1, 1-2	교필	등급제	대면
	글쓰기는 창의적 한 형태이며 즐거움이 있다. 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 자신의 생각을 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있다.					
4	더 나은 삶을 위한 심리학	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
	<p>1. 신화는 폭넓은 지식의 보고이자 창조적 상상의 원동력이며 오늘날 다양한 문화콘텐츠의 원형을 이루고 있다.</p> <p>2. 이 과목은 그리스신화를 중심으로 신화의 스토리구조와 상징체계를 이해하고, 그것이 오늘날 서양문화에 어떻게 반영되고 있는지 살펴봄, 신화적 상상력을 길러 학생들의 전공에 창조적으로 활용할 수 있도록 한다.</p>					
6	생각의역사	2	1-1, 1-2	교필	등급제	비대면
	이 과목은 서양철학을 중심으로 지성의 발전사와 각 사상의 주요 개념을 학습하여 세계관을 확장하고 창의적인 문제 해결 능력을 키우기 위한 교양필수과목이다.					
7	영화,만약에	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	<p>1. 영화의 서사구조 및 영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지를 다각적 측면에서 이해하고 해석한다.</p> <p>2. 이를 바탕으로 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해보고 전체서사와의 관계를 이해하고 분석해본다.</p>					
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
	<p>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.</p> <p>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.</p>					

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 성찰해가는 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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 의심증 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
	<ol style="list-style-type: none"> 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
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 오늘날 과학기술의 발달로 감소된 인간의 신체활동은 신체적 건강의 약화를 가져오게 되었으며, 인터넷이나 매스 미디어의 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
	<p>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.</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 					

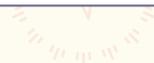
No	교과목명(국문)	학점	학년-학기	이수구분	성적평가	운영방법
23	입이트이는영어	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	<p>1. 기초적인 수준의 영어 말하기 과목입니다.</p> <p>2. 기본적인 문법지식을 가지고 있는 수강자들을 대상으로 여러가지 상황별 표현들과 다양한 액티비티를 통해 영어로 말하는것이 익숙해질 수 있도록 도움을 줍니다.</p> <p>3. 수동적으로 말하는것이 아니라 반복과 연습을 통해 자기주도적으로 영어에 입이 트이도록 도움을 줍니다.</p>					
24	나를향한여행	2	1-1, 1-2	교필	P/NP	비대면
	<p>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.</p>					
25	영화로만나는영어	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	<p>1. 다양한 매체 - 영화, 광고, 애니메이션 - 등을 활용한 영어 말하기 수업입니다.</p> <p>2. 다양한 영어표현을 습득하고 활용함으로써 기초단계의 영어말하기보다 조금 더 자연스러운 영어를 구사할 수 있고 기본적인 의사소통능력을 가능하게 한다.</p> <p>3. 주어진 주제에 자유롭게 생각을 말하고 소통함으로써 보다 자연스러운 영어말하기를 가능하게 한다.</p>					
26	슬기로운경제생활	2	1-1, 1-2	교선	등급제	비대면
	<p>1. 이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행한다.</p> <p>2. 금융역량(financialcapability)은 급변하는 현대사회에서 행복한 삶을 유지하기 위한 필수요소다. 사회생활의 첫 걸음을 떼는 20대때 금융역량을 갖추도록 하는 것이 수업목표다.</p> <p>3. 소득과 소비, 저축과 투자, 신용과 부채, 재무설계 등 경제생활에 필요한 지식을 학습함으로써 자신에게 맞는 경제적선택을 내릴 수 있도록 돕는 수업이다.</p>					
27	물성의미학	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	<p>1. 사물기반(Object based) 학습은 사물의 물성을 중심으로 주변세계를 읽고 소통하며 “관찰-탐색-해석”의 과정을 통해서, 문제해결능력을 증진시킬수 있다.</p> <p>2. 물성중심학습은 고유한 창작의 기제를 구성하게 도와, 창작자를 위한 좋은 훈련의 도구가 되며, 학습자는 고유한 문제 해결프로세스와 창작과정을 구축할 수 있다.</p>					
28	과학적사고와상상력	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	<p>1. 현대과학이 밝혀내고 있는, 우리의 상식을 넘어서는 우주와 생명의 신비로운 진실을 학습한다.</p> <p>2. 과학적사고란 무엇이며 비과학적, 습관적사고와 다른점을 각종 사례를 통해 학습한다.</p>					
29	치유로써의미술	2	1-1, 1-2	교선	등급제	대면
	<p>본 강좌는 미술이 미적 활동 및 감상에만 국한되지 않고 인간의 삶을 변화시키는 실천적 힘과 치유적 기능을 포함하고 있음을 전달하고자 한다.</p> <p>본 강좌는 실질적인 사례 및 실습을 통해 학습자들에게 자아성찰의 기회를 제공하고, 긍정적인 자아상 및 타인과의 소통능력을 향상시키는데 도움을 주고자 한다.</p>					

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 콘텐츠에 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

교육과정 안내



청강문화산업대학교 CAMPUS LIFE GUIDE BOOK

2024

교육과정 안내

