ONLY ONE, ONLY THE BEST

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

청강문화산업대학교
ChungKang College of Cultural Industries

목차

혁신전공 ····· 3

자율전공 ····· 7

애니메이션전공 ····· 9

웹툰만화콘텐츠전공 ····· 27

웹소설창작전공 ····· 39

게임전공 ····· 49

스타일리스트전공 ····· 73

뮤지컬연기전공 ····· 83

무대미술전공 ····· 93

연극영상연기전공 ····· 103

연출극작전공 ····· 113

교양과 ····· 121

융합콘텐츠창작전공 ····· 129

애니메이션학과(심화) ····· 139

웹툰웹소설콘텐츠학과(심화) ····· 145

차세대게임콘텐츠학과(심화) ····· 149

공연예술학과(심화) ····· 153

패션콘텐츠학과(심화) ····· 157

혁신전공

혁신전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	콘텐츠서사창작 I Narrative writing for contents 1	1-1	1	15	전필
	이 수업은 동시대성에 대한 이해에 기반을 두고 실제로 서사를 창작하여 완성하는 과목이다. 학기 마다 제시되는 동시대적 주제와 그와 관련된 경험자들과의 만남을 통해 경험을 확장하며 관련된 주제로 작품을 창작한 실제 창작자들의 사례를 듣고 분석하여 그에 맞는 서사 창작의 내용과 양식을 이해하고 습득하며 실제 자기 콘텐츠로 창작하여 완성하는 것을 목적으로 한다.				
2	콘텐츠서사창작 II Narrative writing for contents 2	1-1, 1-2	3	3	전선
	이 수업은 동시대성에 대한 이해에 기반을 두고 실제로 서사를 창작하여 완성하는 과목이다. 학기 마다 제시되는 주제와 관련된 실제 창작자들의 사례를 듣고 분석하여 그에 맞는 서사 창작의 방법과 방향을 이해하고 습득하며 실제 자기 콘텐츠를 창작하여 완성하는 것을 목적으로 한다.				
3	이상심리캐릭터 Abnormal Psychology and Character Design	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	12	2	전선
	이상심리학적 관점에서 각 장애별 증상 및 주요 원인과 병적 증상의 발현과정에 대한 이해를 토대로 인간 성격과 심리를 이해하는 교과임. 이러한 이해를 바탕으로 스토리와 캐릭터를 더욱 심도있게 설계할 수 있도록 도모하여, 보다 입체적인 캐릭터 구축에 기여하는 것을 목표로 함				
4	CK Pathfinder CK Pathfinder	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	15	2	전선
	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.				
5	글로벌콘텐츠창작기초 Foundations of Global Content Creation	2-1	3	3	일선
	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 기본 원리를 학습하며, 다양한 문화와 맥락 속에서 창작되는 콘텐츠를 이해하고 제작하는 능력을 배양하는 과목이다.				
6	글로벌콘텐츠창작실습 Global Content Creation Practice	2-1, 2-2	3	3	전선
	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 이론적 이해를 바탕으로 실제 제작 실습을 통해 창작 역량을 강화하며, 실질적인 제작 경험을 제공한다.				
7	글로벌콘텐츠창작프로젝트 Global Content Creation Project	3-1, 3-2	3	3	일선
	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 심화 학습과정으로 프로젝트 기반 학습을 통해 국제적 감각을 반영한 창작물을 제작함				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	크로스오버창작프로젝트 I Crossover Creative Project 1	3-1	6	6	일선
	이 교과는 다양한 전공 학생들이 협력하여 창작 콘텐츠를 개발하는 융합형 프로젝트 수업이다. 만화, 애니메이션, 게임, 융합, 패션, 공연, 푸드 등 다양한 전공의 학생들이 팀을 구성하여 각자의 전문지식과 기술을 공유하며 새로운 콘텐츠를 기획 및 제작한다. 이 과정을 통해 학생들은 창의적인 콘텐츠 창작에 필요한 문제해결능력과 실무적 경험을 쌓을 수 있다.				
9	크로스오버창작프로젝트 II Crossover Creative Project 2	3-2	6	6	전선
	이 교과는 전공 간 협업을 통해 완성도 높은 창작 콘텐츠를 개발하는 심화 프로젝트 수업이다. 학생들은 이 수업을 통해, 구체화된 아이디어를 바탕으로 콘텐츠의 완성도를 높이고 실제 구현 및 발표 한다. 다양한 전공의 강점이 결합된 결과물을 제작하여, 기획 제작 발표 전 과정을 경험할 수 있다. 특히 이 수업은 학생들에게 콘텐츠의 전문성을 강화하고 창의적인 프로젝트 리더십과 팀워크 능력을 함양할 수 있는 기회를 제공한다.				
10	CK창의프로젝트 I CK Creative Project 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	12	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 창의적 역량을 함양하도록 촉진하는 프로젝트 과목이다.				
11	CK창의프로젝트 II CK Creative Project 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	15	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 창의적 역량을 함양하도록 촉진하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

자율전공

자율전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	자기주도전공설계 Self-Directed Major Design	1-1	2	2	전선
	‘자기주도전공설계’는 학생이 자기주도적으로 전공을 탐색하고 설계할 수 있는 역량을 기르는 교과목이다. 학생들은 자신의 관심사, 역량, 진로 목표를 기반으로 자신의 전공을 설계하고 이를 위한 구체적인 학습목표를 설정하고 실행하는 교과목이다.				
2	콘텐츠산업의이해 Understanding the Content Industry	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 문화콘텐츠 전반에 대한 기초적인 이해를 위한 과목이다. 다양한 영역의 문화콘텐츠의 특성 및 전망을 살펴보고, 문화콘텐츠와 연계된 산업에 대한 이해를 높이고자 한다.				

애니메이션전공

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	애니메이션파운데이션 Animation Foundation	1-1	3	3	전선
	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 Classical Animation1	1-1	3	3	전선
	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 Critic about competence of animation as major I	1-1	1	1	전필
	1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 2. 자기 정체성확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.				
4	3D애니메이션 I 3D Animation I	1-1, 1-2	3	3	전선
	공 애니메이션과 진자운동, 꼬리움직임, 스탠드 점프 등을 만들어 봄으로써 애니메이션의 기본 원리가 3D 컴퓨터 애니메이션에서 적용되는 원리를 배우고 실습하는 수업이다.				
5	촬영과편집 Shooting & Editing	1-1, 1-2	3	3	전선
	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 Idea & Storytelling	1-1, 1-2	2	2	전선
	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 Animation Workshop	1-1, 1-2	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	비주얼스토리텔링 Visual storytelling	1-1, 1-2	3	3	전선
	텍스트로 이루어진 다양한 종류의 시놉시스와 시나리오를 여러 가지 애니메이션의 표현기법과 스타일로 시각화 시키는 과정을 학습하는 교과				
9	디자인랭귀지 Design Language	1-1, 1-2	3	3	전선
	애니메이션 디자인의 감정적 의미 소통을 강화하기 위한 이미지 구성 요소와 디자인의 기본 원리와 작용에 관해 학습하여 다양한 디자인랭귀지의 활용을 통해 독창적, 추상적 쉐입 앤 컬러 이미지를 개발하는 능력을 기르는 수업이다.				
10	레이아웃 Layout	1-1, 1-2	3	3	전선
	개별 쇼트들의 캐릭터와 배경의 화면구도 속 카메라 위치와 동선을 학습하는 교과이다.				
11	컬러스토리텔링 color storytelling	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 수업은 색채 및 색의 스토리텔링 활용을 위한 기초이론, 실습 그리고 활용에 이르기까지 색채 및 소재에 대한 전반적인 내용을 이해하고 경험하는데 목표를 둔다. 컬러 개별의 스토리를 이해하고 이에 가장 최적화된 색채 전략을 세우는 방법에 대해 학습한다.				
12	캐릭터디벨럽먼트 Character Development	1-1, 1-2	3	3	전선
	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 Animation Sound	1-1, 1-2	3	3	전선
	애니메이션의 사운드 제작 프로세스를 이해하고 기본적인 사운드 제작에 대해 익혀 프로젝트의 사운드 연출과 제작에 필요한 기초적인 이론과 제작 기술을 익히는 과목이다.				
14	TV페인트 TV Paint	1-1, 1-2	1	1	전선
	TV페인트 프로그램을 익히는 툴 교육 과목으로 다양한 애니메이션 툴 중의 하나로 활용할 수 있는 티비페인트의 활용법을 익히는 수업이다.				
15	클립스튜디오 Clip Studio	1-1, 1-2	1	3	전선
	클립스튜디오 수업은 5주간 진행하는 블럭식 수업임. 클립스튜디오 프로그램 툴 교육 과목으로 프로그램 사용법과 응용하는 방법을 배우고 카메라와 FX 효과 등 2D 애니메이션을 제작하는데 도움을 주고자 하는 수업				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
16	2D애니메이션실무 I 2D Animation Practice1	1-1, 1-2	3	3	전선
	2D애니메이션의 제작과정을 이해하고 애니메이션 움직임의 타이밍과 스페이싱 등 기초 원리에 대한 지식을 습득하고 학습하여 애니메이션으로 표현하는 방법을 배울 수 있는 수업이다.				
17	컨셉디자인 Concept Design	1-1, 1-2	3	3	전선
	기초 디자인능력과 애니메이션제작의 기본적인 이해를 바탕으로 애니메이션디자인과 배경제작의 실제를 기술적인 테크닉보다는 애니메이션작품을 위한 효과적인 설정을 창조하는데 중점을 둔 교과목이다.				
18	3D그래픽기초 Basic 3D Graphic	1-1, 1-2	3	3	전선
	컴퓨터 제작 실습을 통해 3D 그래픽의 기초가 되는 폴리곤 모델링, 맵핑과 텍스쳐링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등의 기법을 배운다.				
19	디지털페인팅 Digital Painting	1-1, 1-2	3	3	전선
	디지털 툴을 효과적으로 사용하는 기법을 학습하여 컨셉아트, 원화, 일러스트레이션의 오브젝트를 표현하기 위한 예제분석과 실습 교과목이다				
20	제스처드로잉 Gesture Drawing	1-1, 1-2	3	3	전선
	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 코스춤 드로잉을 통해서 인물들의 다양한 동작들을 관찰하여 표현하는데 중점을 둔 교과목이다.				
21	라이프드로잉 Life Drawing	1-1, 1-2	3	3	전선
	실제 공간이나 장소 특성에 따른 다양한 자연 풍경이나 건축물과 사물들, 인물이나 동물과 같은 생명체들의 형태와 상황, 감정과 동작을 관찰하고 심미적인 재해석을 통해 드로잉하는 교과목이다.				
22	인체조소 Figure Sculpting	1-1, 1-2	3	3	전선
	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 Character Animation Filmmaking1	1-2	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
24	전공역량크리틱 II Critic about competence of animation as major II	1-2	1	1	전필
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기 정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.				
25	현장실습1-동계 Work Experience1(winter)	1-2	2	40	전선
	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 3D Rigging I	1-2, 2-1	3	3	전선
	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 AfterEffect	1-2, 2-1	3	3	전선
	애니메이션, 영화, 뮤직비디오, OAP, 모션그래픽, 광고 등 현시대 영상 전반에 활용되는 툴 '애프터이펙트' 실습과목입니다. 영상그래픽 요소인 움직임 원리, 합성원리, 시각효과를 이해할 수 있고 다양한 실습은 창의로운 표현기법을 가능하게 한다. 주 단위로 제시되는 모든 실습은 유기적으로 설계되어 있고 반복학습을 통해 통합적으로 이해할 수 있다.				
28	스토리보드 I Storyboard I	1-2, 2-1	3	3	전선
	텍스트로 구성된 스토리를 이미지로 전환하여 콘티뉴이티를 구성하고 연출할 수 있다.				
29	3D라이팅 I 3D Lighting I	1-2, 2-1	3	3	전선
	효과적인 장면연출을 위해 재질의 표현 방법과 빛의 원리에 대해 이해하고 이를 3D의 기본 조명과 G.I기반의 조명으로 표현하는 방법을 익히는 과목이다.				
30	캐릭터디자인 Character Design	1-2, 2-1	3	3	전선
	어필하는 캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 프로파일링 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련, 실습한다.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
31	애니메이션컬러스타일링 Animation Color Styling	1-2, 2-1	3	3	전선
	의도에 따른 컬러 키와 컬러 스크립트(색채 대본) 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.				
32	2D애니메이션실무 II 2D Animation Practice2	1-2, 2-1	3	3	전선
	입체적 공간에서 인체의 구조를 이해하고 움직임의 기본적인 동작을 의도한 상황에 맞게 표현하고 연기할 수 있다.				
33	3D텍스쳐맵핑 3D Texturing & Mapping	1-2, 2-1	3	3	전선
	드로잉력을 기반으로 2D컴퓨터그래픽스를 활용하여 3D컴퓨터그래픽스 상에 모델링 오브젝트 매핑 작업에 적합한 맵 좌표의 추출과 효과적인 텍스쳐링 제작 방법을 습득하여 제시된 캐릭터와 배경 및 소품에 적합한 재질감을 적용하는 능력을 배양하기 위한 과목이다.				
34	3D하드서페이스모델링 3D Hardsurface Modeling	1-2, 2-1	3	3	전선
	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.				
35	3D캐릭터모델링 I 3D Character Modeling I	1-2, 2-1	3	3	전선
	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.				
36	클래식애니메이션 II Classical Animation2	2-1	6	6	전선
	수업의 디자인에 따라 장편영화 수준의 액팅을 위한 팬토마임 액팅과 부드러운 애니메이션을 집중 학습하고 캐릭터의 동기와 성격을 묘사하기 위한 움직임 분석방법 등을 학습한다.				
37	자기주도프로젝트 I Self-directed Project I	2-1	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
38	전공역량크리틱III Critic about competence of animation as major III	2-1	1	1	전필
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기 정체성 확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.				
39	현장실습2-하계 Work Experience2(summer)	2-1	2	40	전선
	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	SDL-출판일러스트 II SDL-Illustration II	2-1	3	3	전선
	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.				
41	3D애니메이션 II -기본동작 3D Animation 2 - Basic Motions	2-1, 2-2	3	3	전선
	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 바디 메카닉스의 원리를 학습하고 걷기, 달리기, 뛰기 등 사람의 기본적인 동작을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.				
42	3D합성 3D Composite	2-1, 2-2	3	3	전선
	3D디지털제작기법을 활용한 요소를 영상 합성툴을 이용하여 보다 효율적으로 이미지를 제작하고, 이미지의 미학적 원리를 효과적으로 적용시키기 위한 수업				
43	콘텐츠산업과애니메이션 The changes of content industry and animation	2-1, 2-2	3	3	전선
	콘텐츠산업과 애니메이션은 콘텐트 산업의 현황과 작동 원리에 대한 이해를 바탕으로 Business Model의 9가지 Building Block을 설계하는 방법을 학습. Business Model Design Process에 따라 자신이 만들고자 하는 Animation에 가치를 부여하는 방법을 탐색하고 평가하여 가치 있는 Animation 기획이 이루어지도록 도와주는 수업				
44	기획과스토리피칭 Planning and Story Pitching	2-1, 2-2	3	3	전선
	애니메이션의 이해를 바탕으로 단편 애니메이션의 아이디어를 찾아서 아이디어를 개발하고 이를 바탕으로 캐릭터와 스토리를 개발하여 단편 애니메이션 기획안을 완성하고 직접 피칭을 통하여 잠재관객의 반응을 확인함으로써 단편 애니메이션 기획의 전과정을 학습한다.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
45	스토리보드 II Storyboard 2	2-1, 2-2	3	3	전선
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리릴을 제작할 수 있다.				
46	에디팅 Editing	2-1, 2-2	3	3	전선
	주어진 푸티지를 재편집하여 새로운 장르로 영상편집을 할 수 있고 사운드 제작의 기본이론을 이해하고 사운드 툴을 활용할 수 있다.				
47	3D애니메이션 II -무게표현 3D Animation 2 - Weight Expression	2-1, 2-2	3	3	전선
	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 무게 표현의 원리를 학습하고 무거운 물건을 들거나, 던지거나, 앉거나 일어서는 등 무게표현의 움직임을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.				
48	3D라이팅 II 3D LightingII	2-1, 2-2	3	3	전선
	GI기반의 렌더러를 활용하여 다양한 조명연출을 실습하며 3D장면을 효과적이고 설득력있게 표현하는 방법을 학습하는 과목이다.				
49	캐릭터스컬팅 Character Sculpting	2-1, 2-2	3	3	전선
	애니메이션 캐릭터 제작에 필요한 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다. 드로잉이나 로우폴리건 모델링으로 캐릭터를 디자인하고, 모델링 클레이 등의 재료로 수작업 모델링을 통해 캐릭터를입체물로 구현하는 수업이다.				
50	비주얼디벨롭먼트 Visual Development	2-1, 2-2	3	3	전선
	애니메이션의 시나리오를 분석하여 중심이 되는 테마, 컨셉, 주요 캐릭터 및 배경을 추출하고 디자인 개발을 위한 자료를 수집과 분석 연구를 진행하여 선정한 주요 장면들을 매력적으로 보이도록 깊이있게 세부적으로 표현해 봄으로써 발상능력과 비주얼 개발 능력을 강화하는 수업이다.				
51	배경디자인 Background Design	2-1, 2-2	3	3	전선
	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 Animation Critics & Review	2-1, 2-2	3	3	전선
	애니메이션 및 영화의 예술성과 산업에 있어 주요 변곡점을 이룬 콘텐츠를 분석과 탐구하는 수업이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
53	2D애니메이션실무III 2D Animation Practice3	2-1, 2-2	3	3	전선
	상황에 맞게 캐릭터의 대사와 감정을 과장하여 연기하고 어필할 수 있다. 하나의 장면을 2 Cut 이상으로 연결하고 각 Cut을 스테이징 할 수 있다. 캐릭터 키 포즈, 브레이크다운, 클린업의 전 과정을 이해하고 표현할 수 있다. 사족보행 움직임을 이해하고 표현한다.				
54	캡스톤디자인산학프로젝트 I Capstone Design industry-university project1	2-1, 2-2	6	6	전선
	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 Techniques of digital animation	2-1, 2-2	3	3	전선
	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 Match Move	2-1, 2-2	3	3	전선
	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 3D Character ModelingII	2-1, 2-2	3	3	전선
	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 CFX	2-1, 2-2	3	3	전선
	애니메이션에 등장하는 디지털캐릭터의 자연스러운 머리카락, 동물이나 크리에이쳐의 털, 디지털 액터의 의상 등 캐릭터제작 특수효과를 배우고 실습하는 수업이다.				
59	3D카메라&레이아웃 3D Camera & Layout	2-1, 2-2	3	3	전선
	영화 연출의 기본 이론을 학습하고 3D 카메라와 화면 구성을 활용하여 3D장면 연출을 직접 제작해 봄으로써 3D연출 능력을 기르는 수업이다.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
60	언리얼엔진그래픽 Unreal Engine	2-1, 2-2	3	3	전선
	리얼타임 엔진을 통한 어셋 및 머테리얼 제작, 라이팅, 렌더링등의 기법을 배운다.				
61	3DFX I 3DFX I	2-1, 2-2	3	3	전선
	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 2D Animation & Blender I	2-1, 2-2	3	3	전선
	블렌더를 활용하여 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 입체적인 컨셉아트와 다이내믹한 2D 애니메이션을 제작하기 위한 과목				
63	2D애니메이션과블렌더 II 2D Animation & Blender II	2-1, 2-2	3	3	전선
	Blender의 grease pencil과 3D모델링을 사용해 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 이를 바탕으로 입체적이면서 다이내믹한 2D애니메이션을 제작하기 위한 과목				
64	3D리깅 II 3D RiggingII	2-2	3	3	전선
	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 SDL-Development & making story1	2-2	3	3	전선
	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 SDL-Storyboard&Directing1	2-2	3	3	전선
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.				
67	캐릭터애니메이션필름메이킹 II Character Animation Filmmaking2	2-2	6	6	전선
	캐릭터 액팅을 중심으로 한 2-3분 분량의 흑백의 단편 애니메이션을 제작하는 수업이다. 단단한 구성을 가진 스토리를 기본으로 캐릭터의 유려한 움직임과 액팅에 중점을 둔 콘텐츠제작수업이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
68	클래식애니메이션III Classical Animation3	2-2	6	6	전선
	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 SDL-Art&Design1	2-2	3	3	전선
	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행하는 과정에서 아트워크와 디자인에 관련한 지식과 기술을 학습하여 개발 적용하는 수업이다.				
70	자기주도프로젝트 II Self-directed Project2	2-2	3	3	전선
	자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 기획과 진행은 다양한 확장성을 가질 수 있도록 지도하며, 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려 있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야한다. 프로젝트 연계교과목없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.				
71	SDL-2D합성,편집,효과 I SDL-2D Composite, Editing & Effect1	2-2	3	3	전선
	자기주도프로젝트I, III의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.				
72	SDL-2D애니메이션 I SDL-2D animation1	2-2	3	3	전선
	자기주도프로젝트 I ,III 수업의 연계 수업으로 제작 공정상 애니메이션에 해당하는 과정에서 필요한 기술적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.				
73	SDL-배경설정과2D레이아웃 I SDL-Background Setting & 2DLayout1	2-2	3	3	전선
	이 수업은 자기주도프로젝트 I , III의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱 하는 수업이다.				
74	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
75	전공역량크리틱IV Critic about competence of animation as major IV	2-2	1	1	전선
	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성확립과 비젼을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.				
76	SDL-3D모델링 I SDL-3D Modeling 1	2-2	3	3	전선
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학 프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (중급 수준)				
77	SDL-3D룩뎁&라이팅합성 I SDL-3D LookDev & Lighting, compositing 1	2-2	3	3	전선
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D룩뎁과 3D라이팅, 3D합성작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업				
78	SDL-3D애니메이션 I SDL-3D Animation1	2-2	3	3	전선
	프로젝트 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업이다.				
79	SDL-3D리깅과3DFX I SDL-3D Rigging and 3DFX 1	2-2	3	3	전선
	애니메이션 프로젝트 작업 진행중, 3D리깅 및 3Dfx에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업이다.				
80	SDL-출판일러스트 I SDL- Illustration I	2-2	3	3	전선
	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 2D Animation Practice 4	2-2, 3-1	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
82	캡스톤디자인산학프로젝트 II Capstone Design industry-university project 2	2-2, 3-1	6	6	전선
	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	3DFX II 3DFX II	2-2, 3-1	3	3	전선
	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.				
84	세계관과스토리 Worldview & Story	2-2, 3-1	3	3	전선
	세계관의 구성 요소 이해를 바탕으로 애니메이션에 적합한 세계를 설정하고, 이를 활용해 완성도 있는 이야기를 개발한다.				
85	캐릭터디자인워크숍 Character Design Workshop	2-2, 3-1	3	3	전선
	애니메이션 실무에서 활용 될 수 있는 트렌디한 캐릭터 디자인 스타일 분석과 프로덕션 환경에 적용 가능한 디자인 개발 방법들을 습득하여 프로젝트에 맞는 독창적인 캐릭터 외형을 창조하고 세부적인 디자인으로 발전시키는 능력을 기르는 워크샵 방식의 수업이다.				
86	SDL-기획과스토리 II SDL-Development & Making Story2	3-1	3	3	전선
	애니메이션 프로젝트 제작을 위한 아이디어 찾기, 아이디어 개발하기, 컨셉 만들기, 캐릭터 디자인하기, 스토리 만들기를 개발하여 이를 스토리보드로 만드는 전체 기획과 개발의 기초과정을 실무적으로 진행하며, 최종적으로는 피칭 바이블을 완성하는 기획 개발의 전 과정을 학습				
87	SDL-스토리보드와연출 II SDL-Storyboard&Directing2	3-1	3	3	전선
	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.				
88	캐릭터애니메이션졸업작품프로젝트 I Character Animation Graduation Film Project1	3-1	6	6	전선
	성공적인 졸업작품 제작을 위해 멘토링과 가이드를 제공하여 캐릭터 중심의 스토리를 유려하고 부드러운 스타일의 애니메이션으로 제작하는 프로젝트 수업이다. 국제적 수준의 장편 영화퀄리티의 작품제작을 목표로 하며 캐릭터액팅 중심의 2D, 3D.Stopmotion 프로젝트를 수행하는 팀과 학생에게도 도움이 되는 수업이다.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
89	SDL-아트앤디자인 II SDL-Art&Design2	3-1	3	3	전선
	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행하는 과정에서 아트워크와 디자인에 관련한 지식과 기술을 중심으로 크리틱을 제공하는 수업이다.				
90	자기주도프로젝트III Self-directed Project 3	3-1	3	3	전선
	학생들의 진로 탐색과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 수업을 통해 학생들의 전공 관련지식과 역량을 확장할 수 있도록 지도하며, 프로젝트의 결과물은 학생의 선택에 따라 열려있으나 급변하는 미디어 환경의 변화에 따라 결과물의 “쓰임”은 명확하여야 한다. 즉, 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 프로젝트 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.				
91	SDL-2D합성,편집,효과 II SDL-2D Composite, Editing & Effect 2	3-1	3	3	전선
	자기주도프로젝트 II ,IV의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱으로 이루어지는 수업이다.				
92	SDL-2D애니메이션 II SDL-2D animation2	3-1	3	3	전선
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위해 3D모델링 작업과정 중 발생하는 문제해결				
93	SDL-배경설정과 2D레이아웃 II SDL-Background Setting & 2DLayout 2	3-1	3	3	전선
	이 수업은 자기주도프로젝트 II , IV의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도 속에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱하는 수업이다.				
94	현장실습3-1 Work Experience3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
95	현장실습3-하계 Work Experience3(summer)	3-1	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
96	SDL-3D모델링 II SDL-3D Modeling 2	3-1	3	3	전선
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (고급 수준)				
97	SDL-3D룩뎁&라이팅합성 II SDL-3D LookDev & Lighting, compositing 1	3-1	3	3	전선
	프로젝트 제작과정 중 룩뎁과 라이팅, 합성작업을 진행함에 있어 실무적인 도움을 받으며 문제해결 및 크리틱을 진행하는 수업				
98	SDL-3D애니메이션 II SDL-3D Animation 2	3-1	3	3	전선
	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업				
99	SDL-3D리깅과3DFX II SDL-3D Rigging and 3DFX 2	3-1	3	3	전선
	프로젝트 파이프라인에서 3D리깅 및 3Dfx 작업에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업				
100	3D애니메이션III 3D animation III	3-1, 3-2	3	3	전선
	캐릭터의 감정표현을 위한 연기(acting)으로서의 애니메이션을 제작하기 위한 몸의 움직임, 얼굴 표정과 대사를 위한 입모양(Lip sync)을 표현하는 방법을 학습한다.				
101	3D애니메이션IV 3D Animation 4	3-1, 3-2	3	3	전선
	사실적인 캐릭터 애니메이션 제작을 위하여 사람과 동물의 움직임을 심층적으로 학습하며, 모션 캡쳐, 캡쳐 데이터 클린업과 키애니메이션 등 사실적인 애니메이션을 제작하기 위한 다양한 기법과 원리를 학습한다.				
102	VFX워크숍 VFX Workshop	3-1, 3-2	6	6	전선
	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 Matte painting	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 수업은 디지털 페인팅기법을 바탕으로 합성기술을 익혀 이를 응용하여 사실적인 배경이미지를 제작하는 방법을 배우는 과목이다.				

애니메이션전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
104	아트앤디자인워크숍 Art & Design Workshop	3-1, 3-2	3	3	전선
	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.				
105	캡스톤디자인산학프로젝트III Capstone Design industry-university project 3	3-1, 3-2	6	6	전선
	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.				
106	키포즈드로잉 Key-pose Drawing	3-1, 3-2	3	3	전선
	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 익히는 수업이다. 기본적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 연기를 위한 키포즈를 구현하는 수업이다.				
107	캐릭터애니메이션졸업작품프로젝트 II Character Animation Graduation Film Project 2	3-2	6	6	전선
	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.				
108	자기주도프로젝트IV Self-directed Project 4	3-2	3	3	전선
	학생들의 진로 탐색과 취업과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 수업을 통해 학생들의 전공 관련 지식과 역량에 맞는 진로와 취업 등을 결정하며 이에 따른 제반 준비는 수업을 통해 진행한다. 프로젝트의 결과물은 단순한 포트폴리오가 아닌 콘텐츠로서의 가치를 갖고 있어야 한다. 프로젝트 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.				
109	현장실습3-2 Field Placement 3-2	3-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
110	현장실습3-동계 Work Experience3(winter)	3-2	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
111	취업창업진로설계 Careerpathplanning	3-2	1	5	전필
	3학년 2학기 사회 진출을 앞둔 예비 졸업생의 졸업작품 심사를 통해 전공역량 성취도 확인과 부족한 부분 보완을 통해 산업계 진출을 위한 우수한 포트폴리오를 준비하고, 졸업 후 진로 탐색 및 취업 활동을 교육하여 취업률 향상을 목표로 신규 교과목 개설함.				
112	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
113	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
114	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

웹툰만화콘텐츠전공

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	만화산업과직무 Comics industry and jobs	1-1	2	2	전필
	본 교과목은 만화산업과 각 직무 정의와 역할에 대해 이해하며 이를 바탕으로 진로 결정에 참고할 수 있도록 설계된 과목이다.				
2	만화드로잉 I Drawing for Cartoon I	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 만화작화의 기본이 되는 라인드로잉의 기본을 학습하고 실습하여 다양한 라인드로잉 도구로 작화의 기본적인 기법을 익히고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 하는 수업이다.				
3	만화의이해 comic of understanding	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 만화전문가가 기본적으로 알아야 하는 만화의 특성과 구성 요소에 대해 탐구하고 토론하여 만화에 대한 이해의 폭을 넓히기 위해 만화기호, 만화연출, 시대별/지역별/장르별 만화의 특징 등을 강의/작품분석/ 자료조사/발표 등을 통해 학습하는 과목이다.				
4	만화조형 Composition in Comics	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 기초 조형 요소에 대한 풍부한 예제와 작품 분석, 실습을 통해 조형예술의 기본 구성 원리와 만화조형 원리를 학습하는 과목이다.				
5	창작자의길 I How to be a creator 1	1-1	1	1	전필
	본 교과목은 다양한 정보를 제공하여 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 과목이다.				
6	드로잉앤페인팅 I Drawing & Painting I	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 대상을 관찰하고 사실적으로 표현하기 위한 기법을 익히고 활용하는 실습 위주의 기초 과목이다.				
7	캐릭터심리학 Character Psychologyfor Comics	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화콘텐츠 캐릭터 행동의 이유를 심리적으로 분석하고 설정하는 과목이다.				
8	클립스튜디오 Clip studio	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 웹툰, 만화, 일러스트레이션 제작을 위한 디지털 툴인 클립스튜디오를 기초부터 학습하고자 하는 학생들의 작업을 향상 시킬 수 있는 능력을 기르는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	만화를위한자료조사와취재 research and reporting for comics	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 과목은 작품 창작에 요구되는 자료조사와 취재방법을 터득하고 이를 기반으로 원고를 창작하는 것을 목표로 한다.				
10	스케치업기초 Sketchup Basic	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 기초적인 사용법을 배우고 간단한 사물과 배경 이미지를 만드는 과목이다.				
11	스토리텔링의이해 Understanding storytelling	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 스토리텔링의 개념을 이해하여 만화 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.				
12	역사속캐릭터 A character in history	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 역사에 대한 이해를 바탕으로 실제 있었던 인물의 정보를 재구성하여 캐릭터를 설정하고 시놉시스를 작성하는 과목이다.				
13	인체드로잉 Figure Drawing	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 기초 조형 원리에 바탕을 두고 남녀모델을 통해 인체 크로키 및 인체 드로잉을 학습하고 빛과 명암을 통해 투시도와 대기원근법, 인체를 통해 입체적인 표현할 수 있는 실기력 배양을 학습하는 과목이다.				
14	만화의미래 The Future of Comics	1-2	3	3	전선
	본 과목은 급변하는 기술 환경 속에서 만화의 새로운 창작 및 소비 패러다임을 탐구하고 체험하는 것을 목표로 하여 만화의 기본적 특성과 구성 요소에 대한 이해를 바탕으로, AI, VR, 스마트 글래스 등 최신 기술이 만화 산업에 미치는 영향을 분석하고 토론하는 과목이다.				
15	만화드로잉 II Drawing for Cartoon II	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화작화를 위한 다양한 형태 묘사 방법과 작화스타일을 탐구하고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 하는 과목이다.				

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
16	만화애니메이션교육론 Introduction to Cartoon & Animation Education	1-2	3	3	전선
	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.				
17	만화연출과창작 Directing of Comics	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 스토리 편집과 페이지 구성, 장면과 컷(칸) 연출을 이론과 실습으로 학습하고 웹툰·만화 콘티를 완성하는 과목이다.				
18	문화예술교육개론 Introduction to arts education	1-2	3	3	전선
	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.				
19	장르연구 Research on genre	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 이야기의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설을 감상하고 각 매체의 성격에 맞는 만화를 창작하기 위해 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티, 시안을 완성하는 과목이다.				
20	창작자의길 II How to be a creator 2	1-2	1	1	전필
	본 교과목은 다양한 정보를 제공하여 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 과목이다.				
21	드로잉앤페인팅 II Drawing & Painting II	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 관찰을 토대로 대상의 형태, 구조, 명암, 색을 해석하고 표현하기 위한 실습 위주의 기초 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
22	캐릭터표현실습 Character Psychologyfor Comics	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 다양한 캐릭터 표현법을 익히고 자신이 만든 등장인물에 적용하는 것을 목표로 하는 수업이다.				
23	시트콤스토리텔링 sitcom storytelling	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 시트콤을 만들 수 있는 캐릭터와 장소를 기획하고 이에 적합한 스토리를 작성하는 것을 목표로 하는 과목이다.				
24	만화스토리텔링 I Comics Storytelling 1	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 시트콤을 만들 수 있는 캐릭터와 장소를 기획하고 이에 적합한 스토리를 작성하는 것을 목표로 하는 과목이다.				
25	만화애니메이션교수학습방법 Cartoon & Animation Teaching Methods	2-1	3	3	전선
	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 기초이해 뿐만 아니라 이를 문화예술교육으로서 만화·애니메이션교수학습에 활용할 수 있도록 지도의 중점을 둔다.				
26	만화애니메이션교육프로그램개발 Development of Cartoon &Animation Teaching-learning Programs	2-1	3	3	전선
	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 사용의중요성 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.				
27	만화웹툰기획과마케팅 Webtoon & comic planning and marketing	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 만화웹툰산업의 유통구조 특성을 파악하고 마케팅 및 유통 전략을 수립하기 위하여 저작권 등 다양한 요인들을 배울 수 있는 과목이다.				

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
28	웹툰창작I Webtoon Creation 1	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 웹툰 원고를 제작하는 과목이다.				
29	창작자의길 III How to be a creator 3	2-1	1	1	전필
	본 교과목은 예비 만화 창작자로서 정체성을 확립하기 위해 창작과 실무에 필수적인 관련 정보들을 제공하는 과목이다.				
30	만화퍼블리싱과브랜딩 Comic Publishing and Branding	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 산업환경을 분석하고 만화를 퍼블리싱하는 방법을 통해 만화가 개인을 브랜드화 하는 방법을 터득하는 과목이다.				
31	문화예술교육현장의이해와실습 Understanding and Practice of arts education	2-1, 2-2	3	3	전선
	2급 문화예술교육사가 지정기관에서 습득한 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제적용해보고 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 종합적인체험 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 대한자체평가서를 작성하면서 지속적해서 자신의 교육 실천을 반성하고 개선하는 문화예술교육사로서의 태도를 형성한다.				
32	만화가를위한인체해부학 Human anatomy for Cartoonists	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 인체해부학적 지식을 바탕에 두고 남녀노소의 다양한 모델을 통해 인체를 해부학적으로 해석하는 원리를 학습하는 수업이다.				
33	만화세계관설정 Worldview Design for Comics	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 역사 및 다양한 미디어에 대한 이해를 바탕으로 만화 세계관을 설정하는 과목이다.				
34	만화와색채 Cartoon and Color	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 디지털 채색에 대한 두려움을 극복하고 디지털 기반의 색채현상, 효과, 혼합, 속성, 조색을 연구하고 활용하는 능력을 키워 효율적인 채색을 구현할 수 있는 소양을 기르는 과목이다.				
35	만화캐릭터설정 Character Design for Comics	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화콘텐츠에 활용할 수 있는 역할, 성격, 행동양식이 있는 캐릭터를 구상하고 설정하는 것을 목표로 하는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
36	스케치업을활용한원고제작 Manuscript production using SketchUp	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들어 원고에 적용하는 과목이다.				
37	신화와내러티브 Mythology & narrative	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 신화에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.				
38	액션드로잉 Action Drawing	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화 및 웹툰에 많이 쓰이는 기본 동세와 액션이 강한 동작들을 모델 드로잉과 교재를 통해 익히는 과목이다.				
39	장면설계와연출 Scene design and direction of Comics	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 투시원근법을 바탕으로 만화작업에 필요한 공간설정과 인물배치, 연기 등의 미장센을 연구하여 장면연출에 활용하는 능력을 키우는 과목이다.				
40	출판만화창작 Creating Graphic Novels	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 출판만화를 위한 원고 제작 기술 및 지식들을 강의와 실습을 통해 습득하고 이를 실제원고에 다양하게 활용하는 것을 목표로 하는 과목이다.				
41	취업창업을위한디지털포트폴리오 Digital Portfolio for Career Planners	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 디지털 툴을 이용하여 취업 및 창업, 데뷔, 작품 활동을 위한 포트폴리오를 제작하는 과목이다.				
42	캘리그라피 Calligraphy	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 한글 캘리그라피와 레터링 디자인을 통해서 사물이나 의성어, 의태어를 표현한다. 또한 선행디자인을 연구하고 만화의 제목과 대사 그리고 표지와 포스터를 만드는 과목이다.				
43	콘텐츠비평 Contents of Critical Review	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 다양한 콘텐츠에 대한 기초적 정보와 경험들을 공유하여, 창작자로서 알아야 할 다양한 콘텐츠의 종류를 습득하고 특성을 이해할 수 있는 정보를 제공하는 것을 목표로 하는 과목이다.				

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
44	콘티제작워크숍 Comic Storyboard Workshop	2-1, 2-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화 창작과정에서 중요한 글과 그림의 연출을 효과적으로 하기 위해 콘티(얼개그림)에 대해 집중적으로 배울 수 있는 과목이다.				
45	만화기획과레퍼런스 Comic planning and references	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 다양한 레퍼런스를 조사, 수집하여 작품 기획과 창작 역량을 함양하는 것을 목표로 하는 과목이다.				
46	만화스토리텔링 II Comics Storytelling 2	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 중. 장편 만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 중. 장편 만화 콘티를 제작하는 과목이다.				
47	모션코믹스 Motion comics	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 모션그래픽 제작 툴을 익히고 이를 활용하여 영상콘티를 만들고 만화콘텐츠를 영상화하여 디지털플랫폼에 적합한 다양한 형태의 만화콘텐츠영상 제작기법을 연구하는 과목이다.				
48	예술만화읽기 Reading Art Comics	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화의 예술성, 예술만화의 특징에 대해 창작자와 독자의 입장으로 토론하고 다양한 예술만화를 읽고 창작자의 입장에서 분석하고 토론하며 감상을 나누고 기록하는 과목이다.				
49	웹툰창작 II Webtoon creation 2	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 장편 웹툰을 기획, 제작하는 과목이다.				
50	창작자의길IV How to be a creator 4	2-2	1	1	전필
	본 교과목은 졸업준비를 위한 포트폴리오, 졸업작품집 제작, 취업 지원, 창작 지원 등 진로에 따른 관련 정보들을 제공하는 과목이다.				
51	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
52	졸업평가 I Graduation examination I	3-1	2	2	전필
	본 교과목은 학위 취득자격 심사 및 인증을 위한 교육과정으로, 졸업예정자에 대한 1차 졸업평가 참가 지도와 심의를 진행한다. 졸업을 위한 졸업연감 참가 준비, 졸업작품전 참가 준비, 현장진출 준비를 지도한다.				
53	시퀀스디자인 Sequence Design	3-1	3	3	전선
	본 교과목은 영화, 애니메이션, 그림책, 아트북 등을 활용하여 유용한 서사분석도구이자 창작도구인 시퀀스의 개념을 이해하고 시퀀스와 밀접하게 중첩되는 모티프, 캐릭터, 정서의 동적인 연출리듬에 대해 연구하여 장편서사의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 이미지보드, 칼라스트립트를 제작하는 과목이다.				
54	장르스토리창작(로맨스/드라마/SF) Genre Story Creation (Romance/Drama/SF)	3-1	3	3	전선
	본 교과목은 로맨스/드라마/SF 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티를 완성하는 과목이다.				
55	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트 I (CapstoneDesign) Cartoon Contents project for Career Planners 1	3-1	6	6	전선
	본 교과목은 취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무 수업이다. 다양한 상업 기획을 하고 제작 할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화하는 것을 목표로 하는 과목이다.				
56	콘텐츠비평세미나 I Seminar on Contents of Critical Review I	3-1	3	3	전선
	본 교과목은 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 하는 과목이다.				
57	현장실습3-1 Work Experience3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
58	현장실습3-하계 Work Experience3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
59	취업창업을위한포트폴리오크리틱 Portfolio critic for employment and start-up	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 팀별작업 및 직군별 특성을 이해하여 법인 소속 만화콘텐츠기획 및 관리자, 만화가가 되기 위한 능력을 기르기 위한 과목이다.				
60	외주만화제작실습 Outsourced Cartoon Production Practice	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 상업적으로 시장이 형성되어 있는 외주만화에 대한 기획, 제작, 협업, 출판과 유통(온, 오프라인 포함)까지 외주 만화 시장 전반에 대한 현황을 파악하고 만화 제작 실습을 결합하여 수강 후 외주 만화 시장에 접근할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.				
61	취업창업을위한디지털툴 Digital Tools for Employment and start-up	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 출판과 온라인 유통을 위한 만화 제작에 필요한 디지털 툴(Adobe Photoshop, Adobe Illistrator) 역량을 기르는 수업이다.				
62	작화심화 Advanced drawing	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 작품의 완성도를 높일 수 있는 채색기법과 다양한 디지털 툴 및 소재를 사용할 수 있는 능력을 기른다.				
63	만화각색마스터 Adaptation for comics	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 만화 및 다른 매체의 특징, 장르, 플랫폼별 특징을 익히고 을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도하는 과목이다.				
64	만화콘텐츠비즈니스모델 Comics contents Business Model	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 저작권 관련 지식 습득과 함께 다양한 계약서의 분석을 통해 그 내용을 파악하고 이를 바탕으로 계약협상 능력을 배울 수 있는 과목이다.				
65	출판편집 Book Designs and Editing	3-1, 3-2	3	3	전선
	본 교과목은 일러스트레이터와 인디자인 활용 방법을 학습하여 출판편집단행본을 제작하는 과목이다.				
66	졸업평가 II Graduation examination II	3-2	2	2	전필
	본 교과목은 학위 취득자격 심사 및 인증을 위한 교육과정으로, 졸업예정자에 대한 2차 졸업평가 참가 지도와 심의를 진행한다. 졸업을 위한 졸업연감 참가 실행, 졸업작품전 참가 실행, 현장진출 실행을 지도한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
67	장르스토리창작(미스터리/호러/액션) Genre Story Creation (Mystery/ Horror/ Action)	3-2	3	3	전선
	본 교과목은 미스터리/호러/액션 장르의 특징을 잘 드러내는 만화, 영화, 소설, 게임을 감상하고 이를 통해 장르를 이해하고 각 장르의 특성에 맞는 기획, 시놉시스, 캐릭터 설정, 콘티를 완성하는 과목이다.				
68	취업창업을위한만화콘텐츠프로젝트 II (CapstoneDesign) Cartoon Contents project for Career Planners 2	3-2	6	6	전선
	본 교과목은 취업, 프리랜서, 스튜디오창업을 위한 실무 수업으로, 상업 기획을 다양한 매체 프로세스에 따라 상품화 할 수 있는 실무능력을 키워 데뷔 및 취업, 창업의 경쟁력을 강화하는 과목이다.				
69	콘텐츠비평세미나 II Seminar on Contents of Critical Review II	3-2	3	3	전선
	본 교과목은 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 하는 과목이다.				
70	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	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.				
72	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
73	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

웹툰만화콘텐츠전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
74	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

웹소설창작전공

웹소설창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
1	웹소설창작실습(판타지-무협) I Web Novel Writing Training(fantasy) 1	1-1	3	3	전선
	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 Sentence and Vocabulary Expressions 1	1-1	3	3	전선
	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 Character Psychology	1-1	3	3	전선
	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 Genre Reading 1	1-1	2	2	전선
	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도있는 이해를 추구한다. 국내 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.				
5	크리틱I Critic 1	1-1	1	1	전필
	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 Understanding the Web Novel	1-1	3	3	전선
	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 Web Novel Writing Training(romance) 1	1-1	3	3	전선
	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)				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
8	플롯의이해와적용 I Understanding and Applying the plot 1	1-1, 1-2	3	3	전선
	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.				
9	창작을위한자료조사와취재 Research for Creation	1-1, 1-2	3	3	전필
	동서양 신화를 비교하고 각 신화 속 등장인물을 분석한다. 이를 통해 웹소설 및 장르 콘텐츠에 적용하는 기술을 습득한다.				
10	미디어속캐릭터 A character in media	1-1, 1-2	3	3	전선
	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.				
11	신화와캐릭터분석 Mythology and characters	1-1, 1-2	3	3	전선
	동서양 신화를 비교하고 각 신화 속 등장인물을 분석한다. 이를 통해 웹소설 및 장르 콘텐츠에 적용하는 기술을 습득한다.				
12	만화연출과콘티 I Comics Directing and storyboard 1	1-2	3	3	전선
	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출 등 만화연출에 필요한 기초적인 연출 지식을 이해하고 스토리를 구조화하여 8~12페이지 분량의 페이지 만화 콘티를 완성할 수 있다.				
13	웹소설창작실습(판타지-무협) II Web Novel Writing Training(fantasy) 2	1-2	3	3	전선
	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.				
14	문장과어휘표현 II Sentence and Vocabulary Expressions 2	1-2	3	3	전선
	기본적인 어휘력 및 문법을 바탕으로 언어를 창의적으로 사용하는 방법을 익힌다. 창의적 표현 능력을 통해 빠른 연재 사이클에서도 효율적으로 완성도를 기할 수 있도록 학습한다.				
15	세계관창작실습 I Universe creation practice 1	1-2	3	3	전선
	기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징 의미를 알고, 디자인적 관점에서 이해하며, 바탕이 된 역사적 장소들을 리서치한다. 또한 배경 서사를 만드는 법과 연계하여, 이야기를 품은 공간을 만들어내고 설정과도 연계할 수 있는 방법을 알아본다.				

웹소설창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
16	시나리오창작실습 I Scenario creation practice 1	1-2	3	3	전선
	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.				
17	크리틱 II Critic 2	1-2	1	1	전필
	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.				
18	장르강독 II Genre Reading 2	1-2	2	2	전선
	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도있는 이해를 추구한다. 해외 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.				
19	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) II Web Novel Writing Training(romance) 2	1-2	3	3	전선
	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.				
20	만화연출과콘티 II Comics Directing and storyboard 2	2-1	3	3	전선
	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출을 다양한 예시와 함께 분석할 수 있으며, 동일한 스토리로 웹툰과 페이지 만화에 대한 특성을 반영한 콘티를 완성할 수 있다.				
21	웹소설창작실습(판타지-무협)III Web Novel Writing Training(fantasy) 3	2-1	3	3	전선
	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.				
22	문장실습 I Sentence practice 1	2-1	3	3	전선
	문장 구성에 대한 수준 높은 이해를 통해 적확한 문장을 쓰는 원칙을 학습한다. '좋은 문장'이 무엇인지 고찰하고, 이를 통해 교정·교열 능력을 체득한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
23	시나리오창작실습 II Scenario creation practice 2	2-1	3	3	전선
	영화를 기준으로 기획부터 시나리오까지 실습한다. 기획을 통해 영상산업과 매체에 대한 이해를 심화하고, 나아가 트리트먼트 및 시나리오로 작성하는 체계적인 과정을 통해 시나리오 내러티브의 특징에 대해 익힌다. 또한 영상언어에 대해 알아보며 창작에 대한 이해를 넓힌다.				
24	세계관창작실습 II Universe creation practice 2	2-1	3	3	전선
	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	크리틱 III Critic 3	2-1	1	1	전필
	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 Web Novel Writing Training(romance) 3	2-1	3	3	전선
	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) II 에서 이어지는 수업. 웹소설 CP사와 계약이 가능한 수준의 로맨스, 로맨스판타지 웹소설 기획과 집필을 실습한다. 이를 위해 현역 작가와 유사한 주기로 웹소설을 창작하고 정기적인 플랫폼 연재를 통해 연재 감각을 이해한다.				
27	캐릭터유형분석 Character Type Analysis	2-1	3	3	전선
	장르별 캐릭터 유형을 분석하여 캐릭터 응용 및 창작 방법을 습득한다.				
28	장르문학창작실습 I Genre Literature Writing Workshop I	2-1	3	3	전선
	장르문학의 장르적 관습과 서사, 캐릭터에 관한 이론을 바탕으로 단계별 창작 실습을 진행한다. 단편소설 분량을 쓰는 훈련 및 작품 분석을 통해 장르문학의 클리셰와 그 응용방법을 연구한다.				
29	장르연구 I (로맨스기초) Genre Studies I (Romance Fundamentals)	2-1	3	3	전선
	로맨스 장르에 관한 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 로맨스 장르의 형식, 캐릭터, 플롯을 연구하고 이를 기반으로 기초적인 로맨스 창작법을 훈련한다.				

웹소설창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
30	플롯의이해와적용 II Understanding and Applying the plot 2	2-1, 2-2	5	5	전선
	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)				
31	장르연구 II (SF) Research on Genre 2 (SF)	2-1, 2-2	3	3	전선
	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.				
32	장르연구 I (로맨스) Research on Genre 1 (Romance)	2-1, 2-2	3	3	전선
	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.				
33	장르연구III(판타지무협) Research on Genre 3 (Fantasy & Martial Arts Novels)	2-1, 2-2	3	3	전선
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 판타지와 무협에 대해, 심도 있는 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.				
34	장르연구IV(미스터리스릴러호러) Research on Genre 4 (Mystery, Theriller & Horror)	2-1, 2-2	3	3	전선
	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 미스터리, 스릴러, 호러에 대해, 심도 있는 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.				
35	웹소설창작실습(판타지-무협)IV Web Novel Writing Training(fantasy) 4	2-2	3	3	전선
	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.				
36	캐릭터개발실습 Character development practice	2-2	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
37	문장실습 II Sentence practice 2	2-2	3	3	전선
	다양한 방식의 문장 쓰기를 통해 매체 및 장르에 어울리는 작법을 학습한다. 실제 출판 현장에서 활용할 수 있는 작품 퇴고, 교정·교열, 윤문 방법론을 실습한다.				
38	웹소설산업과비즈니스 Web-Novel Industry and Business	2-2	3	3	전선
	웹소설 산업 시장에 대해 이해하고 비즈니스 시장에서 이루어지는 전반적 직무직능에 대해서 배울 수 있는 과목. 시장의 트랜드를 분석하고, 웹소설만의 특징을 이해하며 그것을 어떻게 기획하고 서비스할 것인지 고민할 수 있도록 한다. 웹소설 시장의 성격에 맞는 웹소설 작품을 기획하고 보조하기 위해 기획, 비즈니스 커뮤니케이션 등을 배우며, 트랜드 리포트와 기획안을 제출하는 것을 목표로 한다.				
39	크리틱IV Critic 4	2-2	1	1	전필
	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.				
40	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지)IV Web Novel Writing Training(romance) 4	2-2	3	3	전선
	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.				
42	장르문학창작실습 II Genre Literature Writing Workshop II	2-2	3	3	전선
	장르문학의 장르적 관습과 서사, 캐릭터에 관한 이론을 바탕으로 단계별 창작 실습을 진행한다. 장편소설 분량을 쓰는 훈련 및 작품 분석을 통해 장르문학의 클리셰와 그 응용방법을 연구한다.				
43	장르연구 I (로맨스심화) Genre Studies II (Deepening Romance)	2-2	3	3	전선
	장르문학 중 로맨스에 관한 심도 깊은 이해를 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 로맨스 장르의 형식, 캐릭터, 플롯, 장치 등을 연구하고, 이를 기반으로 로맨스 창작 심화 훈련을 진행한다.				

웹소설창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
45	각색마스터 Adaptation for comics	3-1	3	3	전선
	웹툰, 드라마, 영화를 비롯한 비주얼 기반의 매체 특징을 이해하고, 이를 기반으로 한 창의적인 각색 방향을 학습한다. 장르 및 플랫폼별 특성을 파악하고, 각 특성에 맞는 각색을 시도한다.				
46	인터렉티브스토리텔링실습 Interactive Storytelling practice	3-1	3	3	전선
	인터렉티브 스토리텔링과 기획에 대한 기초적인 이해를 바탕으로, 웹소설의 캐릭터와 세계관을 가져와 어떻게 게임에 맞게 구성할 수 있는지 알아본다. 멀티플 옵션을 바탕으로 진행되는 인터렉티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 웹소설식 구성과의 차이점을 실습을 trpg를 활용해 체험한다.				
47	취업창업을위한웹소설프로젝트 I (CapstoneDesign) Web Novel Project 1	3-1	6	6	전선
	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.				
48	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	출판과편집의이해 Publishing & Start Business	3-1, 3-2	3	3	전선
	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.				
51	장르문학비평 Genre Literature Review	3-1, 3-2	3	3	전선
	작품의 완성도와 내적 의미를 발견하고 사회와 연결 짓는 비평에 대해 학습한다. 웹소설과 장르문학에 특화된 비평론을 연구하고 비평문을 작성한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
52	문화콘텐츠마케팅 Cultural Content Marketing	3-2	3	3	전선
	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.				
53	인터렉티브스토리텔링개발 Interactive storytelling development	3-2	3	3	전선
	인터렉티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 이에 따라 직접 스토리 구조를 기획 및 개발한다. 캐릭터와 직업별 밸런스, 코어액션, 무기와 아이템의 연구, 세계관이 바탕이 된 스테이지 공간 디자인 개발, 세계관과 주요 설정이 반영된 레벨 디자인에 대해서 이해하고 이를 기획에 적용해 본다.				
54	취업창업을 위한 웹소설 프로젝트 II (CapstoneDesign) Web Novel Project 2	3-2	6	6	전선
	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.				
55	공동창작실습 Co-Creation Training	3-2	3	3	전선
	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.				
56	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
57	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
58	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

웹소설창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학년	학점	시수	이수구분
59	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
60	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

게임전공

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	게임제작의이해 Introduction to Game Production	1-1	4	4	전필
	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	게임내러티브 Game Narrative	1-1	3	3	전선
	게임 스토리텔링의 서사구조에 대한 이해를 바탕으로 게임 시나리오 완성을 위한 실습 과목이다. 스토리에 게임성을 넣어 구조화한 창작 게임 스토리텔링을 완성한다.				
3	게임컨셉기획서작성 Game Concept Design Documentation	1-1	3	3	전선
	본 과목에서는 게임 개발 시 초기 컨셉 설계 방법에 대해 이해하고 초기 게임의 컨셉 기획 시 구성해야 하는 테크닉을 배운다. 또한 컨셉 게임 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.				
4	게임기획과 콘텐츠 Game Design and Contents	1-1	3	3	전선
	게임 기획과 콘텐츠에 대한 개념을 익히고, 게임 콘텐츠에 대한 다양한 접근을 통해 콘텐츠의 구조와 설계 방법을 익힌다. 자신의 기획을 효과적으로 표현하는 방법을 익히고 새로운 콘텐츠를 기획할 수 있다.				
5	게임기획과게임엔진 Game Design and Game Engine	1-1	3	3	전선
	현대의 게임 기획자들은 기획서 작성 능력 뿐 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.				
6	아이디어발상과훈련 Building creative ideas	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 일상에서 아이디어를 도출하고 발상의 전환을 통해 게임으로 표현할 수 있는 상상력을 이끌어 낼 수 있는 훈련을 하는 과목이다. 창조적인 아이디어를 게임 요소로 구성 제작하는 기본적인 과정들을 이론 및 실습을 통하여 진행한다.				
7	기초드로잉 Basic Drawing	1-1	3	3	전선
	영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	인체조소-두상 Figure Sculpting-Head	1-1	3	3	전선
	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.				
9	2D게임리소스기초 2D Game Resource Basics	1-1	3	3	전선
	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.				
10	3D모델링기초 Basic 3D Modeling	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 3D그래픽의 기초가 되는 폴리곤모델링, 맵핑과텍스쳐링기초, 라이팅, 렌더링기초 등을 학습하고 실습하여, 게임 및 차세대콘텐츠의 캐릭터 및 배경 3D리소스 제작을 위한 첫 단계의 수업이다.				
11	객체지향프로그래밍기초 Fundamentals of Object Oriented Programming	1-1	3	3	전선
	1. “게임 프로그램 구조”와 함께 게임프로그래밍 세부 전공의 가장 기본적인 교과목이다. 2. C/C++ 프로그램의 구조와 여러 가지 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 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 이해할 수 있다.				
12	게임스크립트프로그래밍 Game Script Programming	1-1	3	3	전선
	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.				
13	게임프로그램구조 Game Program Architecture	1-1	3	3	전선
	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 운영체제 등에 대한 기초 지식이 부족한 경우에도 쉽게 이해할 수 있도록 수와 데이터의 표현과 논리회로, 컴퓨터 아키텍쳐와 프로그램의 세부 구조까지 기초부터 단계적으로 학습이 진행된다.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
14	게임사운드제작기초 Game Sound Creation Basics	1-1	3	3	전선
	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 구현 할 수 있도록 학습한다. 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.				
15	게임비즈니스입문 Introduction to Game Business	1-1	3	3	전선
	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.				
16	보드게임기획 Board Game Design	1-1	3	3	전선
	보드게임의 역사와 발전 단계를 이해하고 보드게임을 운영하고 기획하기 위한 지식을 학습하고 보드게임 실습을 통해 게임운영서비스에 보드게임을 활용하기 위한 지식을 학습한다.				
17	게임프로젝트입문 Introduction to Game Project	1-1	3	3	전선
	게임 제작 프로젝트는 팀을 기반으로 한 협업이 중요시하게 여겨진다. 본 과목에서는 팀을 구성하여 게임을 개발하기 위하여 다양한 형태의 프로젝트를 실시한다. 이 과정에서 협업의 중요성, 협업의 방법, 게임의 재미찾기, 게임 프로젝트에 대한 이해를 하는 훈련을 한다.				
18	글로벌프로젝트 I Global Project 1	1-1	2	2	전선
	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.				
19	디지털페인팅기초 Introduction to Digital Painting	1-1, 1-2	3	3	전선
	디지털 그래픽 작업 전반에 있어 드로잉과 페인팅 작업은 기본기와 더불어 풍부하고 개성있는 작업에 밑거름이 된다. 색이란 것에 대한 이론적인 요소와 실전에 쓰임새를 배움으로써 게임개발 과정 곳곳에 필요한 채색 작업, 특히 게임 그래픽 매핑소스 제작 등에 기초가 되는 필수 과정이다. 디지털 드로잉 또는 페인팅의 가장 기초가 되는 툴의 사용부터, 색과 빛의 원리 브러시 사용법과 표현 방법 등의 기초를 익히는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
20	게임영상제작기초 Game video production basics	1-1, 1-2	3	3	전선
	게임 디자인에서 사용되는 컷씬 또는 게임 시네마틱 영상을 기획하고 구성하여 제작에 관련된 내용을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 어도비 프리미어와 에프터 이펙트 같은 대표적인 영상 편집 소프트웨어의 기능 및 제작기법을 학습하여 게임 동영상을 제작할 수 있도록 한다.				
21	XR콘텐츠의이해 Introduction to XR Contents	1-2	3	3	전선
	본 과목은 XR 콘텐츠 개발 전반에 필요한 기초를 다루는 과목으로, XR 콘텐츠에 대해 이해하고 적용 사례를 익히며, 실제 사례 개발을 통한 경험을 쌓는다. 게임외 확장된 차세대 콘텐츠 영역등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.				
22	게임시스템기획서작성 Game System Design Documentation	1-2	3	3	전선
	본 과목에서는 초기 컨셉 기획 이후에 게임 컨셉의 시스템을 구체화 하는 과목이다. 게임 시스템 대하여 이해하고 게임 시스템 기획 시 구성해야 하는 테크닉을 배운다. 또한 효율적인 게임 시스템 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.				
23	게임콘텐츠기획서작성 Game Contents Design Documentation	1-2	3	3	전선
	초기 컨셉을 기획한 이후에 게임의 콘텐츠로 구체화하는 것을 익힌다. 게임 콘텐츠 대하여 이해하고 게임 콘텐츠 기획 시 요구되는 테크닉을 배운다. 또한 효율적인 게임 콘텐츠 기획서를 작성하는 요령을 익힌다.				
24	게임기획과장르분석 Game design and genre analysis	1-2	3	3	전선
	게임의 장르에 따라 특성을 분석하고 이해하여 게임 장르에 따른 기획의 방향성을 정하는 방법을 익힌다. 게임 외 확장된 차세대콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.				
25	게임기획튜토리얼 Game Design Tutorial	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 게임 기획의 전반적인 과정을 배우고, 게임 기획의 핵심인 기획 의도를 명확하게 하는 정의하는 방법과 자신의 의도를 기획서 형태로 표현하는 요령을 익히는 과목이다. 토론 및 실습을 통해 게임 기획에 대한 근본적인 이해도를 높이고 게임 기획 시 고려해야 하는 요소들에 대해서 배운다.				
26	인체드로잉기초 Introduction to human body drawing	1-2	3	3	전선
	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.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
27	배경드로잉 Object & Lanscape Drawing	1-2	3	3	전선
	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.				
28	인체조소-전신 Figure Sculpting - Body	1-2	3	3	전선
	인체드로잉에 필요한 구조적이며 동작을 이해하는 해부학적 지식을 축적하는 교과목으로, 인물을 다루는 3D 캐릭터 제작에 있어서 매우 기초가 되는 과목이다. 특히 3차원공간에서 직접 제작하는 수업이기 때문에 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다.				
29	게임캐릭터컨셉아트기초 Introduction to Game Character Concept Art	1-2	3	3	전선
	캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련하는 기초과정이다.				
30	게임배경컨셉아트기초 Introduction to Game Environment Concept Art	1-2	3	3	전선
	작품의 키비주얼 컨셉을 계획하거나, 원화디자인 등에 빠질 수 없는 요소가 배경디자인이다. 이 교과목은 시대별 대륙별 건축양식과 자연과 도시의 풍경과 환경에 대한 이해와 지식을 학습하고 다양한 배경에 활용 되는 오브젝트 등의 형태와 페인팅 기법을 적용해보면서 배경컨셉디자인을 훈련하는 기초과정이다.				
31	2D게임리소스제작심화 2D Game Resources Advanced	1-2	3	3	전선
	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.				
32	3D게임캐릭터기초 3D Game Character Basics	1-2	3	3	전선
	본 과목은 게임그래픽, 영상, 애니메이션 등 게임과 차세대콘텐츠 전 영역의 3D그래픽의 주요 요소인 캐릭터를 3D툴을 도구로써 활용하여 제작해 보는 기초 실습수업이다. 인체를 기본으로 모델링한 후 비사실형 캐릭터모델링에 매핑과 텍스쳐링을 제작하여 적용해 보는 과정을 통해 3D그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작과정을 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
33	디지털스컬프팅 Digital Sculpting	1-2	3	3	전선
	3D캐릭터 제작을 위한 인체의 구체적인 이해와 조형감을 익히고 자연스러운 캐릭터의 움직임을 고려한 캐릭터를 제작하기 위한 기본기를 탄탄히 한다. 3D 배경 모델링 작업을 위한 사물의 형태와 구조를 파악하고 현실적인 표현이 가능한 디테일을 추가할 수 있도록 필요한 기능을 익힌다.				
34	3D게임배경기초 3D Game Environment Basics	1-2	3	3	전선
	3D 배경의 제작과 표현 등 배경을 설정하고 3D로 제작하는 과목이다. 배경의 제작과 표현에 대해서 공부한다. 기존 작품에서 배경디자인 사례를 조사하고 정리하여 컨셉의 설정 및 적용 등 배경디자인의 전반적인 프로세스에 대해 공부한다. 게임 외 차세대콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.				
35	3D게임애니메이션기초 3D Game Animation Basics	1-2	3	3	전선
	1. 3D 애니메이션 소프트웨어(3Ds max)를 이용하여 애니메이션의 기초 이론을 습득한다. 2. 애니메이션의 키와 프레임 그리고 타이밍의 원리를 이해하여 게임 애니메이션을 실습한다.				
36	빛과실시간렌더링 Light and Realtime Rendering	1-2	3	3	전선
	게임과 AR, VR, 메타버스 콘텐츠는 높은 품질의 실시간 렌더링이 요구된다. 이 수업에서는 게임 엔진 렌더링 기술의 근간이 되는 빛과 카메라의 원리를 학습하고, 실시간 렌더링을 위해 필요한 리소스 제작 방법을 학습한다.				
37	객체지향프로그래밍고급 Advanced Object Oriented Programming	1-2	3	3	전선
	1. 객체지향 프로그래밍의 기본 개념 및 특징들을 이해한다. 2. 주어진 문제에 대해 클래스로 추상화하는 기법, 멤버 변수와 멤버 메소드 작성 방법, 상속성과 다형성을 구현하는 방법 등을 배운다. 3. 본 교과목은 차후 게임 및 콘텐츠 프로그래밍의 이수 과목의 기초 능력을 배양하는 중요한 교과목이다. 4. 차세대 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.				
38	윈도우프로그래밍 Windows Programming	1-2	3	3	전선
	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.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
39	게임엔진프로그래밍기초 Introduction to Game Engine Programming	1-2	3	3	전선
	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.				
40	게임자료구조 Game Data Structure	1-2	3	3	전선
	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.				
41	게임네트워크기초 Introduction to Game Network	1-2	3	3	전선
	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 소켓 프로그래밍의 개요, 스레드 프로그래밍에 대한 내용 등을 단계적으로 학습하게 된다.				
42	게임테스트기초 Basic Game Test	1-2	3	3	전선
	게임에 대한 전반적인 QA의 기본 이론을 학습하고 게임이 기획 의도대로 개발되었는지 QA 실습을 통해 게임의 품질을 향상 시키기 위한 게임QA의 기초 지식을 학습한다.				
43	게임성분석 Analysis of Game Characteristics	1-2	3	3	전선
	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.				
44	게임운영의이해 Understanding Game Operations	1-2	3	3	전선
	게임 운영 업무를 구성하는 세부 업무를 이해하고, 사용자의 게임 플레이 기반의 운영 데이터를 수집하고 분석하여 게임 업데이트 및 게임 운영에 피드백 하기 위한 기본 지식을 학습한다.				
45	게임음악작곡법 Composing of game sound	1-2	3	3	전선
	본 강의는 게임 및 컨텐츠 음악의 작곡 방법을 이해하며 실습을 통해 공부하는 강의이다. 게임음악 작곡을 위한 화성법, 멜로디 작곡법, 사운드 저작도구 사용 방법을 학습한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
46	글로벌프로젝트 II Global Project 2	1-2	2	2	전선
	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.				
47	게임크리틱2-1 Game Critic 2-1	2-1	1	1	전필
	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.				
48	게임레벨디자인기초 Introduction to Game Level Design	2-1	3	3	전선
	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 레벨 디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵 툴 등을 활용하여 실지 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다. 게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상 시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임 경험을 설계하는 것을 실습한다.				
49	게임데이터의설계 Game Data Design	2-1	3	3	전선
	게임을 제작하기 위해 사용되는 게임 데이터의 형태와 종류를 이해한다. 프로그래머와의 협업 방식을 이해하고 협업을 위한 다양한 게임 데이터 제작 방법에 대해 익힌다. 기획 요구사항에 맞는 게임 데이터를 설계하고 데이터를 활용하여 시스템을 구축할 수 있다.				
50	게임기획과비주얼스크립팅 Game Design and Visual Scripting	2-1	3	3	전선
	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.				
51	게임캐릭터설계 Game character Design	2-1	3	3	전선
	게임 스토리의 중심이 되는 게임 캐릭터의 특성과 타 매체의 캐릭터와의 차이점을 이해하여 게임의 특성에 어울리는 게임 캐릭터를 기획하는 방법을 익힌다.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
52	게임스토리텔링 Game Storytelling	2-1	3	3	전선
	게임 스토리의 서사성, 게임에서의 시간, 공간, 스토리, 플롯, 시점 등을 이해하고 다른 콘텐츠와의 스토리텔링 설계 방식과 차이점을 이해하고 게임의 특성에 어울리는 게임 스토리텔링을 개발하는 훈련을 한다.				
53	페이퍼프로토타이핑 Paper Prototyping	2-1	3	3	전선
	보드게임에 적용되어 있는 기획의 의미를 이해하고, 보드게임을 구성하고 있는 다양한 메카닉스를 학습한다. 제작하고자 하는 게임의 프로토타입을 보드게임 제작방식 중 일부를 이용하여, 빠르게 재미를 검증하는 방법에 대하 학습하며, 이를 적용하여 게임을 설계한다.				
54	인체드로잉심화 Advanced human body drawing	2-1	3	3	전선
	게임캐릭터를 디자인하고 3D모델링을 하기 위해서는 인체에 대한 이해가 있어야 한다. 이에 인체의 골격, 근육 표현을 포함한 상세 표현과 얼굴, 손, 발 등 부위별 정확한 표현을 위한 드로잉은 필수적이다. 인체드로잉기초 과정과 더불어 심화과정에서는 인체에 대한 다양한 드로잉 방법의 연장선에 있다.				
55	게임캐릭터컨셉아트심화 Advanced Game Character Concept Art	2-1	3	3	전선
	캐릭터 디자인을 위한 발상과 디자인기법을 응용하고 컨셉디자인 표현을 심화하여 훈련 실습한다. 인간형 캐릭터 외에 인체와 동물, 곤충 등 자연물들의 서로 다른 요소들의 결합과 분해를 통해 새로운 크리쳐를 만들어내는 부분까지 학습함으로써 관찰과 독특한 사고를 통한 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력 향상에 필요한 과목이다.				
56	게임배경컨셉아트심화 Advanced Game Environment Concept Art	2-1	3	3	전선
	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 차세대콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.				
57	2D게임리소스연출 Directing 2D Game Resources	2-1	3	3	전선
	게임 그래픽 요소인 2D 캐릭터 원화 및 배경 원화로 구성하여 데모 게임 및 스토리 있는 동영상 제작을 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 2D 애니메이션의 표현인 도트 스프라이트 또는 스파인을 이용하여 동적인 요소를 구성 할 수 있다.				
58	2D게임애니메이션기초 Basic of 2D Game Animation	2-1	3	3	전선
	2D 그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 학습하여, 애니메이션을 설계하고 제작할 수 있다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
59	게임GUI기초 Fundermaental of Game GUI	2-1	3	3	전선
	GUI 에 대한 기본 이론을 학습하여 게임의 사용성을 향상시킬 수 있는 방안을 고안하고 가상화면에 구현하는 실습을 통해 게임GUI 에 대한 기본적인 지식을 학습한다.				
60	3D게임캐릭터제작 Training of 3D Game Character	2-1	3	3	전선
	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.				
61	3D게임배경제작 3D Game Background Design	2-1	3	3	전선
	게임 장르별 그래픽 설정별 3D 배경 그래픽 리소스의 제작과정 차이를 이해한다. 오브젝트별 모델링의 다양한 기법을 학습하고 재질을 연구하여 게임내 리소스 최적화를 고려하여 제작할 수 있다.				
62	3D게임애니메이션제작 3D Game Animation	2-1	3	3	전선
	캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 캐릭터 전반의 본 세팅 고급기술을 습득한다. 캐릭터 특성에 맞는 동작을 표현하는 기술을 익힌다.				
63	응용연기와모션캡쳐 Applied acting & Motion capture	2-1	3	3	전선
	심화된 캐릭터 연기를 이해하고 개별 또는 팀별 무언극을 통해 동작의 기본적인 부분을 중점으로 학습한다. 모션캡쳐의 제작 과정을 이해하고, 직접 모션캡쳐 장비를 사용하여 데이터 추출 방법을 터득하고 응용한다.				
64	게임이펙트제작 Creating Game Effects	2-1	3	3	전선
	게임에서 활용되는 다양한 게임 이펙트를 살펴보고, 게임엔진을 이용하여 이펙트를 제작 능력을 배양한다. 게임 이펙트의 기본 제작 원리와 연출기법을 구체적으로 학습한다.				
65	게임그래픽엔진기초 Introduction to Game Graphic Engine	2-1	3	3	전선
	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 사용법과 구조를 학습하고, 그래픽 리소스들을 게임 엔진에 적용하는 방법을 학습한다.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
66	객체지향프로그래밍심화 Effective Object-Oriented Programming	2-1	3	3	전선
	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.				
67	게임프로그래밍고급 Advanced Game Programming	2-1	3	3	전선
	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				
68	게임엔진프로그래밍응용 Intermediate Game Engine Programming	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 게임 엔진을 활용해 초중급 규모의 프로젝트에 사용되는 프로그래밍 기법을 이해하고, 프로젝트 관리하는 방법을 학습하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 역량을 기반으로 볼륨있는 기획을 효과적으로 구현하고, 프로젝트의 효율성을 높이기 위해 스스로 보조 도구를 제작한다. 차세대 게임콘텐츠 개발에 필요한 기본적인 프로그램 작성방법을 활용할 수 있다.				
69	게임그래픽프로그래밍기초 Introduction to Game Graphic Programming	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 컴퓨터 그래픽스의 기반 이론을 학습하고, 배운 이론을 프로그래밍으로 구현하는 수업이다. 학생들은 수업에서 습득한 이론을 자신의 언어로 체계적으로 정리하고, 2차원과 3차원 공간에서 표현할 수 있는 다양한 시각적 결과물을 프로그래밍으로 구현한다.				
70	게임알고리즘 Game Algorithms	2-1	3	3	전선
	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.				
71	게임네트워크프로그래밍 Game Network Programming	2-1	3	3	전선
	본 교과목은 게임 네트워크 기초 과목에서 학습한 네트워크 관련 지식을 바탕으로 실제 다중 플레이가 가능한 네트워크 게임을 제작하는 방법을 학습하기 위해 개설된 과목이다. 멀티 플레이어 게임에서 유래된 네트워크 게임이 게임 플레이적으로 어떤 특성을 통해 어떤 방식으로 구현되는지를 다양한 장르의 네트워크 게임을 통해 살펴보고 이를 실제로 개발하기 위한 프로그래밍 기술과 실제 서비스 상의 제한 요소 등을 이론 교육과 실습을 통해 학습한다.				
72	게임음악편곡법 Game Music Editing	2-1	3	3	전선
	게임 및 컨텐츠 음악의 편곡 방법을 이해할 수 있는 수업이다. 게임음악의 작곡 및 편곡을 하기 위하여 화성법, 악기론, 미디 시퀀싱 을 학습한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
73	게임코딩기초 Game Coding Basics	2-1	3	3	전선
	프로그래밍언어에 대한 기본 문법과 프로그래밍 과정을 학습하여 QA툴의 동작구조에 대한 이해도 향상과 화이트박스테스트를 설계할 수 있도록 실제로 프로그램의 구조를 분석하고 작성하는 실습을 통해 프로그래밍에 대한 기본 지식을 학습한다.				
74	소프트웨어테스팅 Software Testing	2-1	3	3	전선
	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.				
75	게임테스트심화 Advanced Game Test	2-1	3	3	전선
	테스트 케이스에 대한 기본 이론을 학습하여 게임을 효과적으로 테스트할 수 있는 방법을 찾아보고, 게임기획서 및 사양서를 바탕으로 테스트 베이시스에 대해서 이해 및 작성한다. 그리고 테스트 케이스를 작성하는 실습을 통해 테스트 케이스에 대한 지식을 학습한다.				
76	게임마케팅 Game Marketing	2-1	3	3	전선
	이 과목은 VR 게임을 포함한 게임 시장의 마케팅 환경 요인, 게임 사용자 분석, STP 전략, 4P 전략 등 마케팅 관련 지식을 습득한다.				
77	현장실습2-하계 Work Experience2(summer)	2-1	3	3	전선
	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.				
78	게임크리틱2-2 Game Critic 2-2	2-2	1	1	전필
	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.				
79	게임제작프로젝트(캡스톤디자인) Game Production Projects(Capstone Design)	2-2	6	6	전필
	본 과정은 학생들이 팀을 이루어 창의적인 게임 콘텐츠를 개발할 수 있도록 훈련을 한다. 팀은 게임 또는 게임 요소에서 확장된 차세대 콘텐츠 영역에서 활용될 수 있는 콘텐츠 결과물의 초기 구상부터 완성까지의 과정을 경험한다. 팀원들은 팀 커뮤니케이션 능력과 각자의 포지션에 맞는 세부역량 향상을 목표로 한다				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
80	게임레벨디자인심화 Advanced Game Level Design	2-2	3	3	전선
	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 레벨 디자인에 필요한 요소를 익히고, 게임의 유즈맵 툴 등을 활용하여 실지 게임에 적합한 유즈맵을 제작하고 이를 통한 게임의 다양한 요소가 구현되는 것을 실습한다. 게임의 난이도의 조율과 관련한 수치들을 파악해서 데이터를 정리하고 가상 시뮬레이션 데이터를 만들어 게임의 밸런스를 조절하고 유저들의 게임 경험을 설계하는 것을 실습한다.				
81	게임UI/UX기획 Game UI/UX Design	2-2	3	3	전선
	게임의 플랫폼이 다양화되고 이에 따른 다양한 게임의 화면 구성 및 조작법에 대한 기획의 필요성이 요구되고 있다. 이에 맞는 현대적인 UI, UX의 개념을 익히고 점점 다양해져가는 게임 환경과 유저들의 특성에 맞는 UI를 기획하고 UX를 접목시키는 훈련을 한다. 게임 외 확장된 차세대 콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다.				
82	게임밸런스및시뮬레이션 Game balance and simulation	2-2	3	3	전선
	게임의 완성도를 위해서는 적절한 난이도와 게임 플레이 경험을 유저들에게 제공해야 한다. 적절한 밸런스를 위해서는 각종 게임데이터를 분석하고 시뮬레이션하는 작업이 필요하다. 상용화된 게임 밸런스에 대한 분석을 통해 밸런스를 이해하고 데이터로 표현하는 방법을 익힌다. 밸런스 시뮬레이션을 위한 스프레드시트 활용법과 자동화를 위한 스크립트 언어를 배운다.				
83	게임퀘스트와세계관설계 Game Quest and World Design	2-2	3	3	전선
	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.				
84	게임프로젝트관리 Game Project Management	2-2	3	3	전선
	게임 개발 프로젝트의 요소를 이해하고 개발팀을 효율적으로 운영하여 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위한 절차를 습득한다. 게임의 개발, 운용, 유지보수 및 소멸에 대한 체계적인 접근방법을 이해하고 습득한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
85	제스쳐드로잉심화 Advanced Gesture Drawing	2-2	3	3	전선
	게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성 있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 심화된 제스쳐 드로잉은 큰 도움이 된다. 즉흥성과 신속성을 바탕으로 하는 고급소묘기법으로 자신의 동작과 대상에 대한 감정, 작가의 개성이 강하게 반영된다. 소재를 세밀하게 묘사하는데 있는 것이 아니라, 날렵한 동작에 의해 소재가 갖는 본질적인 성격을 포착하려는 목적이 있다.				
86	게임일러스트레이션 Game Illustrations	2-2	3	3	전선
	게임일러스트레이션은 게임 전체의 전반적인 분위기를 설정해주며 게임의 특성과 내용을 한눈에 표현하는 중요한 역할을 한다. 게임의 장르, 시대적 배경, 게임 전체적인 분위기 등 다양한 설정에서 캐릭터와 배경 오브젝트 등의 컨셉을 전달하고 리소스 제작에 적용할 수 있는 그림을 표현할 수 있도록 학습한다.				
87	게임컨셉아트실무 Game Concept Art Practice	2-2	3	3	전선
	게임컨셉아트실무는 게임컨셉아트 및 게임의 홍보 이미지 제작에 필요한 역량을 키우는 교과목이다. 작품의 중심 컨셉, 테마, 주요 캐릭터 및 배경을 이해하고 이를 수집한 자료를 바탕으로 컨셉 이미지 설정하고 디자인을 개발하여 직접 제작함으로써, 게임 컨셉 이미지 발상과 디자인 제작을 향상 하도록 학습한다.				
88	2D게임애니메이션심화 Advanced 2D Game Animation	2-2	3	3	전선
	2D그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션 기법을 보다 적극적으로 활용하기 위해 애니메이션의 기본 원리를 응용하여, 2D 애니메이션 콘티를 제작하여 제안하고 2d 그래픽 게임 애니메이션을 제작 표현할 수 있다.				
89	차세대게임GUI Advanced Game GUI	2-2	3	3	전선
	게임을 포함한 차세대 플랫폼 콘텐츠의 하드웨어적인 특성과 기획의도에 따라 GUI를 제안하고 표현기법을 학습한다.				
90	3D게임캐릭터심화 Advanced 3D Game Character	2-2	3	3	전선
	최근 영화나 애니메이션, 게임, 광고에서 괴물 등 디지털 캐릭터의 활용이 많아지고 있다. 상상의 한계를 뛰어넘는 다양한 스토리들의 시각화를 위한 사실적인 디지털캐릭터는 그 수요가 점차 증가하고 있다. 본 과목은 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.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
91	3D게임배경심화 Advanced 3D Game Environment Art	2-2	3	3	전선
	게임개발에 있어 게임 배경 그래픽은 게임의 전반적인 분위기를 설정해주는 중요한 역할을 한다. 타일 제작과 오브젝트 모듈의 개념을 이해하고 최적화된 리소스를 만들 수 있는 다양한 기법을 연구한다. 게임 기획의 의도를 파악하여 그래픽 컨셉 설정에 맞는 리소스를 계획하여 그래픽적 레벨 디자인을 연구하고 응용해 본다. 배경 그래픽 제작의 과정의 이해와 실습을 통해, 통일성 있고 리듬감 있는 배경을 제작하는 실무 능력을 갖추도록 한다. 게임 외 차세대콘텐츠 등 확장된 영역으로 활용 가능하다.				
92	3D게임애니메이션심화 Advanced 3D Game Animation	2-2	3	3	전선
	3D게임에서 캐릭터의 상황에 따른 동작 및 스킬의 애니메이션을 이해하고 자연스러운 동작 수행과 타격감과 연계성 있는 동작을 실습하여 완성도 있는 포트폴리오 제작 과정을 학습한다.				
93	게임이펙트활용 Utilizing Game Effects	2-2	3	3	전선
	게임의 몰입감 향상을 위한 다양한 그래픽 이펙트를 제작하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 게임엔진을 이용하여 머트리얼 세이더와 파티클 시스템을 통한 기술적인 접근과 심미적 표현 방법을 학습하여 그래픽 완성도를 높일 수 있도록 한다. 이를 통해 게임을 비롯한 게임 기술을 기반으로 하는 차세대 콘텐츠 영역에서 활용될 수 있는 전반적인 역량을 키울 수 있다.				
94	게임그래픽엔진활용 Utilising Game Graphics Engine	2-2	3	3	전선
	게임과 AR, VR, 메타버스 콘텐츠 제작에 폭넓게 활용되고 있는 게임 엔진은 게임 및 디지털 콘텐츠 제작에 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진을 활용한 응용과 협업을 학습하고, 게임 엔진에 사용되는 그래픽 요소들을 세부적으로 제어하고 관리할 수 있는 능력을 배운다.				
95	AR/VR프로그래밍 AR/VR Programming	2-2	3	3	전선
	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.				
96	게임그래픽프로그래밍심화 Advanced Game Graphic Programming	2-2	3	3	전선
	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.				
97	게임인공지능 Game Artificial Intelligence	2-2	3	3	전선
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
98	온라인게임프로그래밍 Online Game Programming	2-2	3	3	전선
	본 교과목은 온라인 게임 서비스를 위한 시스템 구조와 다양한 네트워크 모델을 학습하고 간단한 수준의 서버 및 시스템 프로그래밍 기법을 단계적으로 학습하기 위해 개설된 교과목이다. 학생들은 온라인 게임 서비스에서 발생할 수 있는 교착 상태, 시리얼 병목 등의 원인을 이해하고, 이를 해결하기 위한 분산 처리 전략을 게임 서버 프로그래머가 필수적으로 갖추어야 할 지식과 기술을 통해 습득하고 이를 간단한 서버 프로토타입 개발을 통해 실습한다.				
99	게임사운드크리틱 Game Sound Critic	2-2	3	3	전선
	게임 및 영상 콘텐츠에 효과음과 배경음악을 연출 하여 완성된 콘텐츠로 만드는 과정을 교수자의 피드백을 통해 배우는 수업이다. 지금까지 배운 효과음 연출방법과 배경음악 연출방법을 최대한 활용하여 실제 게임 및 영상 프로젝트에 적용한다. 이 과정에 발생하는 문제점에 대해서 교수자와 함께 논의하고 교수자의 피드백을 받아 해결해 나간다.				
100	프로젝트관리툴활용 Practice of BTS Tools	2-2	3	3	전선
	산출물관리도구 및 결함관리도구의 구성요소와 사용법을 이해하고, 가상의 프로젝트에서 파일관리와 결함관리 실습을 통해 QA프로젝트를 관리하는 방법을 학습한다.				
101	게임코딩실습 Game Coding Practice	2-2	3	3	전선
	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.				
102	게임테스트실무 Game Test Practice	2-2	3	3	전선
	본 과목은 다양한 게임 장르를 대상으로 게임의 품질향상을 위하여 장르별 특징을 이해하고 특정 장르의 대표적인 게임을 선정하여 심도 있는 테스팅 실습을 통해서 장르별 게임 테스트 기법을 익힌다. 또한 테스팅 결과를 도출하기 위한 설문 문항 분류, 집계, 분석 등 설문조사 기법과 설문 결과를 기반으로 테스팅 결과보고서를 작성하는 방법을 학습한다.				
103	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
104	게임크리틱3-1 Game Critic 3-1	3-1	1	1	전필
	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.				
105	성공적인프로젝트를위한문제해결 Problem Solving Skills for the Successive Project Work	3-1	6	6	전필
	프로젝트연구 교과목은 팀 프로젝트 진행 관리에 기반을 둔 교과목으로 기본적으로 게임 제작 상황에 대한 개인별 팀별 발표 수업 형식으로 진행된다. 이에 따라 수업의 내용은 발표 이후 진행되는 교수진과의 질의 응답, 타 개발팀 과의 정보 교류 및 토론 등이 수업의 핵심 요소가 된다. 보다 효과적인 수업 진행을 위해 팀별로 정보를 공유할 수 있다.				
106	취업과창업을위한차세대게임창작프로젝트(캡스톤디자인) Project Training of Next Generation Game Creation for Employment (Capstone Design)	3-1	6	6	전필
	본 과정은 게임콘텐츠스쿨 교육 과정에 있어 최종 목표를 달성할 수 있는 역할을 한다. 학생들은 본인이 선택한 세부 전공과 그동안의 학습 내용을 바탕으로 다른 학생들과 함께 게임 제작 프로젝트 팀을 구성하여 창의적인 요소와 플레이가 가능한 게임을 제작한다.				
107	게임인공지능과전투 Game AI & Battle Design	3-1	3	3	전선
	게임 제작에서는 적 또는 NPC의 움직임을 위해 인공지능 기술을 필요하며 이를 활용하기 위한 설계와 기획이 필요하다. 이 과목에서는 게임에 활용되어 온 다양한 방식의 게임 인공지능의 종류와 그 작동 원리를 이해하고, 일반적으로 게임 업계에서 많이 사용되는 방식인 FSM과 BT(비헤이비어트리)를 활용하는 방법을 익힌다. 또한 인공지능 기술이 활용되는 전투를 구현하기 위해 다양한 장르의 전투 사례를 분석하고 이해한다.				
108	취업과창업을위한게임비지니스모델 Game Business Model	3-1	3	3	전선
	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.				
109	게임경제와수학 Game Economy and Mathematics	3-1	3	3	전선
	경제 상식 및 경제 구성 요소들에 대해 이해하고 이를 응용하여 게임 내의 경제 시스템을 분석하고 기획한다. 게임 기획에서의 통계와 확률 등의 수학 지식을 습득하고 게임에 어떻게 이용되는지 이해한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
110	2D 게임그래픽연출 2D Game Graphics Directing	3-1	3	3	전선
	게임그래픽 중 컨셉 원화, UI 및 2D 표현 기법에 대한 전반적 이해와 2D 그래픽 제작실습을 통해 게임콘텐츠에서 활용할 수 있는 2D 형식의 그래픽 제작실습을 통하여 전공실력을 향상시키기 위한 교과목이다. 학생 개인별 진로에 맞는 포지션의 학습을 심화하고, 각자의 포지션의 실무능력을 강화하고 각 팀 프로젝트에 연계하여 활용 가능한 교과목이다.				
111	3D 게임그래픽연출 3D Game Graphics Directing	3-1	3	3	전선
	3D 게임그래픽에 있어 예술적인 감각과 제작과정을 이해하고, 게임 캐릭터, 배경 제작에 따르는 모델링과 매핑의 기본 원리를 이해하여 창의적인 게임그래픽 제작에 활용하도록 한다.				
112	3D 게임애니메이션연출 3D Game Animation Directing	3-1	3	3	전선
	게임의 완성도 측면에서 캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 게임플레이의 최적화를 위한 캐릭터 전반에 본 세팅에 대한 고급기술을 습득한다. 캐릭터 특성에 맞는 동작 및 연출을 표현하는 기술을 익힌다.				
113	게임이펙트연출 Game Effects Directing	3-1	3	3	전선
	실무에서 사용되는 포괄적인 게임 그래픽이 가능하도록 게임 이펙트에 대한 분석 및 제작방법을 습득하고 실제 졸업작품 등 프로젝트의 완성도를 높이는데 활용하도록 한다.				
114	게임그래픽엔진심화 Advanced Game Graphic Engine	3-1	3	3	전선
	게임 엔진은 게임 및 디지털 콘텐츠 제작에 필수적인 도구로 자리 잡고 있다. 이 수업에서는 게임 엔진의 고급 그래픽 기법을 학습하여 수준 높은 그래픽 결과물을 만든다.				
115	리얼타임영상제작 Production of Real-time video	3-1	3	3	전선
	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.				
116	쉐이더프로그래밍 Shader Programming	3-1	3	3	전선
	쉐이더 프로그래밍은 고정 파이프라인에서 다룰 수 없는 다양한 라이팅 기법을 구현할 수 있는 고수준의 그래픽 프로그래밍 기법으로 최신의 그래픽 기법들은 대부분 셰이더를 통해 구현되는 것이 일반적이다. 본 과정에는 HLSL/Cg 언어를 통해 이러한 셰이더를 구현하는 기법을 습득한다.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
117	게임데이터베이스 Game Database	3-1	3	3	전선
	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.				
118	게임운영체제 Gaming Operating Systems	3-1	3	3	전선
	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.				
119	게임사운드제작실습 Producing of Game Sound	3-1	3	3	전선
	본 과목은 게임 제작 프로젝트 과목과 병행되어 진행되는 과목으로써, 프로젝트 팀별로 제작이 진행 되는 게임 프로젝트에 필요한 사운드를 실제 적용 시켜 게임을 완성하는 수업이다. 기존에 배워온 게임 사운드 기초, 게임 배경음악, 효과음, 게임 음악 기초 등의 과목에서 익혀온 게임 사운드에 대한 지식과 기술을 통해, 보다 완성도 있는 게임제작을 위한 사운드 적용방법을 학습한다.				
120	애자일방법론 Agile Methodology	3-1	3	3	전선
	본 과목은 개발 프로젝트에 적용되는 소프트웨어 개발 방법론 중 애자일 방법론이 무엇인지 이해하고 대표적인 애자일 방법론인 스크럼, 칸반, 린 등 애자일 개발 기법을 익힌다. 또한 애자일 방법론으로 개발이 진행되는 과정에서 테스팅은 어떻게 진행하는 것이 효과적인지 애자일테스팅 기법을 학습한다.				
121	현장실습 3-1 Work Experience3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	직업기초대학과 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.				
122	현장실습 3-하계 Work Experience3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				
123	게임크리틱 3-2 Game Critic 3-2	3-2	1	1	전필
	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.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
124	취업과창업을위한차세대게임포스트프로덕션(캡스톤디자인) Post Production of Next Generation Game for Employment (Capstone Design)	3-2	6	6	전필
	이 과정은 3학년 1학기 팀 프로젝트에 참여하여 수행한 프로젝트를 완성한 경험을 바탕으로 졸업 프로젝트 자료를 정리하고 프로젝트에 대한 완성 보고서 및 논문을 작성하여 졸업 작품 전시회를 통해 최종적으로 졸업 작품을 전시함으로써 자기계발 및 취업 역량을 향상시킬 수 있도록 한다.				
125	게임연출기획 Game Design for Directing	3-2	3	3	전선
	게임연출을 기획 관점에서 학습한다. 실제 진행했던 자신의 프로젝트를 이용하여 시나리오 연출, 시네마틱 컷씬, 레벨 디자인 연출, 튜토리얼 연출, 전투 연출등에 대한 학습과 실습을 진행해본다. 이외에 카메라 워킹, 애니메이션, 사운드 등 다양한 연출 기법에 대한 기술을 익힌다.				
126	게임시스템기획포트폴리오 Game System Design Portfolio	3-2	3	3	전선
	게임 시스템 기획의 이해를 바탕으로 게임 시스템들의 포트폴리오를 작성한다.				
127	게임콘텐츠기획포트폴리오 Game Contents Design Portfolio	3-2	3	3	전선
	게임 콘텐츠 기획의 이해를 바탕으로 게임 콘텐츠의 포트폴리오를 작성한다.				
128	게임기획실무연구 Practical Game Design Study	3-2	3	3	전선
	이론적인 정석 게임 기획 이론을 다 가지고 있다고 하더라도 실무적인 게임 개발 과정에서 일어날 수 있는 현실적인 문제들에 대해서는 대응하기 위한 트러블 슈팅이 필요하다. 특히 그때그때의 이슈에 즉각적으로 대응 할 수 있도록, 게임 프로젝트의 진행 시점에 맞춰서 해당 요소가 필요하게 되는 시점 직전에 먼저 기존의 지식을 되살려주며 발생되는 문제점에 대한 해법을 같이 토론하고 그 노하우를 공유한다.				
129	2D게임그래픽포트폴리오 Portfolio of 2D Game Graphics	3-2	6	6	전선
	본 교과는 게임그래픽 아티스트가 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.				
130	3D게임그래픽포트폴리오 Portfolio of 3D Game Graphics	3-2	6	6	전선
	게임개발사의 3D그래픽아티스트로 취업하기 위해서 가장 우선시 되는 부분은 포트폴리오이다. 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고, 각 교과에서 진행했던 자신의 기존 작품을 분류하고 세부 분야를 정하여 현장취업에 가능한 포트폴리오를 연구한다.				

게임전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
131	게임영상제작과편집 Production of Game Movie & Editing	3-2	3	3	전선
	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.				
132	게임프로그래밍포트폴리오 Game Programming Portfolio	3-2	6	6	전선
	본 교과목은 게임프로그래머로써 게임산업계에 종사하고자 하는 학생의 구체적인 포트폴리오 작성을 지원하기 위한 교과목이다. 본인의 프로그래밍 경험과 능력을 바탕으로 자기소개서와 이력서 등을 작성하고, 본인이 제작했던 게임 프로젝트를 대상으로 제작 보고서를 작성함으로써 취업 및 진학 시에 요구되는 개인 포트폴리오를 완성하는 것을 목표로 한다.				
133	시스템프로그래밍 System Programming	3-2	3	3	전선
	컴퓨터 시스템의 기본적인 구조에 대한 이론 학습을 진행한다. 컴퓨터 하드웨어와 운영체제와의 관계, 운영체제의 구조와 기능에 대한 이론 학습을 진행한다. 운영체제의 서비스를 시스템 프로그래밍에 의해 구현하는 기법에 대한 학습과 실습을 진행한다.				
134	클라우드프로그래밍 Cloud Programming	3-2	3	3	전선
	본 교과목은 클라우드 환경을 이해하고, 클라우드 환경에서 데이터베이스를 연동한 웹 기반의 가상 서비스를 기획해 제작하는 수업이다. 학생들은 클라우드 환경의 특징을 이해하고, 서비스 구축에 필수적인 서비스 인프라를 경험하고, 데이터베이스를 설계하고 서비스를 직접 구축한다.				
135	게임테스팅기법 Game Testing Techniques	3-2	3	3	전선
	현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 테스트 방법들과 실무수행 과정을 학습한다.				
136	글로벌게임비지니스이해 Understanding Global Game Business	3-2	3	3	전선
	본 과목은 해외 게임비지니스와 관련하여 게임개발, 게임유통, 게임광고, 게임과금 등 글로벌 게임비지니스의 현황을 이해하고 이를 기반으로 글로벌 게임비지니스의 현황 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.				
137	현장실습3-2 Work Experience3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
138	현장실습3-동계 Work Experience3(winter)	3-2	2	40	전선
	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	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
140	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
141	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

스타일리스트전공

스타일리스트전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	패션소통을위한자기개발 Self-Development for Fashion Communication	1-1	2	2	전선
	지속적인 학생지도로 새로운 대학생활을 위한 관계 맺기를 잘 해 나갈 수 있도록 1학년 지도교수 의 상담코칭을 통하여 패션의 비전을 제시함으로서 자존감을 높이고 자발적인 학습동기를 부여하는 과목이다.				
2	패션뷰티문화 Fashion beauty culture	1-1	3	3	전선
	스타일리스트의 기초가 되는 시대별 사회,문화적 특징을 파악하고, 콘셉트에 의한 트랜드와 캐릭터를 이해하여 크리에이터로서 창작활동과 패션뷰티스타일을 예측할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.				
3	스타일드로잉 Style Drawing	1-1	3	3	전선
	비주얼커뮤니케이션 콘셉트를 보다 명확하게 표현하기 위해, 다양한 표현기법을 익혀 컨셉에 적합한 퍼스널스타일의 외적이미지(페이스, 의상, 체형, 뷰티일러스트)를 완성하는 교과목이다.				
4	스타일리스트기초 Basic Stylist	1-1	3	3	전선
	스타일리스트로서의 입문을 위한 개론과목으로, 스타일링관련 기본지식, 패션상품지식, 스타일링의 기초 지식을 습득함으로써 스타일리스트 분야별 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.				
5	메이크업기초 Basic Makeup	1-1	3	3	전선
	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 배양하는 교과목이다.				
6	퍼스널컬러 Personal Colors	1-1	3	3	전선
	스타일링에 활용하기 위해서 색채와 소재의 기본 원리 및 코디네이션 방법론을 습득하고, 콘셉트의 이미지에 맞는 색채와 소재를 분석하고 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.				
7	빈티지메이크업기초 Basic Vintage Makeup	1-1	3	3	전선
	정치, 경제, 사회, 문화 등 시대적 배경을 파악하고 시대별 패션, 헤어스타일, 메이크업 정보를 수집하여 시대별 메이크업 특성을 반영한 의상, 소품 등으로 토탈스타일링을 연출하고 메이크업을 표현해 보며 시대별 패션 트렌드와 뷰티 트렌드를 습득하는 교과목이다.				
8	스타일기초조형 Style Basics Making	1-1	3	3	전선
	조형성과 실험성에 중점을 두어 디자인하고 다양한 소재를 이용하여 이를 작품화함으로써, 평면과 입체에 대한 공간감각을 키움과 동시에 소재. 형태. 질감. 그리고 색채를 중심으로 한 조형원리와 조형감각을 향상시키는 과목이다				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	패션브랜드이해 Understanding the Fashion beauty trands	1-2	3	3	전선
	시대적으로 트랜드를 이끈 패션뷰티 브랜드의 아이덴티티, 성장 배경과 브랜드 스토리를 이해하고 특성을 분석하여 패션뷰티브랜드의 브랜딩 과정을 학습하는 교과목이다.				
10	퍼스널스타일링 Personal Styling	1-2	3	3	전선
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 숍퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일컨설팅을 할 수 있는 과목이다.				
11	웨딩메이크업 Wedding Makeup	1-2	3	3	전선
	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.				
12	네일아트 Nail Art	1-2	3	3	전선
	현장에서 활용 가능한 스킬을 실습 위주의 교육함으로써 토탈 스타일링이 가능하도록 하는 교과목이다.				
13	드라마영화분장 Drama & Film Makeup	1-2	3	3	전선
	미디어 스타일리스로 성장하기 위해 현장에서 활용 가능한 장르별 메이크업과 토탈 테크닉을 익히는 수업으로 드라마, 영화 시나리오 대본 분석을 통해 등장인물의 성격, 배역에 맞춰 이미지를 분석하고 캐릭터의 개념 및 유형 창출, 유형 분석, 스타일링 등 인물 분석을 적합하게 선택 적용하여 실습함으로써 배역에 맞는 조화를 추구하는 교과목이다.				
14	패션뷰티크리에이터 Fashion Beauty Creator	1-2	3	3	전선
	패션뷰티분야 소셜 네트워크 콘텐츠 제작을 위한 아이템을 선정 및 기획하는 능력을 키워 차별화된 개인 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.				
15	드라마영화스타일링 Drama Film Styling	1-2	3	3	전선
	드라마영화 스타일리스트로서 대본, 시나리오, 시놉시스를 이해하여 각 캐릭터의 특징을 분석하여 스타일링을 완성할 수 있다,				

스타일리스트전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
16	스타일조형 I Styling Making 1	1-2	3	3	전선
	패션 스타일과 인체를 중심으로 실험적 소재에 중점을 둔 스타일링 아이템을 디자인하고, 다양한 소재를 이용하여 이를 작품화함으로써, 평면과 입체에 대한 공간 감각을 키움과 동시에 소재. 형태. 질감. 그리고 색채를 중심으로 한 조형원리와 조형감각을 향상시키는 과목이다.				
17	디지털스타일링 Digital Styling	1-2	3	3	전선
	스타일링의 스마트한 소통을 위하여 실무에서 대부분 사용하는 어도비 포토샵, 일러스트 프로그램을 사용하여 자신의 아이디어를 효과적으로 표현하고, 개성이 담긴 작품을 제작할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.				
18	패션아트디자인 Fashion Art Design	2-1	3	3	전선
	예술적 조형성과 실용성을 바탕으로 패션의 고부가가치 창출을 위한 창의적 디자인 능력을 배양하는 교과목이다.				
19	헤어스타일링기초 Basic Hair Styling	2-1	3	3	전선
	모발에 대한 기초지식과 헤어스타일링 실습을 위한 뷰티 트렌드를 이해하고 토탈 이미지 스타일링을 중심으로 헤어스타일의 다양한 패턴을 연출할 수 있는 기초능력과 기술을 배양하는 과목이다.				
20	패션포토 Fashion Photography	2-1	3	3	전선
	1. 스타일리스트에게 필요한 기초적 사진기술과 패션화보를 분석하는 과목이다. 2. 패션포토그래피는 빛을 포착해 현실공간을 평면적 화면에 나타내어 전달하는 영상언어(Visual Language)이며 사진을 통해서 스타일리스트의 통찰력과 관찰력을 향상시키는 과목이다.				
21	한국복식스타일링 Korean Costumes Styling	2-1	3	3	전선
	스타일리스트로서 우리나라 복식의 역사와 한복 구성방법의 이해를 통해, 한복의 아름다움에 대한 관심을 높이고, 한복을 디자인하고 제작하여 한복의 세계화와 대중화에 기여할 수 있는 과목이다.				
22	패션화보메이크업 Fashion Editorial Makeup	2-1	3	3	전선
	대담하고 창의적이며 특정한 이야기나 테마를 전달하는 패션 에디토리얼 메이크업은 패션잡지, 패션쇼 및 하이 패션 컨텍스트에 맞춘 전문 메이크업 아트로 토탈 스타일링이 이루어지도록 메이크업과 헤어, 패션스타일링 등 이론과 실습을 병행하여 토탈스타일링 능력을 향상시키는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
23	e-커머스홍보 e- commerce Publicity	2-1	3	3	전선
	브랜딩을 위한 홍보를 하기 위해 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.				
24	현장실습2-하계 Work Experience2(summer)	2-1	2	40	전선
	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.				
25	Kpop공연스타일링 K-pop Performance Styling	2-1	3	3	전선
	방송매체 분야별 스타일리스트 업무 내용을 이해하고 스타일링 테크닉을 습득하여 실무능력을 배양하는 과목이다.				
26	Kpop공연메이크업 Kpop Performance Makeup	2-1	3	3	전선
	Kpop 아이돌 공연을 위해 그룹의 콘셉트와 음악의 유형을 반영하여 아이돌의 특징을 강화시킬 수 있는 메이크업 이미지를 기획하고 개발하며 Kpop 아티스트의 작품과 캐릭터를 분석하여 연출 의도, 무대 특성 등을 파악하여 공연에 맞는 메이크업을 응용하고 연출할 수 있는 능력과 기술을 키우고자 하는 과목이다.				
27	스타일조형 II Styling Making 2	2-1	3	3	전선
	의상디자인의 주요 조형요소인 형(form), 색상(color), 문양(pattern)을 탐구하고 콘셉트에 관하여 정보를 수집하여 패션 스타일링으로 확장하는 과목이다.				
28	3D디자인 3D Design	2-1	3	3	전선
	스타일리스트로서 요구되는 캐릭터 설정에 대한 이해와 디자인 컨셉 표현을 위해 3D 그래픽 의상 디자인 소프트웨어 CLO 프로그램을 활용한다. 이에 따라 프로그램의 툴을 이해하고 트랜드에 맞춰 3D 모델링 방법으로 스타일링기획하는 과목이다.				
29	숍스타일링 Shop Styling	2-2	3	3	전선
	패션유통 숍스타일리스트(숍마스터, 숍매니저) 위한 기본 과목으로서, 패션상품, 트렌드, 고객관리, 상품관리가 가능한 전문 패션숍관리자로서의 자질과 비즈니스 능력을 배양하는 과목이다.				

스타일리스트전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
30	e-커머스비즈니스 e-Commerce Business	2-2	3	3	전선
	스타일리스트의 브랜딩을 위한 패션산업에서 일어나는 현상들과 동향을 분석하여 패션비즈니스의 전반을 이해하고 e-패션몰을 구축하여, 트렌드와 상품성있는 스타일의 샐렉팅 능력과 쇼핑몰 운용능력, 창업능력을 향상시키는 과목이다.				
31	영화무대의상제작 Stage Costume Design	2-2	3	3	전선
	스타일리스트 로서 요구되는 무대의상 제작기법 향상을 위해, 무대의 패션스타일 컨셉 특징을 이해하여 소품 및 액세서리의 창의적인 디자인개발 및 작품 제작과 연출 능력을 배양하는 과목이다.				
32	패션화보스타일링 Fashion Pictorial Styling	2-2	3	3	전선
	비주얼커뮤니케이션을 위한 스토리를 분석하고, 패션화보 제작과정을 습득하기 위한 과목이다.				
33	헤어스타일링응용 Advanced Hair Styling	2-2	3	3	전선
	헤어스타일 연출을 위해 국내외 트렌드 정보를 수집하여 분석하고 수집된 정보와 자료를 근거로 헤어디자인을 구상하고 헤어스타일의 다양한 패턴을 응용하여 연출할 수 있으며, 토탈 패션스타일링을 위한 자신만의 창의적인 헤어스타일 디자인을 완성하는 과목이다.				
34	패션필름 Fashion Film	2-2	3	3	전선
	제시된 주제에 적합한 영상 콘텐츠를 제작하기 위한 기초적 표현과정을 습득하는 과목이다.				
35	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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.				
36	뷰티아트디자인 Beauty Art Design	2-2	3	3	전선
	트렌드 분석을 하여 새로운 뷰티 이미지 디자인을 기획하고 개발할 수 있으며 메이크업과 헤어, 패션스타일링을 통한 뷰티 이미지를 완성할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.				
37	빈티지메이크업응용 Advanced Vintage Makeup	2-2	3	3	전선
	시대별 메이크업의 특성을 반영한 의상, 소품 등으로 전통적인 미의 기준을 넘어서는 토탈스타일링을 연출하고 전위적이고 대담한 메이크업을 표현하여 시대별 패션 트렌드와 뷰티 트렌드를 응용한 꾸뛰르 메이크업을 연출하는 능력을 배양하는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
38	텍스타일아트 Textile Art	2-2	2	2	전선
	다양한 소재디자인 표현기법을 통해 소재를 개발하고 스타일링 오브제를 제작하는 과목이다.				
39	3D디자인창작 3D Design Creation	2-2	3	3	전선
	가상현실인 메타버스 공간에서 사용자의 개성과 정체성을 표현하기 위한 수단으로 의상을 적극 활용하고 있다. 디지털 아이덴티티를 표현하기 위해 3D 모델링 프로그램인 CLO를 사용하여, 자신의 의상 디자인을 빠르고 효과적으로 창작하는 과목이다.				
40	패션취업과진로 Fashion Employment and Career	3-1	3	3	전선
	희망취업분야의 취업 고용현황에 대한 올바른 이해와 취업을 위한 실무를 익혀 성공적인 취업을 이룰 수 있도록 하며 구체적인 직업정보 및 취업처 탐색법을 익히고 취업·창업 진로조사와 이력서 그리고 자기소개서 작성을 통해 취업·창업 종합계획을 설정하는 교과목이다.				
41	소품스타일링 Prop Styling	3-1	3	3	전선
	스타일리스트의 고급단계로 장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 다양한 구도와 시안을 기획하여 연출할 수 있는 과목이다.				
42	아트메이크업 Art Makeup	3-1	3	3	전선
	콘셉트에 따른 아트 메이크업 및 분장과 관련된 이미지 디자인을 계획할 수 있으며 다양한 오브제를 활용한 창작기법의 습득을 통해 전문적인 메이크업 아티스트로써의 능력을 배양하는 과목이다.				
43	현장실습3-하계 Work Experience3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				
44	크리에이티브스타일프로젝트(Capstonedesign) Creative Style Project(Capstone design)	3-1	6	6	전선
	1. 스타일리스트 실무프로세스를 습득하여 현장실무 능력을 배양한다. 2. 프로젝트를 기획하여, 컨셉설정, 패션아이템제작, 촬영, 패션화보제작, 홍보전략까지 현장실무 프로세스의 전 과정을 습득하는 프로젝트형 과목이다.				

스타일리스트전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
45	현장실습3-1 Work Experience3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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.				
46	AI비주얼디자인 AI Visual Design	3-1	3	3	전선
	스타일리스트의 고급단계로 사진, 디자인과 영상, 뉴 미디어 아트 및 인공지능을 활용하여 비주얼커뮤니케이션 실무 영역에 적합한 비주얼디자인 능력을 기르는 과목이다.				
47	크리에이티브테크니컬스튜디오 Creative Technical Studio	3-1	3	3	전선
	스튜디오 콘셉트에 맞는 프로젝트를 선정하여 상품기획과 메이킹 역량을 발휘하여 ONLY ONE 브랜드 제품을 개발하는 과목이다.				
48	패션에디팅 Fashion Editing	3-2	3	3	전선
	패션에디터로서 트랜드를 분석하고, 콘셉트의 스토리를 정립하여 사진, 영상을 통해 메시지를 효과적으로 전달 할 수 있도록 에디팅 역량을 배양하는 과목이다.				
49	퍼스널이미지컨설턴트 Personal Image Consultant	3-2	3	3	전선
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 숍퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일컨설팅을 할 수 있는 과목이다.				
50	뷰티마스터 Beauty Master	3-2	3	3	전선
	패션스타일의 이미지와 연관해 메이크업, 헤어 응용테크닉, 콘셉트를 완성하는 최종과정으로, 미디어의 이해와 함께 완성도 높은 토탈 스타일링 능력을 배양하는 교과목이다.				
51	스타일콜라보레이션(Capstonedesign) Style Collaboration(Capstone design)	3-2	3	3	전선
	스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트의 일환으로 산업체와의 코웍을 통해 스타일링 업무 프로세스를 습득하여 현장 적응역량을 배양하고 취업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.				
52	포트폴리오(Capstone Design) Portfolio(Capstone Design)	3-2	3	3	전선
	스타일리스트 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춘 포토폴리오를 제작하여 나만의 스토리의 퍼스널 브랜딩을 구축하기 위한 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
53	현장실습3-2 Work Experience3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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 Work Experience3(winter)	3-2	2	40	전선
	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 Art Objet	3-2	3	3	전선
	스타일리스트의 고급 단계로 현대장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 스타일링에 활용 가능한 아이템을 장식적으로 제작, 표현하여 콘셉트에 맞는 스타일 아트 결과물을 창출하는 과목이다.				
56	컬러리스트기초 Colorist Basic	3-2	3	3	전선
	컬러리스트 산업기사 자격증 취득을 위한 실전 대비 훈련 과목으로,색채에 대해 실무적인 자질을 이론과 실습을 통해 체득함으로써 컬러리스트 국가 자격시험에 대비하는 과목이다.				
57	메타버스스타일링 Metaverse Styling	3-2	3	3	전선
	메타버스 라이프 사용자의 요구사항에 적합한 패션 디지털 콘텐츠를 제작하기 위하여, 메타버스 스타일 아이템을 제작하고 메타버스 플렛폼에서 판매등록을 하고 콘텐츠를 제작하는 과목이다.				
58	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
59	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
60	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

뮤지컬연기전공

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	연기의이해 Improvisation Acting	1-1	4	4	전선
	연기에 필요한 기본적인 요소와 감각을 통해 충동과 주고받기를 이해하고 짧은 장면을 구성/연습/실연하는 교과목이다.				
2	뮤지컬보컬 I Musical Vocal I	1-1	4	6	전선
	뮤지컬 가창에서의 호흡과 발성의 기본 개념을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
3	재즈댄스 I Jazz Dance I	1-1	2	2	전선
	재즈댄스의 개념을 이해하고 워밍업과 isolation훈련을 바탕으로 기초재즈 동작을 실습하는 교과목이다.				
4	발레 I Ballet I	1-1	2	2	전선
	무용의 기초 장르인 발레의 규칙을 배우고 발레 기초 동작에 필요한 기술을 실습하는 교과목이다.				
5	뮤지컬앙상블 I Musical Ensemble I	1-1	2	3	전선
	뮤지컬 배우로서의 연습습관 및 연주태도를 확립하고, 주차별 일정에 따라 뮤지컬 솔로 곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 연주하는 교과목이다.				
6	프로덕션의이해 Performance Production Training	1-1	2	2	전선
	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.				
7	시창 Sight-Reading	1-1	2	2	전선
	음악의 기초 입문과목으로, 악보읽기능력에 관하여 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
8	자발적트레이닝연구 Voluntary Training Lab	1-1	1	1	전선
	뮤지컬 넘버를 효율적으로 가창하기 위해 필요한 단계별 연습방법을 익히고, 각 장르에 걸맞은 춤을 정확히 수행하기 위한 연습 방법을 익히고, 장면을 효율적으로 연기하기 위해 필요한 단계별 연습 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.				
9	리얼리즘연기 Acting for Realism	1-2	4	4	전선
	리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
10	뮤지컬보컬 II Musical Vocal II	1-2	4	6	전선
	개인별 발성의 취약점을 찾아 자발적으로 트레이닝하며, 벨칸토 발성연습을 통하여 뮤지컬 가창 시 필요한 발성법을 실행할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
11	재즈댄스 II Jazz Dance II	1-2	2	2	전선
	기초재즈 동작을 바탕으로 심화된 기초재즈 동작을 익히고 8비트의 pop jazz, funky jazz 안무를 실습하는 교과목이다.				
12	발레 II Ballet II	1-2	2	2	전선
	다양한 center동작, 뿌엥뜨, 기본점프, 턴의 기술을 실습하여 발레 기술의 기본동작을 심화 학습하는 교과목이다.				
13	뮤지컬앙상블 II Musical Ensemble II	1-2	2	3	전선
	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.				
14	공연워크숍 Production Workshop	1-2	2	2	전선
	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.				
15	음향기초 Introduction to Stage Sound	1-2	2	2	전선
	본 과목은 무대에술에서 음향기술의 역할과 중요성에 대해 학습하며 음향 시스템의 기초부터 시작하여 음향디자인, 믹싱콘솔 사용법등 실무적인 내용을 다루어 음향 시스템을 운영하는 능력을 기르는 교과목이다.				
16	뮤지컬합창 Musical Chorus	1-2	2	2	전선
	본 교과목은 다양한 뮤지컬 레퍼토리를 통해 합창의 기본기와 기술을 익히고, 각 성부의 화음을 맞추어 앙상블 능력을 키우는 교과목이다,				
17	자발적트레이닝실습 Voluntary Training	1-2	1	1	전선
	각 장르에 걸맞은 춤을 정확히 추고, 뮤지컬 넘버를 효율적으로 가창하고, 장면을 효율적으로 연기하기 위해 필요한 자신만의 연습 방법을 찾아내고 실험하는 방법을 실습하는 교과목이다.				

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
18	공연제작 I Performance 1	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
19	공연제작 III Performance 3	2-1	8	8	전선
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
20	공연제작 V Performance 5	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
21	공연제작 VII Performance 7	2-1	8	8	전선
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
22	현장실습2-하계 Work Experience2(summer)	2-1	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
23	코미디연기실습 Comedy	2-1	4	6	전선
	희극대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
24	뮤지컬보컬 III Musical Vocal III	2-1	4	6	전선
	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 실습하고 적용하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
25	재즈댄스III Jazz Dance III	2-1	2	3	전선
	기초심화 동작을 바탕으로 combination 동작을 익히고 16비트의 pop jazz, funky jazz안무를 실습하는 교과목이다.				
26	뮤지컬앙상블 III Musical Ensemble III	2-1	2	3	전선
	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.				
27	발레 III Ballet III	2-1	2	3	전선
	반복 숙달과정을 통해 발레 기술 동작의 정확성을 높이고 복잡한 콤비네이션, 다양한 Jump, turn기술을 실습하는 교과목이다.				
28	연극교수학습방법 How to teach and learn theater	2-1	2	2	전선
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.				
29	연극교육론 Theater Education Theory	2-1	2	2	전선
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.				
30	공연제작 IX Performance 9	2-1	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
31	공연제작 II Perfomance 2	2-2	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
32	공연제작 IV Perfomance 4	2-2	8	8	전선
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
33	공연제작 VI Perfomance 6	2-2	8	8	전선
	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/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
34	공연제작 VIII Perfomance 8	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
35	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
36	시대극연기실습 Acting for Style	2-2	4	6	전선
	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.				
37	뮤지컬보컬 IV Musical Vocal IV	2-2	4	6	전선
	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 적용하고, 벨팅 발성을 실습하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
38	재즈댄스 IV Jazz Dance IV	2-2	2	3	전선
	Lyrical jazz와 modern jazz의 특징을 이해하고 상급 난이도의 동작으로 구성된 안무를 실습하는 교과목이다.				
39	발레 IV Ballet IV	2-2	2	3	전선
	발레공연이나 발레동작을 기본으로 한 뮤지컬 작품의 안무가 수행 가능하도록 분석/편집/구성/실습하는 교과목이다.				
40	연극교육프로그램개발 Development of theater education program	2-2	2	2	전선
	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	공연제작 X Performance 10	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
42	뮤지컬앙상블 IV Musical Ensemble IV	2-2	2	3	전선
	정식공연이 되지 않은 뮤지컬 창작 콘텐츠의 대본과 악보를 바탕으로 창의적인 분석을 통해 캐릭터와 드라마를 구축, 장면시연을 반주에 맞추어 관객 앞에서 발표하는 교과목이다.				

뮤지컬연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
43	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				
45	뮤지컬보컬 V Musical Vocal V	3-1	4	6	전선
	다양한 리듬과 템포로 구성된 뮤지컬 넘버의 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 개발할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
46	뮤지컬댄스 I Musical Theatre Dance I	3-1	2	3	전선
	개인 안무 레퍼토리로 시연 가능한 캐릭터중심의 안무 작품과 두 가지 이상의 장르를 융합한 뮤지컬 안무 작품을 실습하는 교과목이다.				
47	뮤지컬연기실습 I Acting for Musical I	3-1	4	6	전선
	소극장 뮤지컬(현대극 위주)의 무대언어와 환경적 특성을 이해하고, 다양한 소극장 뮤지컬의 대본 분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.				
48	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
50	뮤지컬보컬 VI Musical Vocal VI	3-2	4	6	전선
	다양한 음악의 장르로 구성된 뮤지컬 넘버의 장르적 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 완창 할 수 있도록 돕는 교과목이다.				
51	뮤지컬댄스 II Musical Theatre Dance II	3-2	2	3	전선
	다양한 장르의 안무를 드라마, 캐릭터와 매칭하여 이해하고 수행하는 능력을 발전시키고 개인의 성향에 맞는 창의적인 자유 안무 레퍼토리를 개발하는 교과목이다.				
52	뮤지컬연기실습 II Acting for Musical Theatre II	3-2	4	6	전선
	대극장, 라이선스 뮤지컬의 확장의 개념과 환경적 특성을 이해하고, 다양한 대극장 및 라이선스 뮤지컬의 대본분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.				
53	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
54	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
55	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

무대미술전공

무대미술전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	기초디자인 Basic Design for Performance	1-1	6	6	전선
	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 Stagecraft	1-1	1	3	전선
	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 Introduction of Stage Technic	1-1	6	6	전선
	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 기초기술 수준을 인정받도록 하는 교과목이다.				
4	공연입문 Introduction of theater	1-1	3	3	전선
	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 Introduction of Drawing	1-1	2	2	전선
	AutoCAD를 활용하여 무대도면을 작성할 수 있는 실습과목이다. 제도 표준에 따라 도면을 작성할 수 있도록 컴퓨터 활용 설계 능력을 배양하는 교과목이다.				
6	텍스트와이미지 Text & Image	1-2	4	6	전선
	다양한 텍스트 중 플롯을 분석하고 토론, 중심개념을 도출해 무대/조명디자인을 할 수 있다. 플롯 안에서 시, 공간이 분석된 내용을 2D 이미지와 재료의 다양한 특성을 살려 공간 디자인을 할 수 있는 교과목이다.				
7	전공워크샵 Set, Light & Sound Design Workshop	1-2	3	9	전선
	짧은 작품을 통해 기본적인 공연 매뉴얼을 이해하는 과정이다. 공연제작실습을 위한 전체과정과 기초적 기술능력을 향상시키기 위한 전공별 수업으로 타전공과 협력하여 일정한 제작과정에 따라 기초를 실습하는 교과목이다. 자신의 전공 분야의 정해진 역할에 따라 실습하는 공연제작 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	작품연구 TheatricalProductionStudies	1-2	2	3	전필
	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 Lighting Design & Technique	1-2	4	4	전선
	조명디자인을 무대와 공간에 구현하기 위해 협업자들과의 설치 운영을 위한 작업도면과 일정을 포함한 제반서류들을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하는 법을 학습하고, 이를 극장에 설치해본다.				
10	기초조명 Basic stage lighting	1-2	2	3	전선
	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 3D Drawing	1-2	2	3	전필
	컴퓨터 프로그램 (Sketch Up)을 활용해 가상공간 상에서 입체적 사물을 표현하는 실기 과목이다. 실제로 조형과 공간건축을 제작하기 전에 시뮬레이션 할 수 있는 프로그램 설계 방법을 학습하는 교과목이다.				
12	무대기술 Stage Scenery	1-2	4	4	전선
	무대장치의 전반적인 기술과정을 습득하는 실기 과목이다. 2층 구조물의 제작과정에 따른 도면과 재료를 이해하고 이에 따른 제작-작화-시조립 과정의 기본적인 무대기술 능력을 배양하므로 계단, 단, 벽체, 기둥의 장치물 제작을 실습하는 교과목이다.				
13	표준장치제작 2D Scenery(Stock Scenery)	1-2	2	3	전선
	무대평면장치의 제작과 매달기 설치 과정의 실기 과목이다. 평판장치의 구조를 이해하고, 제작하여 구조물의 조립, 설치 등 표준장치의 활용 구성능력을 배양하는 교과목이다.				
14	컴퓨터응용디자인 Computer Aided Drawing	1-2	2	3	전선
	컴퓨터그래픽과 설계 및 OA S/W을 이용한 프로젝트 과제의 실기 과목이다. 표현하고자하는 공간의 설계와 분위기 표현 방법을 통해 컴퓨터 활용 능력을 배양하는 교과목이다.				
15	디자이너를위한대본분석 Script Analysis for Designers	2-1	2	3	전필
	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다. 대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.				

무대미술전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
16	공간과시각 Space and View	2-1	4	6	전선
	명화를 선정해 작품의 배경을 조사하고 분석, 토론해 평면적인 공간의 개념을 명화작품의 의도와 배경을 바탕으로 입체적인 공간으로 디자인할 수 있는 교과목이다.				
17	무빙라이트와아이온콘솔 MovinglightandIONconsole	2-1	4	6	전선
	1. DMX의 원리 이해와 조명 시스템의 구축 2. 무빙라이트 및 멀티파라미터장비의 특성과 기능을 학습				
18	조명표현 Lighting plotpractice	2-1	2	3	전선
	조명디자인의 의도를 담은 조명 도면의 내용들을 이해하여 파악하고, 실제 디자인 의도를 도면화하기 위해 필요한 조명 각도와 공간과의 연관성을 이해하기 위한 과목이다.				
19	영상표현기술 Media Design Basic	2-1	2	3	전선
	커뮤니케이션과 표현의 매체인 영상을 무대에 적용하기 위해 촬영, 편집, 그래픽디자인, 이펙트 의 영상콘텐츠를 제작법을 익히는 과목이다. 기초 영상제작 프로그램을 익히고 자유로운 표현기법으로 창의적인 발상의 근원을 찾는 교과목이다. 기존의 회화 작품을 통해 영상물로의 접근을 시도하는 교과목이다.				
20	장치설계 Technical Design	2-1	4	6	전선
	공연의 기술적인 이론과 설계 및 모의시행의 실습으로 구성된다. 프로젝트중심의 워크숍방식으로 진행하며, 프로젝트단위로 설계이론, 공식, 제도의 과정을 통해 설계능력을 학습하는 교과목이다.				
21	입체장치제작 3-Dimensional Scenery	2-1	2	3	전선
	무대장치의 입체물 제작과 이동기술을 습득하는 실기 과목이다. 입체구조물의 제작과정에 따른 도면과 재료를 이해하고 이에 따른 제작-작화-시조립-이동전환과정의 기본적인 무대기술 능력을 배양하는 교과목이다.				
22	현장실습2-하계 work experience(summer)	2-1	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
23	공연제작 I perfomance 1	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
24	공연제작 III Performance 3	2-1	8	8	전선
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
25	공연제작 V Performance 5	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
26	공연제작 VII Perfomance 7	2-1	8	8	전선
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
27	공연제작IX Perfomance 9	2-1	8	8	전선
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
28	극공간디자인 DramaticalSpaceDesign	2-2	6	9	전선
	셰익스피어 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석 후 규모에 맞는 극장을 선택해 평면장치기술(목공, 평판, 천장장치, 덧마루 등)을 적용하고, 빛을 표현하여 동시대적 양식으로 재구성한 무대/조명디자인을 할 수 있는 교과목이다.				

무대미술전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
29	조명콘솔_MA Light Console_MA	2-2	4	6	전선
	조명콘솔에 컴퓨터 프로그램을 활용해 디자인 의도에 맞게 구현하는 패치, 기능을 숙달하는 실습 교과목이다.				
30	무대영상인터페이스 Media Interface in Stage	2-2	2	3	전선
	다양한 주어진 공간에 적용시킬 수 있는 영상을 디자인, 제작한 후 영상입출력 및 제어장비를 설치하여 공간에 창의적으로 구현하는 과목이다.				
31	전환장치기술 Stage Machinery	2-2	4	6	전선
	공연장의 전환시스템을 이해하고 시뮬레이션이나 실물 제작하는 실습과목이다. 공연장의 상,하부전환 장치의 기계적 원리와 제어시스템을 이해하고 무대장치에 실제적으로 적용하기위해 물리적 구조와 설계 및 모형체로 시뮬레이션 동작하거나 실물 제작하여 전환기술을 구현하는 교과목이다.				
32	3D렌더링 3D Rendering Simulation	2-2	2	3	전선
	3D스케치업과 3D 렌더링프로그램을 이용하여 실물표현을 렌더링하는 실기 과목이다. 공간의 구조와 재료 및 환경, 조명에 의한 분위기를 실물과 같은 표현을 위해 컴퓨터 프로그램의 렌더링 디자인 능력을 배양하는 교과목이다.				
33	현장실습2-동계 Work Experience2(winter)	2-2	2	40	전선
	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.				
34	공연제작 II Perfomance 2	2-2	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습,진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
35	공연제작 IV Perfomance 4	2-2	8	8	전선
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습,진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
36	공연제작 VI Perfomance 6	2-2	8	8	전선
	본 과목은 동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연 콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습,진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
37	공연제작 VIII Perfomance8	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습,진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
38	공연제작 X Perfomance 10	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습,진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
40	공연디자인 Design(Stage, Light and Media)	3-1	6	9	전필
	동시대 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 다양한 공간을 선택 후 입체장치기술(계단, 트러스, 조형 등)이 적용된 무대/조명/영상디자인을 할 수 있는 교과목이다.				
41	세노그라피 Scenography	3-1	2	3	전선
	단막 희곡을 선택하여 무대미술로 표현되는 시각적 이미지의 전체적인 조화를 이해하고 수행 하는 교과목이다.				
42	극장기술과역사 Technology & History of Musical Theatre	3-1	2	3	전선
	고대 그리스 시대부터 현대에 이르기까지의 시대별 극장(공연장)의 특징과 극장의 구조를 통해 시대적 문화와 기술적 변천 과정을 학습하는 교과목이다.				

무대미술전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
43	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				
45	문제해결능력을위한융합프로젝트 Application Project	3-2	2	3	전선
	세부전공(무대디자인, 무대조명)이 협업하여 프로젝트를 진행하는 실기 과목이다. 명화를 중심으로 분석하고 이를 발표하기 위한 논리적인 사고와 극장 및 열린 공간에서 빛과 조명, 그리고 무대장치의 연결성을 개념화 및 창의적인 사고로 전공 간 협업을 통해 표현하고 비판적 사고를 중심으로 문제를 해결하는 능력을 실습하는 교과목이다.				
46	디자인프로젝트 Design Project(Stage, Light and Media)	3-2	6	9	전필
	대중적인 작품을 선정 후 텍스트를 분석하고 토론, 재해석해 규모에 맞는 야외 공간을 선택 후 전환장치와 극장기술(회전무대, 영상장비, 조명장비 등)이 적용된 야외 무대/조명/영상디자인을 할 수 있는 교과목이다.				
47	포트폴리오 Portfolio	3-2	2	3	전선
	아이덴티티가 살아있는 소양과 스킬을 갖춰 자신을 잘 드러날 수 있게 작품집 제작 과정으로써 진로의 방향성을 표현하는 과목이다. 필요로하는 인재상에 부합하는 비쥬얼 자료제시를 위한 포트폴리오와 차별화하고 본인을 어필할 수 있는 과목이다.				
48	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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	현장실습 3-동계 Work Experience3(winter)	3-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
50	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
51	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
52	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

연극영상연기전공

연극영상연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	트레이닝메소드 Training Method	1-1	1	3	전필
	장면연습을 효율적으로 하기 위해 드라이리딩에서 분석, 장면읽기, 장면만들기 등 각 단계별 매뉴얼을 익히고, 공동작업에서 발생할 수 있는 여러 문제에 대한 해결 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.				
2	촬영과편집 I Film making and editing 1	1-1	2	2	전선
	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 Movement I	1-1	4	4	전선
	학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투의 반복되는 심신훈련을 통해서 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념을 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다.				
4	호흡과발성 I Respiration & Vocalization I	1-1	4	4	전선
	크리스틴 링클레이터의 훈련법을 바탕으로 배우 개개인의 습관적 긴장을 알아차리고 이를 제거함으로써 이완된 몸에서 나오는 편안한 자신의 호흡과 발성을 찾아가는 교과목이다.				
5	프로덕션의이해 Performance Production Training	1-1	2	2	전선
	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 Basic of Acting	1-1	6	6	전선
	연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈 씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.				
7	연극놀이 Theatre Game	1-1	2	2	전선
	연극 예술이 기본적으로 담고 있는 놀이성을 바탕으로 즉흥에 대한 기본 개념을 학습/ 이해/ 실습하고 배우에게 필요한 창의력과 표현력을 개발하는 교과목이다.				
8	트레이닝디자인 Training Design	1-2	1	1	전필
	자신에게 알맞고 지속 가능한 신체훈련방법을 익히고 훈련을 디자인하는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	움직임 II Movement II	1-2	4	4	전선
	학생 개개인이 자신의 몸과 정신(body/mind)에 대한 새로운 발견, 이해 및 인식능력을 동양 무술인 인도의 칼라리파이야투와 봉산탈춤의 반복되는 심신훈련을 통해 길러나간다. 이러한 과정에서 자신의 신체/정신을 분리의 개념이 아닌, 유기적으로 통합된 개념으로 인식하고, 자유롭게 표현할 수 있는 능력을 개발시키는 수업이다.				
10	호흡과발성 II Respiration & Vocalization II	1-2	4	4	전선
	이완된 몸의 인식을 바탕으로 호흡 관련 근육들을 강화하고, 다양한 공명기관에 대한 자각을 높인다.				
11	현대리얼리즘연기 The Modern Theatre : Realism	1-2	6	6	전선
	현대 리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.				
12	공연워크숍 Production Workshop	1-2	2	2	전선
	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.				
13	촬영과편집 II Film making and editing II	1-2	2	2	전선
	학습한 영상언어와 영상 기자재 활용법을 통해 3분미만의 숏폼 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 기른다.				
14	캐릭터디자인 Character Design	2-1	2	3	전선
	공연의 다양한 양식적 특성을 이해하고, 주어진 인물의 데이터를 활용하여 분석한 후 캐릭터 구축의 과정을 거쳐 극에서 요구하는 캐릭터를 디자인하는 수업이다.				
15	장르연기 I -정서적확장 Acting for Genre I - Emotional expansion	2-1	6	9	전선
	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하여 인간의 근본적이고, 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 극대화하여 희극과 시대극 등의 장면을 실연하는 교과목이다.				
16	창조적움직임 I Creative Movement 1	2-1	2	3	전선
	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.				

연극영상연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
17	호흡과발성III Voice of speech 3	2-1	2	3	전선
	몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로 호흡과 소리, 몸의 연결을 확고히 하고, 비언어적 소리에서 시작해 음성언어로 발전시키는 수업이다.				
18	웹드라마제작실습 Web Drama Making	2-1	2	3	전선
	촬영과 편집, 카메라연기를 통해 습득한 매체의 특성을 바탕으로 각자가 크리에이터가 되어 웹드라마를 제작하는 실습과목이다.				
19	현장실습2-하계 Work Experience2(summer)	2-1	2	40	전선
	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.				
20	공연제작 I Performance I	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
21	공연제작 III Performance III	2-1	8	8	전선
	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
22	공연제작 V Performance V	2-1	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
23	공연제작 VII Performance VII	2-1	8	8	전선
	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
24	연극교수학습방법 How to teach and learn theater	2-1	2	2	전선
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.				
25	연극교육론 Theater Education Theory	2-1	2	2	전선
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.				
26	공연제작 IX Performance IX	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
27	시나리오기초 Basic for Script	2-2	2	3	전선
	시나리오 구조와 작법을 이해하고 이를 집필할 수 있는 능력을 갖춰 시나리오를 창작하는 교과목이다.				
28	장르연기 II -신체적확장 Acting for Genre II - Physical Expansion	2-2	6	9	전선
	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하고 무대기법을 익혀 신체표현을 확장 양식과 공간에 맞게 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생				
29	창조적움직임 II Creative Movement II	2-2	2	3	전선
	미하일 체홉의 심리 신체적 움직임을 통해 말/대사(텍스트)를 움직임 장면으로 구성하는 과정을 학습한다. 또한 그 과정을 통해 텍스트가 요구(객관적 분위기와 적합한 에너지)하는 장면을 움직임으로 표현하기 위하여 배우가 거치게 되는 과정을 스스로 탐구할 수 있는 수업이다.				

연극영상연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
30	호흡과발성 IV Voice of Speech 4	2-2	2	3	전선
	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.				
31	현장실습 2-동계 Work Experience 2(winter)	2-2	2	40	전선
	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	공연제작 II Perfomance II	2-2	8	8	전선
	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
33	공연제작 IV Perfomance IV	2-2	8	8	전선
	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
34	공연제작 VI Perfomance VI	2-2	8	8	전선
	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/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
35	공연제작 Ⅷ Perfomance Ⅷ	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
36	연극교육프로그램개발 Development of theater education program	2-2	2	2	전선
	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	공연제작 X Performance X	2-2	8	8	전선
	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
38	움직임프로젝트 I Movement Project I	3-1	2	3	전선
	몸에 대한 이해와 확장을 바탕으로 학생 스스로가 창작콘텐츠를 설계 및 구축하는 수업이다.				
39	프로젝트팀빌딩 I Project Team Building I	3-1	2	3	전선
	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.				
40	스타일연기 I Acting techniques 1	3-1	4	6	전선
	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.				
41	카메라연기 I Acting for Camera 1	3-1	4	6	전선
	무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체 연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다				

연극영상연기전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
42	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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 Movement Project II	3-2	2	3	전선
	확장된 신체 인식과 움직임 구성력을 바탕으로 학생 스스로 창의적 작품을 완성하는 수업이다.				
45	프로젝트팀빌딩 II Project Team Building II	3-2	2	3	전선
	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.				
46	스타일연기 II Acting for Style II	3-2	4	6	전선
	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.				
47	카메라연기 II Acting for Camera II	3-2	4	6	전선
	무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 충동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다				
48	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
49	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	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	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
51	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
52	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

연출극작전공

연출극작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	창의적글쓰기 I Creative Writing I	1-1	4	4	전선
	메타버스 라이프 사용자의 요구사항에 적합한 패션 디지털 콘텐츠를 제작하기 위하여, 메타버스 스타일 아이템을 제작하고 메타버스 플렛폼에서 판매등록을 하고 콘텐츠를 제작하는 과목이다.				
2	연출개론 Introduction to Direction	1-1	4	4	전선
	연출의 탄생과 역할의 변화과정, 그리고 연출가의 본령을 학습하는 교과목이다.				
3	창의적글쓰기 II Creative Writing II	1-2	4	4	전선
	공간/인물에 대한 관찰을 기반으로 탐색한 창작 대상 재료를 다양한 장르의 글쓰기를 통해 장면구성의 기초단계를 실습하는 교과목이다.				
4	연출의텍스트읽기 Text Analysis for a Director	1-2	6	6	전선
	연출가의 작업 전반을 학습하는 교과목이다. 텍스트를 선정한 후 장면을 선택하고 발표하는 과정을 통해 연출의 역할을 학습하고 실습한다.				
5	연극사 History of Performing Arts	1-2	4	4	전선
	연극의 기원이 되는 고대 그리스시대부터 현재까지의 서양연극의 발전과정을 개괄한다. 각 시대의 대표 희곡작품을 읽고 당대의 공연 문화 및 연극적 관습을 확인하고, 정치·사회·문화적 배경과 연관지어 종합적으로 이해하는 이론 교과목이다.				
6	장면만들기 I Creating a Scene I	2-1	4	4	전선
	희곡의 특성에 대한 이해를 바탕으로 창작 주제를 탐색하고 짧은 장면 분량의 희곡 창작을 실습하는 교과목이다.				
7	연출콘셉트와공연구성 Concept and Structure for the Performance	2-1	6	9	전선
	선정한 텍스트로부터 연출가의 창작 콘셉트를 도출하고 이를 바탕으로 장면연출의 기초적인 실무를 실습하는 교과목이다.				
8	작품연구 I Director's Research for a Performance Script I	2-1	2	2	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	현장실습 2-하계 Work Experience 2(summer)	2-1	2	40	전선
	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.				
10	연극교육론 Theater Education Theory	2-1	2	2	전선
	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.				
11	연극교수학습방법 How to teach and learn theater	2-1	2	2	전선
	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.				
12	공연제작 I Performance I	2-1	8	8	전선
	고전(classic)으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 전통적인 서사구조 기반의 공연콘텐츠 제작이 가능한 전문 프로덕션 취창업의 기초를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
13	공연제작 III Performance III	2-1	8	8	전선
	동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
14	공연제작 V Performance V	2-1	8	8	전선
	고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

연출극작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
15	공연제작 VII Performance VII	2-1	8	8	전선
	주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
16	공연제작 IX Performance IX	2-1	8	8	전선
	주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
17	뮤지컬라이팅 Musical Theater Making	2-1	8	8	전선
	작곡/작사의 협동작업을 통해 음악극을 창작, 발표하는 과목이다. 수강생은 작곡/작사의 분야 가운데 하나를 맡아 작은 규모의 작품을 함께 만든다. 협업하여 발표한 음악극은 추후 하나의 작품으로 완성되기 위한 발판으로 사용된다.				
18	장면만들기 II Creating a Scene II	2-2	4	4	전선
	짧은 희곡에서 구성된 장면을 확장하여 장편 분량의 희곡을 극작하기 위한 장면개요서/구성안을 완성하는 교과목이다.				
19	단막연출프로젝트 I 60-Minute Directing Project I	2-2	6	9	전선
	2-3인 이내의 캐릭터가 등장하는 60분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.				
20	작품연구 II Director's Research for a Performance Script II	2-2	2	2	전선
	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.				
21	현장실습 2-동계 Work Experience 2(winter)	2-2	2	40	전선
	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/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
22	연극교육프로그램개발 Development of theater education program	2-2	2	2	전선
	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.				
23	공연제작 II Perfomance II	2-2	8	8	전선
	고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체단계를 실습하는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
24	공연제작 IV Perfomance IV	2-2	8	8	전선
	동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
25	공연제작 VI Perfomance VI	2-2	8	8	전선
	동시대적인 이슈와 주제의식을 담은 공연 콘텐츠의 희곡작품의 공연콘텐츠화 과정을 프로덕션 형태로 실습하는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
26	공연제작 VIII Perfomance VIII	2-2	8	8	전선
	주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				

연출극작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
27	공연제작 X Perfomance X	2-2	8	8	전선
	주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프러덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.				
28	주제별특강 Selected Topics	2-2	2	3	전선
	전문 연극인이 보다 깊이 있게 알아야할 원론이나 인접학문들 중에 하나를 선택하여 탄력있게 다루는 교과목이다. 작가적 소양을 풍부하게 하기 위해 다양한 주제들을 학습하고 창작의 발상을 이끌어내기 위한 토론 수업으로 진행한다.				
29	공연텍스트창작실습 I Writing a Script for a Performance I	3-1	4	4	전선
	상연목적의 장편희곡 완성의 준비단계로 장면을 세부적으로 구성하는 원리를 학습하고 공연대본의 초고를 창작하는 과정을 실습하는 교과목이다.				
30	단막연출프로젝트 II 60-Minute Directing Project II	3-1	6	9	전선
	3-4인 이내의 캐릭터가 등장하는 80분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.				
31	작품연구III Director's Research for a Performance Script III	3-1	2	2	전선
	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.				
32	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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.				

연출극작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
34	각색과번안 Dramatization and Adaptation	3-1	4	4	전선
	서사시·소설 등의 텍스트를 희곡 또는 시나리오로 각색해보거나, 원작의 내용이나 줄거리는 그대로 두고 배경 및 설정 등을 시대와 풍토에 맞게 고쳐보는 교과목이다. 기본적인 서사의 구조를 확인하여 장르적 특성에 맞게 변환해 내는 능력을 학습한다.				
35	창작과크리틱 I Playwriting I	3-1	6	6	전선
	상연목적의 장편희곡의 완성을 준비하는 단계로 장면의 세부적 구성 원리를 학습하고, 자신의 창작관점을 살린 주제 및 소재, 양식을 선택하여 교수자의 집중 피드백을 거쳐 공연대본을 창작하는 교과목이다.				
36	창작콜라보레이션 Playwright-director Collaboration	3-1	4	4	전선
	연출과 작가가 협업을 통해 창작능력을 배양하고 능동적인 커뮤니케이션 과정을 통한 공동작업으로서의 연극을 실현하는 교과목이다. 창작 텍스트를 분석과 동료 창작자와의 커뮤니케이션을 통해서 독창적인 스타일을 창조할 수 있는 가능성을 모색한다.				
37	공연텍스트창작실습 II Writing a Script for a Performance II	3-2	4	4	전선
	대본의 사건/인물/주제/플롯을 점검, 심화하여 상연을 위한 공연 대본을 완성하는 실습 교과목이다.				
38	장막연출프로젝트 90-Minute Directing Project	3-2	8	8	전선
	장막 분량의 희곡을 선정하여 연출 실무의 전 과정을 실습하는 교과목이다.				
39	현장실습 3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	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	창작과크리틱 II Playwriting II	3-2	6	6	전선
	사건/인물/주제/플롯에 대한 심화학습을 통해 자신의 창작물에 대한 비판적 시선을 기르고, 교수자의 집중 피드백을 통해 상연을 위한 공연 대본을 완성하는 실습 교과목이다.				

연출극작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
42	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
43	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
44	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

교양과

교양과

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	오감느낌숲명상 Forest meditation for five senses	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 숲속에서 걷고 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 통해 숲을 만나며 자연이 주는 정서적 치유를 경험하도록 한다. 그 과정에서 자기의 외부감각을 받아들여 내부의 감각 느낌과 연결되는 과정을 순간 순간 자각함으로써 긍정적인 자원을 확장하는 방식을 학습한다.				
2	예술,인문학으로보다 Arts & Humanities	1-1, 1-2	2	3	교선
	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. 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.				
3	그림책을통한마음읽기 Reading your mind through a picture book	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 그림책을 즐기고, 이해하고, 분석하는 과정을 통해 자기 삶의 이슈를 찾아가는 수업이다. 다양한 삶과 생활양식, 상징적 의미들을 탐색할 때 일어나는 감정과 사고를 조화(matching)시켜 삶의 의미를 인식할 수 있도록 안내한다. 그리고 그림책이 창조성의 통로로 이용될 수 있는 아이코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태로 진행된다.				
4	문화로만나는중국어 Learning Chinese through Culture	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 중국어와 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국 문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며, 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.				
5	신체활동을통한팀빌딩 Team building through physical activity	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 점차 약화되고 있는 신체적 건강과 매스미디어의 발달로 인하여 개인화된 행동양식을 극복하기 위하여 규칙적인 신체활동과 단체로 하는 신체활동을 통하여 자기통제와 수양을 유도하기 위한 내용으로 구성된다. 근골격 및 심혈관계질환, 고혈압, 비만 등의 질병을 예방과 같은 신체적 건강을 제공할 뿐만 아니라 단체로 하는 신체활동을 통해, 게임 상황에서 필요로 하는 협동과 역할 분담으로 자신과 타인을 존중할 줄 아는 가치 및 태도를 향상시키고 공동체 의식을 형성하고 협동심을 기르는 경험을 할 수 있도록 진행한다. 이 수업은 팀을 모아 진행할 수 있는 다양한 신체활동을 실습하여 운동의 흥미와 즐거움을 갖도록 하며, 공동체 의식을 강화하고 사회적 행동양식을 향상시키는 것이 목적이다.				
6	알렉산더테크닉 Alexander Technique(How to use oneself)	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목의 주제는 '몸'이다. 세상에 태어나는 순간부터 몸을 가지고 나와 몸을 사용하며 몸 없이는 존재할 수 없음에도 불구하고 나의 몸을 잘 다루고 사용하는 방법을 모르고 그냥 되는대로 사용하는 경우가 많다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
7	물성의미학 Learning through the Object's properties of matter	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을수 밖에 없는 잘못된 자세와 습관에 의해서 일어나는 여러 가지 불편함에 대해서 배우고 어떻게 하면 나의 몸을 더 편안하게, 유연하게 사용할 수 있을지에 대해서 배우게 된다. 그리고 그 이상을 넘어서 안정적인 정신에 이르는 방법을 이 수업에서 배우게 된다.				
8	과학적사고와상상력 Scientific thinking and imagination	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목에서 주로 다루는 사물기반(Object based) 학습은 사물의 물성을 중심으로 주변세계를 읽고 소통하며 "관찰-탐색-해석"의 과정을 통해서, 문제해결능력을 증진시킬수 있다. 물성중심학습은 고유한 창작의 기제를 구성하게 도와, 창작자를 위한 좋은 훈련의 도구가 되며, 학습자는 고유한 문제해결 프로세스와 창작과정을 구축할 수 있다.				
9	치유로써의미술 Art as Therapy	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 미술이 미적 활동 및 감상에만 국한되지 않고 인간의 삶을 변화시키는 실천적 힘과 치유적 기능을 포함하고 있음을 전달하고자 한다. 실질적인 사례 및 실습을 통해 학습자들에게 자아 성찰의 기회를 제공하고, 긍정적인 자아상 및 타인과의 소통 능력을 향상시키는 데 도움을 주고자 한다.				
10	재미있는법이야기 The interesting story about the law	1-1, 1-2	2	3	교선
	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.				
11	문학속캐릭터만나기 Encountering & Understanding Characters from Literature	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 우리 주변에서 흔히 만나볼 수 있고 학생들에게 익숙한 대표적인 영문학 작가들의 작품들과 캐릭터들을 깊이 있게 만나본다. 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 있다.				
12	CKTEDTalks CK TED Talks	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 TED Talks 학습을 통해 세상에 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고, 확장된 시각으로 관심 주제에 대한 창의적 문제해결 능력을 키우도록 하는 교양 과목이다.				
13	대인관계심리학 Psychology of human relationships	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 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 실습위주로 진행된다.				

교양과

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
14	더나은삶을위한심리학 Psychology Can Help You Live a Better Life	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 인간의 마음과 행동을 설명하는 다양한 심리학적 접근(학습심리, 생리심리, 발달심리, 감각과 지각심리, 성격심리, 사회심리 등)을 통해 자기 자신에 대한 긍정적인 인식과 삶의 다양한 문제들을 잘 대처할 수 있도록 돕는 내용으로 구성된다.				
15	마음챙김대화 Mindful communication	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목에서는 우리가 일상적으로 사용하는 대화를 돌아보고, 진정으로 마음을 연결하기 위한 새로운 대화법을 알아보고자 한다. 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적인 기법들을 활용하여 주로 실습과 체험 중심으로 진행된다. 또한 단순한 대화의 기술을 넘어, 인간 행동 이면의 심층 영역을 이해함으로써 자신과 타인을 비폭력적으로 대하는 힘을 키우는 수업이다.				
16	몸마음챙김명상 somatic mindfulness meditation	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 건강과 심리 분야에서 최근 각광받고 있는 마음챙김에 기반한 다양한 명상법(호흡, 정좌, 이완, 요가)에 대해 살펴보고 직접 실습해보는 수업이다. 즉, 마음챙김과 관련한 쉬운 방법 또는 더 쉬운 방법을 습득하여, 몸과 마음의 조건화된 습관을 스스로 자각하고 보다 긍정적인 방향으로 조절해 나가는 방법들을 학습한다.				
17	생각의역사 History of thoughts	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 서양철학을 중심으로 지성의 발전사와 각 사상의 주요 개념을 학습하여 세계관을 확장하고 창의적인 문제해결 능력을 키우기 위한 내용으르 구성된다.				
18	슬기로운경제생활 Personal Finance Basics	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 20대 대학생 시기에 '금융역량(Financial capability)'를 갖추어 사회에 첫걸음을 내디딜 준비를 돕는 수업이다. 얼마나 저축할 것인지, 어떻게 투자할 것인지, 사고를 당했을 때 어떻게 헤쳐 나갈 것인지, 은퇴 후의 삶은 어떻게 대비할 것인지 등 다양한 금융 문제를 해결하는 능력을 키울 수 있도록 돕는다. 소득과 소비, 저축과 투자, 신용과 부채, 재무설계 등 경제생활에 필요한 지식을 학습함으로써 자신에게 적합한 경제적 선택을 내리는 능력을 배양하도록 돕는다.				
19	신화와스토리텔링 The myth and storyteling	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 그리스 신화를 중심으로 신화의 서사 구조와 상징 체계를 이해하고 이를 바탕으로 상상과 토론을 통해 신화 서사를 창조적 관점으로 재구성 할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 진행한다. AI에 대한 개념을 확장하여 신화 속에 숨어 있는 고대 인류의 상상력이 오늘날 어떤 모습으로 구현되었는지를 인문학적 관점으로 통찰하는 능력을 키운다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
20	영화,만약에 Movie, What if	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목에서는 영화의 서사구조 및 영화 속 다양한 캐릭터의 내면을 분석하고 왜 그런 인물이 되었는지를 다각적 측면에서 이해하고 해석한다. 이를 바탕으로 나의 관점과 비교해 캐릭터를 재해석해 보고 전체 서사와의 관계를 이해하고 분석해 본다.				
21	온전한자기와의만남 On becoming whole person	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문인 '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'에 대해 탐색해 본다. 심리학 뿐 아니라 다양한 분야에서 검증된 기법들을 활용하여 있는 그대로 자기를 수용하고, 좀 더 통합적으로 온전한 자기를 이해하도록 돕는다. 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있도록 자신이 가지고 있는 소중한 자원들을 재발견하고 활용할 수 있도록 돕는다.				
22	우리가사는세계 The world we live	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 학생들에게 우리가 사는 세계 속 역사적 사건과 인물, 사회상을 통해 현재와 다른 시대적 배경을 가진 역사 속 이야기를 종합적으로 이해하는 통합 인문학 수업이다. 이 과목을 통해 주요 역사적 사건과 인물, 사회상을 비판적으로 분석하고 현대적 시각에서 재해석 할 수 있다.				
23	일본미디어오감체험 Experiencing Japanese Media	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 현대 일본 미디어에 숨겨진 신화, 전설, 전통 민속 모티프를 분석하고 이를 통해 현대 미디어에 미치는 영향과 응용양상을 고찰하여 현대 일본 미디어 콘텐츠의 문화적 배경을 이해한다. 관련 미디어에서 문화적 키워드가 되는 표현을 추출하고, 그 표현의 어원이나 유래를 탐구하는 활동도 포함된다. 수업은 교수자의 강의와 학생 발표로 구성된다.				
24	자기발견과소통 The Reading for finding Self & communication	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 자신의 존재와 가치에 대해 생각하고, 인생을 살아가는 방향과 중심이 되는, 자기 존중의 힘을 기르기 위해 마련된 과목이다. 글이나 영상, 기타 매체 등을 함께 읽고, 나다운 삶을 사는 것, 인간다운 삶을 사는 것에 대한 다양한 생각을 타인과 나눔으로써 자신만의 고유한 삶의 가치와 관점을 만들어가는 과목이다. 자기에 대한 이해가 바탕이 되어 삶의 의미와 가치에 대한 생각의 깊이와 넓이를 확장시킴으로써 자신의 효능감을 향상시키고, 자존감을 회복시키는 과목이다.				
25	재미있는글쓰기 The Pleasure of Writing	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 글쓰기가 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다는 것을 근간으로, 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 글쓰는 과정에서 가져야 할 태도를 배우는 수업으로, 자신의 생각과 느낌을 보다 자유롭게 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있도록 하는 수업이다.				

교양과

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
26	합창 Chorus	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 예술분야 중 가장 참여형 컨텐츠에 가까운 합창에 참여하고 결과를 만들어내는 과정을 경험함으로써 향후에도 지속적으로 건강한 취미활동과 예술참여를 할 수 있는 길을 제시해주는 수업이다. 실기로 진행되며, 좋은 합창을 만들어 내기 위해 타인과 협업하고 책임감있게 참여하는 방식으로 운영된다.				
27	혼자떠나는일본자유여행 Self-travel to Japan	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 이웃나라 일본을 지역별로 구석구석 탐방하며 각 지역을 대표하는 문화, 인문, 역사 등의 특징을 깊이 있게 들여다보고, 우리와는 다른 상식을 가진 이문화를 있는 그대로 수용하면서 세계관을 확장하고, 감상과 분석을 통해 보다 통합적으로 세계를 이해하도록 돕는 수업이다. 특히 예측하기 어려운 해외여행지에서 다양한 문제적인 상황들에 부딪혔을 때 스스로 해결할 수 있도록 확장된 시각으로 창의적 문제해결 능력을 키우는 내용으로 실습을 포함한 방식으로 진행된다.				
28	레퍼런스시리즈_그대들어떻게살것인가 Reference Series_How do you live?	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 일본에서 100년 가까이 사랑받아 온 인생론의 고전을 읽으며 깊은 통찰과 내면탐구를 통해 평범한 일상 안에 담긴 철학을 끄집어내고 스스로 삶의 기준을 바로 세울 수 있도록 하는 수업이다. 이를 위해 스스로가 정한 가치관을 바탕으로 사회에 어떻게 공헌해나갈지 내 직업과 내 작업 안에서 어떻게 나 자신을 풀어 나갈 지를 깊이 사유해보고 서로의 생각을 교환하면서 나의 세계관을 확장시키는 내용으로 진행된다.				
29	레퍼런스시리즈_루쉰 Reference Series_Lu Xun	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 강자에게 약하고 약자에게 강한 자가 지배하는 '강강약약' 시대의 지식인에 대한, 루쉰의 관점과 성찰을 통해 창작자로서의 '나다움'을 찾기 위한 수업이다. 루쉰은 그의 작품을 통해 다수의 논리에 따르지 않고 자신만의 길을 확립해가는 우직한 지식인의 모습을 보여 주었기에 이 수업에서는 루쉰의 <광인일기>와 <아Q정전>, 그리고 또 다른 단편소설인 <쿵이지>를 함께 읽으며, '나다움'을 찾고자 하는 지식인의 고뇌를 탐구하는 내용으로 진행된다.				
30	레퍼런스시리즈_서사의위기 Reference Series_The Crisis of Narration	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 철학자이자 세계적 베스트셀러 작가인 한병철의 SNS와 디지털 플랫폼이 어떻게 인간을 끊임없이 고립시키는지에 대한 냉철한 분석을 바탕으로 한병철의《서사의 위기》를 함께 읽으며 우리가 잃어버린 서사를 되찾는 방법을 모색하는 과목이다. 특히, 이 과목은 서사를 소비하는 향유자이자 서사를 창조하는 창작자로서 기술 시대의 서사와 이야기, 그리고 문화산업에 대한 깊이 있는 통찰력을 키우고 비판적 사고력을 향상시키는 데 중점을 두고 다양한 방식으로 진행된다.				
31	레퍼런스시리즈_셰익스피어 Reference Series_ Reading Shakespeare	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 셰익스피어의 희곡을 중심으로 읽고 분석함으로써 학생들이 셰익스피어의 문학적 특성과 주제를 이해하고, 이를 바탕으로 자신의 창작에 응용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한 수업이다. 수업을 통해 자신의 관심사에 집중하고 향후 스스로 레퍼런스를 확장할 수 있도록 연결하는 내용으로 운영된다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
32	레퍼런스시리즈_유발하라리 Reference Series_Yuval Harari	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 유발 하라리의 인류 3부작 <사피엔스>, <호모데우스>, <21세기를 위한 21가지 제언>의 다이제스트 강독을 통해 인류의 과거와 현재, 미래를 조망하는 수업이다. 수업을 통해 인간 이해와 인류의 공영, 지구촌의 안녕을 위한 인류의 대안은 무엇인지 빅히스토리의 거시적 관점으로 폭넓게 살펴본다.				
33	레퍼런스시리즈_총균쇠 Reference Series_Guns, Germs, and Steel	1-1, 1-2	1	3	교선
	이 과목은 부유한 국가와 가난한 국가는 언제부터 나뉘었을까? 다른 나라를 정복하는 국가와 지배받는 국가는 무엇이 다를까?와 같은 질문을 하며, 오리엔탈리즘적 시선을 넘어 생물학, 지리학, 역사학을 넘나들며 장대하고 유구한 인류 역사를 살펴 볼 수 있는 수업이다. 이를 바탕으로 오늘날 인간 사회의 운명을 바꾸고 불평등과 차이를 만든 힘이 무엇인지를 다양한 학문적 프리즘으로 조망하여 학생들의 폭넓은 융합 지식을 향상시킬 수 있도록 운영된다.				
34	과학시대,철학하기 Philosophizing in the Age of Science	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 강의, 토론을 중심으로 진행하며, 인공지능과 빅데이터를 기반으로 하는 4차 혁명 시대에 현대인이라면 누구나 질문해볼 수 있는 다양한 논제에 대해 답을 찾아가는 과목이다. 4차 산업혁명 시대의 사회적 특징을 이해하고, 현대 과학철학의 주요한 견해들을 비판적으로 검토함으로써, 삶의 변화와 다양한 문제에 스스로 성찰하고 대응할 수 있도록 돕는 내용으로 진행된다.				
35	동양요괴대백과 Monsters in East Asian Art History	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 한·중·일 미술사를 개괄하며 상식을 채우고, 요괴를 통해 흥미를 가지며, 수업을 통해 자신을 이해하며 나와 다른 존재를 인식하고, 이해하는 과정을 통해 사람들의 다양성을 존중하게 되는 태도를 기를 수 있도록 하는 수업이다. 요괴를 활용한 캐릭터 개발은 독창적이고 매력적인 인물을 조명할 수 있으며, 각 문화의 요괴는 고유한 특성과 배경을 가지고 있어, 이를 바탕으로 학생들은 다양한 캐릭터를 창조할 수 있는 수업이다.				
36	세상의모든음악 All the Music in the World	1-1, 1-2	2	2	교선
	이 과목은 유럽 클래식 음악부터 그리스, 이집트, 중동, 남미의 전통 음악과 샹송, 칸소네, 파두, 팝, 재즈에 이르기까지 다양한 장르의 음악을 지역별로 나누어 살펴보고, 그 음악들이 왜 발생하고, 발달하게 되었는지 배우는 교양 수업입니다. 이 과목을 통해 학생들은 세상의 다양한 장르의 음악의 발생과 발전과정을 이해하고, 다양한 문화 속에서 발전한 음악들이 역사 속에서 인간에게 어떤 영향을 미쳤는지에 대해 알게 되며, 콘텐츠에 적용되는 사례들을 배우는 내용으로 진행된다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
37	인물로보는과학의역사 The history of science focused on scientists	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 과학의 역사를 인물 중심으로 알아보고, 과학기술이 현대 사회 성립에 어떤 역할을 했는지 알고, 과학의 역사에 등장하는 주요 과학자의 업적과 삶의 궤적을 통해 과학자이며 인간인 이들을 입체적으로 탐구하는 수업이다. 수업을 통해 자신의 관심사에 집중하고 향후 스스로 레퍼런스를 확장할 수 있도록 연결하는 내용으로 진행된다.				
38	창작자를위한꿈작업 Dreamwork for Creator	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 “드림워크”는 밤마다 찾아오는 꿈이 이끄는 치유와 성장의 길을 따라 내면을 탐색하는 수업이다. 그룹투사꿈작업(Group Projective Dreamwork)을 통해 꿈의 메시지를 탐색하며 내면의 모호한 감정을 만나고, 상처를 치유하며, 내가 아는 나보다 더 큰 나를 만나는 내면 여행을 함께 하는 내용으로 진행된다.				
39	창작자를위한소시오드라마 Socio-dramas for creators	1-1, 1-2	1	5	교선
	이 과목은 창작자들이 직면하는 다양한 사회적 현상을 이해하고, 자신과 타인의 감정을 탐구하는 데 중점을 둔 수업이다. 수업은 역할극을 중심으로 진행되며, 학생들은 각자의 경험을 통해 자기 이해를 증진시키고, 타인에 대한 공감 능력을 향상시킬 수 있다. 다양한 활동을 통해 개인 내적 창의적 표현을 촉진하며, 자발성과 창조성을 가지고 자기개방, 역할연기, 그룹피드벡을 하는 방식으로 진행된다.				
40	창작자를위한인문학 Humanities for Creator	1-1, 1-2	2	3	교선
	이 과목은 다양한 문화 콘텐츠의 세계관을 이루는 인문학을 공부하고, 실제로 창작에 응용할 수 있는 능력을 키우는 수업이다. 수업을 통해 캐릭터 구축에 적용할 수 있는 원형과 심리학을 이해하고, 인물과 서사의 시대적, 이데올로기적 측면을 파악하는 능력을 기를 수 있다.				

융합콘텐츠창작전공

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	역량크리틱 I Major Skill Critic 1	1-1	1	1	전필
	이 수업은 창작자로 성장하기 위해 자기 주도적으로 미래 창작자로 성장하기 위한 진로를 탐색하는 과목이다. 특강, 그룹 토론 등의 방식을 통해 자기탐색, 자기인식, 자기수용, 자기개방의 과정을 거치며 자신의 영역을 확장시키고 관리한다.				
2	콘텐츠기획 I Contents Design 1	1-1	3	3	전필
	이 수업은 다양한 미디어의 스토리텔링 기법을 익히고, 상용화된 콘텐츠 분석을 통해 콘텐츠 기획의 기초를 다지는 과목이다.				
3	비주얼스토리텔링 Visual Storytelling	1-1	3	3	전필
	이 수업은 비주얼 랭귀지와 그 원리를 이해하고 비주얼 콘텐츠의 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 과목이다.				
4	마야 MAYA	1-1	3	3	전필
	이 수업은 마야를 활용하여 모델링, 렌더링, 라이팅 등 3D 콘텐츠 제작에 적용되는 원리와 전반적인 기술의 기초를 다지는 과목이다.				
5	리얼타임엔진 I Realtime Engine 1	1-1	3	3	전필
	이 수업은 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 과목이다.				
6	크리에이터창의발상 Creator's Creative Ideation	1-1	3	3	전선
	이 수업은 창의성 구성요소와 발현기제를 이해하고, 다양한 창의적 발상기법을 직접 수행하는 과목이다. 특히 개인의 아이디어를 촉진하는 창의전략을 확산적 사고와 수렴적 사고의 두 영역에서 수행해봄으로써 창의적인 문제해결능력을 함양할 수 있다.				
7	인체드로잉 Human Figure Drawing	1-1	3	3	전선
	이 수업은 캐릭터를 표현하기 위해 인체구조에 대한 기본 지식을 바탕으로 인체 기본 골격과 근육을 이해하여, 모델을 관찰하여 표현하는 과목이다.				
8	생성형AI활용콘텐츠제작 Generative AI content creation	1-1, 1-2	3	3	전선
	이 수업은 생성형 AI 서비스(Stable Difussion)을 활용해 캐릭터와 배경 컨셉아트를 제작하고 짧은 클립영상을 제작하는 기초과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	역량크리틱 II Major Skill Critic 2	1-2	1	1	전필
	이 수업은 학생 스스로 인식한 진로를 구체화 시키면서 창작자에게 요구되는 기본 소양을 찾아 실행하는 과목이다. 특강, 그룹 토론 등의 방식을 통해 진로를 자기 주도적으로 설계하고 계획을 수립한다.				
10	리얼타임엔진 II Realtime Engine 2	1-2	3	3	전필
	이 수업은 리얼타임엔진의 고급 기능과 확장 기능을 활용해 대화 방식으로 진행되는 리얼타임 콘텐츠를 제작하고 실행 가능한 결과물을 산출하는 과목이다.				
11	콘텐츠기획 II Contents Design 2	1-2	3	3	전선
	이 수업은 자신이 제작하고자 하는 콘텐츠 기획을 완성하기 위해 세계관을 설정하고 스토리를 창작하는 과목이다.				
12	성공적인프로젝트협업 Successful Project Collaboration	1-2	3	3	전선
	이 수업은 효율적인 팀기반 활동을 통해 집단 창의 발현을 실제 체험하는 과목이다. 개인의 아이디어 생성을 촉진하는 팀활동을 통해, 다른 관점을 수용하고 대안적인 실행방안을 모색함으로써 창의적 문제해결능력을 함양할 수 있다. 또한 팀프로젝트를 수행하는 과정에서 소통과 협력을 바탕으로 한 융합적 과정을 체득하고, 나아가 집단의 창의성 발현을 위한 팀환경을 주도적으로 구축할 수 있는 역량을 강화한다.				
13	캐릭터드로잉 Character Drawing	1-2	3	3	전선
	이 수업은 캐릭터를 표현에 활용될 수 있는 다양한 동물의 신체구조에 대한 기본 지식을 익히고, 기본 골격과 근육을 이해하여 표현하는 과목이다.				
14	캐릭터디벨롭먼트 Character Development	1-2	3	3	전선
	이 수업은 콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 디자인하고 구성하여 프로덕션에 사용가능한 수준의 기획안을 완성하는 과목이다.				
15	모델링 I Modeling 1	1-2	3	3	전선
	이 수업은 3D 그래픽스를 활용해 다양한 형태를 만들어 캐릭터와 사물을 구성할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.				
16	캐릭터애니메이션 I Character Animation 1	1-2	3	3	전선
	이 수업은 애니메이션의 원리를 이해하고 3D 그래픽스를 활용해 애니메이션 기법으로 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 과목이다.				

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
17	브랜디드콘텐츠제작 Branded Content Production	1-2	3	3	전선
	이 수업은 촬영 기반 영상 혹은 애니메이션 영상 형태의 스토리텔링형 브랜디드 콘텐츠를 제작하는 팀 프로젝트 과목이다.				
18	스토리보드와레이아웃 Storyboard and Layout	1-2, 2-1	3	3	전선
	이 수업은 전통적인 스토리보드로부터 다양한 콘텐츠를 위한 레이아웃을 설계할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.				
19	프로덕션매니지먼트 Production Management	1-2, 2-1	3	3	전선
	이 수업은 미디어 콘텐츠 제작, 프로젝트 관리, 취·창업 역량을 습득하는 과목이다. 영화, 드라마CG, 3D 애니메이션, 뉴미디어콘텐츠 등 각종 프로젝트들의 사례들을 통해 기획부터 단계별 제작관리를 거쳐 방영, 상영, 출시 등이 되어 최종 마무리되는 영상콘텐츠들의 제작과정에서 프로듀서와 프로젝트 매니저의 역할을 알아본다.				
20	역량크리틱III Major Skill Critic 3	2-1	1	1	전필
	이 수업은 자신이 설계한 비전을 계획하고 지속적으로 관리하고 점검하며 미래 창작자로 진출하기 위한 역량을 관리하는 능력을 익히는 과목이다.				
21	콘텐츠기획 III Contents Design 3	2-1	3	3	전선
	이 수업은 프로젝트의 기반이 되는 융합 콘텐츠 기획을 완성하는 과목이다. 프리프로덕션 과정을 통한 콘텐츠 기획 역량을 강화한다.				
22	콘텐츠심리학 Content Psychology	2-1	3	3	전선
	이 수업은 콘텐츠 기획에 고려해야 할 인간 심리와 행동에 대해 학습하는 과목이다. 소비를 촉진하는 콘텐츠의 특성을 알아보고, 대중문화, 디지털, 상품 등 다양한 콘텐츠를 분석함으로써 자신만의 콘텐츠 기획력을 개발한다.				
23	캐릭터디자인 Character Design	2-1	3	3	전선
	이 수업은 콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 프로덕션에 사용 가능한 수준으로 구성하고 디자인하는 과목이다.				
24	모델링 II Modeling 2	2-1	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 제작할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
25	캐릭터애니메이션 II Character Animation 2	2-1	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액션 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.				
26	리깅 I Rigging 1	2-1	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 리깅 기술을 함양하는 과목이다.				
27	리얼타임엔진라이팅 I Realtime Engine Lighting 1	2-1	3	3	전선
	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 라이팅 원리를 이해하고 캐릭터와 사물을 조명할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.				
28	사운드 Sound	2-1	3	3	전선
	이 수업은 사운드의 원리를 바탕으로 이야기를 전달 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.				
29	현장실습 2-1 Work Experience 2-1(semester)	2-1	2	40	전선
	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	콘텐츠프로그래밍 I Contents Programming 1	2-1	3	3	전선
	이 수업은 시각화에 유용하게 활용할 수 있는 기초 수학을 배운 후 프로그래밍을 통해 리얼타임콘텐츠에서 사용 가능한 다양한 시각적 효과를 제작하는 과목이다.				
31	룩디벨롭먼트 Look Development 1	2-1	3	3	전선
	이 수업은 3D 객체에 적용할 텍스쳐를 제작하여 언리얼 엔진 프로젝트에서 이 결과물을 도출해내는 과목이다.				
32	에디팅 Editing	2-1	3	3	전선
	이 수업은 비주얼스토리텔링을 위해 영상을 구성하고 제작하는 방법을 배우는 과목이다.				

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
33	컴포지팅 Compositing	2-1, 2-2	3	3	전선
	이 수업은 장면을 구성하는 여러 가지 이미지를 한 화면에 합성해 높은 완성도의 3D 그래픽 이미지를 제작하는 역량을 익히는 과목이다.				
34	모델링 III Modeling 3	2-2	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 고도화된 캐릭터와 사물을 제작할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.				
35	모션캡처 Motion Capture	2-2	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물의 모션을 캡처하고 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.				
36	리깅 II Rigging 2	2-2	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 고급 리깅 기술을 함양하는 과목이다.				
37	리얼타임엔진라이팅 II Realtime Engine Lighting 2	2-2	3	3	전선
	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 연출 의도를 바탕으로 한 라이팅 씬을 효과적으로 구성할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.				
38	현장실습 2-2 Work Experience 2-2(semester)	2-2	2	40	전선
	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	현장실습2-동계 Work Experience2 (winter)	2-2	2	40	전선
	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	콘텐츠뮤직 Content Music	2-2	3	3	전선
	이 수업은 사운드의 원리를 활용해 제작하는 콘텐츠의 컨셉을 표현할 수 있는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
41	콘텐츠프로그래밍 II Contents Programming 2	2-2	3	3	전선
	이 수업은 기초 수학을 활용해 프로그래밍으로 시각화하는 방법을 익히고, 리얼타임콘텐츠에서 다양한 시각적 효과를 제작하는 과목이다.				
42	융합프로젝트 Convergence Project	2-2	6	6	전선
	이 수업은 인터렉티브 스토리텔링 콘텐츠를 제작하는 팀프로젝트 과목이다. 완성된 기획서를 바탕으로 팀빌딩을 진행하거나, 새로운 기획서를 바탕으로 팀을 구성한다. 팀 구성 후 리얼타임엔진을 통해 인터렉션 요소를 활용한 영상 콘텐츠로 제작한다.				
43	룩디벨롭먼트 II Look Development 2	2-2	3	3	전선
	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용한 이미지 제작 원리를 이해하고 캐릭터와 사물의 쉐이딩, 텍스쳐링, CFX 기술을 함양하는 심화 과목이다.				
44	융합크리틱 I Convegence Critic 1	3-1	1	1	전필
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 개인의 직업 경력을 개발하는 과목이다.				
45	취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인) Convergence Project for Career 1 (CapstoneDesign)	3-1	3	3	전필
	이 수업은 융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통한 학습을 바탕으로, 전문적인 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 과목이다. 팀티칭으로 진행된다.				
46	프로젝트문제해결 I Project problem solving 1	3-1	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				
47	콘텐츠비즈니스 I Content Business 1	3-1	3	3	전선
	이 수업은 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 과목이다.				
48	캐릭터애니메이션III Character Animation 3	3-1	3	3	전선
	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액팅 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.				

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
49	XR콘텐츠제작 I XR Contents Production 1	3-1	3	3	전선
	이 수업은 XR 콘텐츠를 구성하는 다양한 입력과 출력 기기의 동작을 학습하고 리얼타임엔진을 중심으로 이를 연동해 실시간으로 사용자와 반응하는 XR 콘텐츠를 제작하는 과목이다.				
50	프로젝트문제해결 II Project problem solving 2	3-1	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				
51	현장실습 3-1 Work Experience 3-1(semester)	3-1	2	40	전선
	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	현장실습 3-하계 Work Experience 3(summer)	3-1	2	40	전선
	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	리얼타임엔진라이팅 III Realtime Engine Lighting 3	3-1	3	3	전선
	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 다양한 스타일의 라이팅 시퀀스를 설계하고 구성할 수 있는 기술을 함양하는 심화 과목이다.				
54	프로젝트문제해결 III Project problem solving 3	3-1	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				
55	융합크리틱 II Convegence Critic 2	3-2	1	1	전필
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 개인의 직업 경력을 개발하는 과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
56	취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인) Convergence Project for Career 2 (CapstoneDesign)	3-2	3	3	전필
	이 수업은 융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통한 학습을 바탕으로 전문적인 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 과목이다. <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 교과과정을 통한 콘텐츠 기획을 바탕으로 Main, Post-Production을 수행하여 프로젝트를 완성한다.				
57	콘텐츠비즈니스 II Content Business 2	3-2	3	3	전선
	이 수업은 콘텐츠 기업의 창업 및 운영 과정, 각종 투자유치, 자금조달 방법 등을 배우면서 미디어 콘텐츠 기업의 창업을 이해하는 과목이다.				
58	XR콘텐츠제작 II XR Contents Production 2	3-2	3	3	전선
	이 수업은 리얼타임엔진에서 상용화 수준의 XR 콘텐츠를 구성하기 위한 최적화 방법을 학습하고, 이를 기반으로 최고 수준의 XR 콘텐츠를 제작하는 과목이다.				
59	현장실습3-2 Work Experience 3-2(semester)	3-2	2	40	전선
	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	현장실습 3-동계 Work Experience 3(winter)	3-2	2	40	전선
	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	프로젝트문제해결IV Project problem solving 4	3-2	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				
62	프로젝트문제해결 V Project problem solving 5	3-2	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				

융합콘텐츠창작전공

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
63	프로젝트문제해결 VI Project problem solving 6	3-2	2	2	전선
	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.				
64	CK커리어패스 I CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
65	CK커리어패스 II CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	1	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				
66	CK커리어패스III CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	2	전선
	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.				

애니메이션학과(심화)

애니메이션학과(심화)

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	현장실습(심화)-하계 Field Placement(bachelor)-Summer	1-1	2	40	전선
	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 Major Practical Business English 1	1-1	3	3	교선
	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 Mentoring 1	1-1	3	3	전필
	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 Content Business 1	1-1	3	3	전선
	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 Research Topics on Animation 1	1-1	3	3	전선
	과거, 현재의 애니메이션 콘텐츠의 인문학적 주제에 대해서 고찰하고 학생들이 자신만의 개성있는 주제를 발굴하고 표현하는 것을 돕는 교과목이다.				
6	영화와애니메이션연출 I Film and Animation Directing 1	1-1	3	3	전선
	레거시 미디어 중심의 영화와 애니메이션 연출방식을 학습하여 제작에 응용하는 교과목이다.				
7	애니메이션제작관리 I Animation Production Management 1	1-1	3	3	전선
	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 Art & Design Trends 1	1-1	3	3	전선
	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 개성과 상품성을 갖춘 결과물을 만드는 교육과 실습을 실시하는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	2D애니메이션특화과정 I Specialized 2D Animation 1	1-1	3	3	전선
	2D애니메이션 세부직무 특화를 위한 교과목이다. 연결된 장면에 포함된 연출 의도를 파악하고 인물의 연기와 사물의 움직임을 실무적인 관점에서 완성도를 높일 수 있다.				
10	3D애니메이션스타일연구 I Stylized 3D Animation 1	1-1	3	3	전선
	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 3D Look Development - Real-time	1-1	3	3	전선
	리얼타임 엔진을 사용하여 3D애니메이션의 장면을 연출의도에 맞게 설계하고 모델링, 재질표현, 라이팅, 합성 등의 최신 기술과 연출 기법 등을 이론을 배우고 실습하는 교과목이다.				
12	테크니컬아트 I Technical Art 1	1-1	3	3	전선
	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 Field Placement(bachelor)-winter	1-2	2	40	전선
	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 Work Experience(semester)	1-2	2	40	전선
	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 Major Practical Business English 2	1-2	3	3	교선
	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.				

애니메이션학과(심화)

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
16	멘토링 II Mentoring 2	1-2	3	3	전필
	교수자의 경력과 풍부한 경험을 기반으로 학생의 자기주도학습 계획에 따라 학습을 지도하고 졸업 후 취업 및 창업을 위한 프로젝트 및 포트폴리오 제작을 돕는 교과목이다. 학생 개인의 적성과 능력 및 진로에 맞추어 도움을 줄 수 있다.				
17	콘텐츠비즈니스 II Content Business 2	1-2	3	3	전선
	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 Research Topics on Animation 2	1-2	3	3	전선
	애니메이션 콘텐츠에서 인문학적 주제가 표현되는 다양한 사례를 통하여 다양한 주제를 효과적으로 표현하는 방식을 고찰하고 실습하는 교과목이다.				
19	영화와애니메이션연출 II Film and Animation Directing 2	1-2	3	3	전선
	뉴 미디어 중심 콘텐츠의 특성을 연구하고 창작 콘텐츠를 구성하고 제작하는 교과목이다.				
20	애니메이션제작관리 II Animation Production Management 2	1-2	3	3	전선
	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 Art & Design Trends 2	1-2	3	3	전선
	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 제작한 결과물을 더욱 개성있고 가치가 높은 상품으로 만들기 위해 역량을 고도화하는 교과목이다.				
22	2D애니메이션특화과정 II Specialized 2D Animation 2	1-2	3	3	전선
	2D애니메이션 세부직무 고도화를 위한 교과목이다. 세부직무의 특징과 표현 기법을 응용하여 인물의 연기와 사물의 움직임을 연출의도와 제작기준에 맞게 구현한다.				
23	3D애니메이션스타일연구 II Stylized 3D Animation 2	1-2	3	3	전선
	3D 캐릭터 애니메이션 제작의 원리와 제작 기법을 숙지한 학생들을 대상으로 더욱 몰입감 있는 연기과 연출을 교육하고 실습하는 교과목이다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
24	3D룩디벨롭먼트-주제연구 3D Look Development - Various Topics	1-2	3	3	전선
	연출의도에 맞추어 인공지능, 리얼타임엔진, 툰셰이딩 등 최신 3D애니메이션 제작 기법을 연구하고 실습한다. 기존에 학습해온 애니메이션 제작방식과 더불어 최신 기술의 동향을 배우고 실습하는 수업이다.				
25	테크니컬아트 II Technical Art 2	1-2	3	3	전선
	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.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

웹툰웹소설콘텐츠학과(심화)

웹툰웹소설콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	포트폴리오심화프로젝트 I Portfolio project 1	1-1	6	6	전선
	본 교과목은 취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무수업. 다양한 상업 자품 기획을 하고 제작 할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.				
2	콘텐츠창작인문학 Creative humaniores & Contents	1-1, 1-2	3	3	교선
	본 교과목은 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상하며, 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.				
3	프리프로덕션PD과정 Pre-production PD Practice	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다. 개별적으로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완성원고 시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다. 프로덕션 과정의 제작일정 및 제작 프로세스에 대한 제어능력을 키운다				
4	웹툰웹소설제작실무 Webtoon and web novel production practice	1-1	3	3	전선
	본 교과목은 다양한 상업 작품의 전문 실무능력을 키워 테크니컬 아트스트로서 취업, 창업 경쟁력을 강화한다.				
5	현장실습(심화)-하계 Field Placement(bachelor)-Summer	1-1, 1-2	2	40	전선
	본 교과목은 대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하며, 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
6	현장실습(심화)-동계 Field Placement(bachelor)-winter	1-1, 1-2	2	40	전선
	본 교과목은 대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하며, 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
7	스토리콘텐츠마케팅실습 Story Content Marketing Practice	1-1, 1-2	3	3	전선
	본 교과목은 웹툰·웹소설을 창작하는 크리에이터들이 자신의 작품을 효과적으로 홍보하고 대중에게 알리는 방법을 배울 수 있도록 돕는 실습형 수업이다. 디지털 마케팅 기초부터 소셜 미디어를 활용한 홍보 콘텐츠 제작 실습, 성공사례 분석, 개인 프로젝트 기획을 통해 콘텐츠 홍보 전략을 설계하고 실행하는 능력을 배양한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	포트폴리오심화프로젝트 II Portfolio project 2	1-2	6	6	전선
	본 교과목은 취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무수업. 다양한 상업 자품 기획을 하고 제작 할 수 있는 실무능력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다.				
9	현장실습(심화)-2 Work Experience(semester)	1-2	2	40	전선
	본 교과목은 대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하며, 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				
10	글로벌콘텐츠마켓리서치 Global Content Market Research	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 글로벌 콘텐츠 시장의 현황과 트렌드를 조사하고 분석하며, 다양한 디지털 콘텐츠의 특성과 소비자 행동을 연구한다. 이를 통해 국제 콘텐츠 시장에 대한 깊이 있는 이해와 실용적인 마켓 리서치 능력을 습득할 수 있다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

차세대게임콘텐츠학과(심화)

차세대게임콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	게임그래픽연구 Game Graphics Study	1-1	3	3	전선
	게임 산업의 빠른 변화는 곧 게임제작방법 및 기술에 직접적인 영향을 미친다. 현 게임개발환경과 시장은 대규모 프로젝트 또는 동일한 게임의 다양한 플랫폼으로의 변환이 용이하도록 여러 가지 그래픽 기법들을 활용하는 트렌드이다. 이에 따라 게임그래픽 연구와 토론에 참여함과 동시 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임제작기법을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.				
2	게임콘텐츠인문학 Game content humanities	1-1	3	3	교선
	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 Game QA & Business Study	1-1	3	3	전선
	최근 게임산업은 공급과잉의 시대에 접어들었다. 이제 게임회사는 게임을 출시함에 있어서 게임의 게임성뿐만 아니라 게임QA을 통한 완전성과 게임비즈니스를 통한 확장성에 중점을 두어야 한다. 이에 본 과목에서는 게임의 완전성을 통한 게임QA기법과 게임의 확장성을 통한 게임비즈니스기법을 연구하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.				
4	게임기획연구 Game Design Study	1-1	3	3	전선
	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 게임프로젝트에 참여함과 동시에 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 차세대게임콘텐츠 기획역량을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.				
5	게임프로그래밍연구 Game Programming Study	1-1	3	3	전선
	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 키우고자한다.				
6	차세대게임프로젝트 Next Generation Game Project	1-1	6	6	전선
	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.				

No	교과목명(국문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
7	현장실습(심화)-하계 Field Placement(bachelor)-Summer	1-1	2	40	전선
	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 Work Experience(semester)	1-1	2	40	전선
	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	게임그래픽실무 Game Graphics Practice	1-2	3	3	전선
	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 해당수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임제작기법을 연구하고 자신의 포트폴리오에 트렌드에 맞는 그래픽 기법을 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.				
10	게임콘텐츠주제발표 Game content topic presentation	1-2	3	3	교선
	본 교과는 변화하는 차세대 게임콘텐츠에 대비하여, 게임콘텐츠의 다양한 소재를 대상으로 스스로 연구주제를 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 게임콘텐츠 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.				
11	게임QA비즈니스실무 Game QA & Business Practice	1-2	3	3	전선
	현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 게임 비즈니스 프로세스에 대하여 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 게임QA와 비즈니스 실무수행 과정을 학습한다.				
12	게임기획실무 Game Design Practice	1-2	3	3	전선
	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.				

차세대게임콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
13	게임프로그래밍실무 Game Programming Practice	1-2	3	3	전선
	본 교과목은 게임 콘텐츠 내에서 사용되는 알고리즘이나 관련된 물리적 작용, 그래픽스 최적화등 게임 프로그래밍 제작 실무에 사용되는 기법들을 학습하고 이를 활용하여 차별화된 게임콘텐츠를 개발 할 수 있는 게임 프로젝트 실무 역량을 키운다.				
14	게임포트폴리오 Game Portfolio	1-2	6	6	전선
	본 교과는 차세대게임프로젝트 과목과 연계되는 수업으로 전문학사과정에서 경험한 게임 콘텐츠 제작 경험과 차세대 게임프로젝트 교과목의 결과물을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도 팀의 심화된 게임프로젝트를 진행하고 그 결과를 포트폴리오로 완성하는 교과이다.				
15	현장실습(심화)-동계 Field Placement(bachelor)-winter	1-2	2	40	전선
	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 Work Experience(semester)	1-2	2	40	전선
	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.				

공연예술학과(심화)

공연예술학과(심화)

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	프로덕션 I Production 1	1-1	8	8	전선
	전공심화과정의 창작 콘텐츠 생산과정으로 프로덕션 전체를 구성하고 운영하는 교과목이다. 심화된 개인역량을 기반으로 창작된 콘텐츠에 각 역할로 참여하여 완성해나가는 과정이다. 프로덕션에 참여하여 창작 콘텐츠를 생산하고자하는 학생에게 적극 권장하는 교과목이다.				
2	실험적공연양식워크숍 I Workshop for an Experimental Performance 1	1-1	2	3	전선
	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.				
3	창작프로젝트세미나 I Semina about Incubating a New Project 1	1-1	2	3	전선
	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.				
4	현장실습(심화)-하계 Field Placement(bachelor)-Summer	1-1	2	40	전선
	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	동시대공연양식연구 I Study on the Styles of Contemporary Performance 1	1-1	2	3	전선
	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.				
6	프로덕션 II Production 2	1-2	8	8	전선
	전공심화과정의 창작 콘텐츠 생산과정으로 프로덕션 전체를 구성하고 운영하는 교과목이다. 심화된 개인역량을 기반으로 창작된 콘텐츠에 각 역할로 참여하여 완성해나가는 과정이다. 프로덕션에 참여하여 창작 콘텐츠를 생산하고자하는 학생에게 적극 권장하는 교과목이다.				
7	동시대공연양식연구 II Study on the Styles of Contemporary Performance 2	1-2	2	3	전선
	본 교과목은 최근 5년간 국내외 공연예술계에서 주목받은 신작 공연의 텍스트와 실연장면을 대상으로 작품이 주제/내용/형식면에서 동시대성을 획득하게 된 맥락과 실무적인 도전과제를 이해한다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
8	실험적공연양식워크숍 II Workshop for an Experimental Performance 2	1-2	2	3	전선
	드라마에 기반하지 않은 새로운 주제/내용/형식에 대한 발상단계와 사전제작 과정을 pre-production 쇼케이스 형태로 프리젠테이션하는 과정을 실습하는 교과목이다.				
9	창작프로젝트세미나 II Semina about Incubating a New Project 2	1-2	2	3	전선
	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 Field Placement(bachelor)-winter	1-2	2	40	전선
	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.				
11	현장실습(심화)-2 Work Experience(semester)	1-2	2	40	전선
	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.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

패션콘텐츠학과(심화)

패션콘텐츠학과(심화)

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
1	컬러리스트심화 Advanced Colorist	1-1	3	3	전선
	컬러리스트 산업기사 자격증 취득을 위한 실전 대비 훈련 과목으로, 색채에 대해 보다 감각적이고 과학적으로 활용하기 위해 컬러리스트 역량에 필요한 이론을 사회 각 분야에서 색채가 가진 감각적인 특성을 보다 과학적이고 실용적으로 활용할 수 있도록 한다.				
2	패션비주얼콘텐츠 Fashion Visual Content	1-1	3	3	전선
	패션뷰티 분야의 다양한 비주얼콘텐츠를 리서치하고 분석하여 비주얼제작 실무에 활용할 수 있는 비주얼디렉터 실무 과정을 학습 하는과목이다.				
3	E-패션커머스 E-Fashioncommerce	1-1	3	3	전선
	브랜드 기획과정을 이해하고 실행함으로써 스튜디오 운영 실무 능력을 배양할 수 있다.				
4	현장실습(심화)-하계 Field Placement(bachelor)-Summer	1-1	2	40	전선
	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	패션큐레이션프로젝트 style curation Project	1-1	4	4	전선
	패션뷰티브랜드의 브랜딩과정을 알아보고, 본인의 아이덴티티를 기반으로 브랜드의 컨셉을 기획, 레퍼런스를 구성하고 변형하여, 차별화된 패션상품콘텐츠를 기획할 수 있다.				
6	패션과예술 Fashion and Art	1-1	3	3	전선
	현대패션과 예술의 영역을 시대와 사조를 중심으로 감상하고 이해하여 패션에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다.				
7	패션융합스튜디오 Fashion Convergence Studio	1-2	4	4	전선
	패션뷰티 브랜드의 브랜딩과정으로 자신의 아이덴티티를 정립하여, 브랜드의차별화된 비주얼콘텐츠를 기획하여 제작할 수 있다.				
8	3D포트폴리오 3D Portfolio	1-2	3	3	전선
	패션뷰티 콘텐츠 크리에이터로서 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춰, 새로운 기술과 접목한 3D 포토폴리오를 제작하여 퍼스널 브랜딩을 구축할 수 있다.				

No	교과목명(국문/영문)	학년-학기	학점	시수	이수구분
9	라이프스타일과비즈니스 Lifestyle & Business	1-2	3	3	전선
	물질주의와 탈물질주의 시대 조류의 마케팅 수단으로서 라이프스타일이 비즈니스에 미치는 사례를 분석하고 라이프스타일을 토대로 한 패션콘텐츠를 개발하고 비즈니스 역량을 배양한다.				
10	현장실습(심화)-동계 Field Placement(bachelor)-winter	1-2	2	40	전선
	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.				
11	현장실습(심화)-2 Work Experience(semester)	1-2	2	40	전선
	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	퍼스널이미지브랜딩 Personal Image Branding	1-2	3	3	전선
	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트) 심화과정 과목으로, 퍼스널컬러 진단, 골격분석, 페이스분석,성향분석, 기질분석등을 통해 퍼스널이미지브랜딩을 할 수 있다.				
13	패션콘텐츠연구 Fashion Content Research	1-2	3	3	전선
	패션 뷰티 콘텐츠에 따른 동영상 플랫폼 활용 특성과 콘텐츠 성격 비교 및 매력적인 콘텐츠가 어떤 유형과 특성으로 구성되어 있는지를 분석할 수 있다.				

청강문화산업대학교

2025학년도 교육과정 가이드북

주소 (17390) 경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-9
전화 031-639-5718
팩스 031-637-9696
홈페이지 https://ck.ac.kr