

■ 미디어영상전공 ■

1. 학과현황

1.1 연혁

연 도	주 요 연 혁	비 고
1998	멀티미디어학부(컨텐츠,비즈니스전공)설치/입학정원120명	
2000	정보통신·멀티미디어공학부 컴퓨터멀티미디어전공으로 학부/전공 변경/입학정원 180명	멀티미디어학부(컨텐츠, 비즈니스전공)→정보통신·멀티미디어공학부(컴퓨터멀티미디어전공)
2002	정보통신·멀티미디어공학부 멀티미디어전공으로 전공 변경/입학정원 90명	컴퓨터멀티미디어전공 →멀티미디어전공
2006	멀티미디어학부(멀티미디어공학,미디어영상전공)으로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2007-2009	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경/입학정원 90명	
2010-2014	멀티미디어공학전공, 미디어 영상전공의 입학정원 변경(45명/45명)	
2015-2016	멀티미디어학과(멀티미디어공학트랙, 미디어영상트랙)로 학과 변경/입학 정원 86명	
2017-	멀티미디어학부(멀티미디어공학전공, 미디어영상전공)로 학부/전공 변경 /입학정원 (42명/42명)	

1.2 교수진 ‘김민호 교수 삭제’

이름	생년	출 신 교			최종 학위명	전공분야	주요담당과목
		학 사	석 사	박 사			
최이정	1964	한국외국어대학교	한국외국어대학교	한국외국어대학교	언론학 박사	방송영상	-영상제작의이해 -방송기획제작 -방송영상세미나
이은석	1968	대구대학교	세종대학교		미술학 석사	컴퓨터그래픽	-컴퓨터그래픽 -광고기획과전략 -방송타이틀그래픽
김석수	1965	경남대학교	성균관대학교	성균관대학교	공학 박사	멀티미디어	-비주얼프로그래밍 -스크립트언어 -인터넷프로그래밍
소요환	1967	홍익대학교	홍익대학교 미국뉴욕공과대학교		미술학 석사	애니메이션	-3D애니메이션 -3D영상프로젝트
김준수	1968	홍익	홍익대학교		미술학	특수효과	-특수영상제작

		대학교			석사		-영상특수효과 -특수영상프로젝트
유급	1979	한양대	한양대	한양대	이학 박사	시각멀티미디어 어디자인	-타이포그래피 -미디어조사방법론 -모션그래픽프로젝트

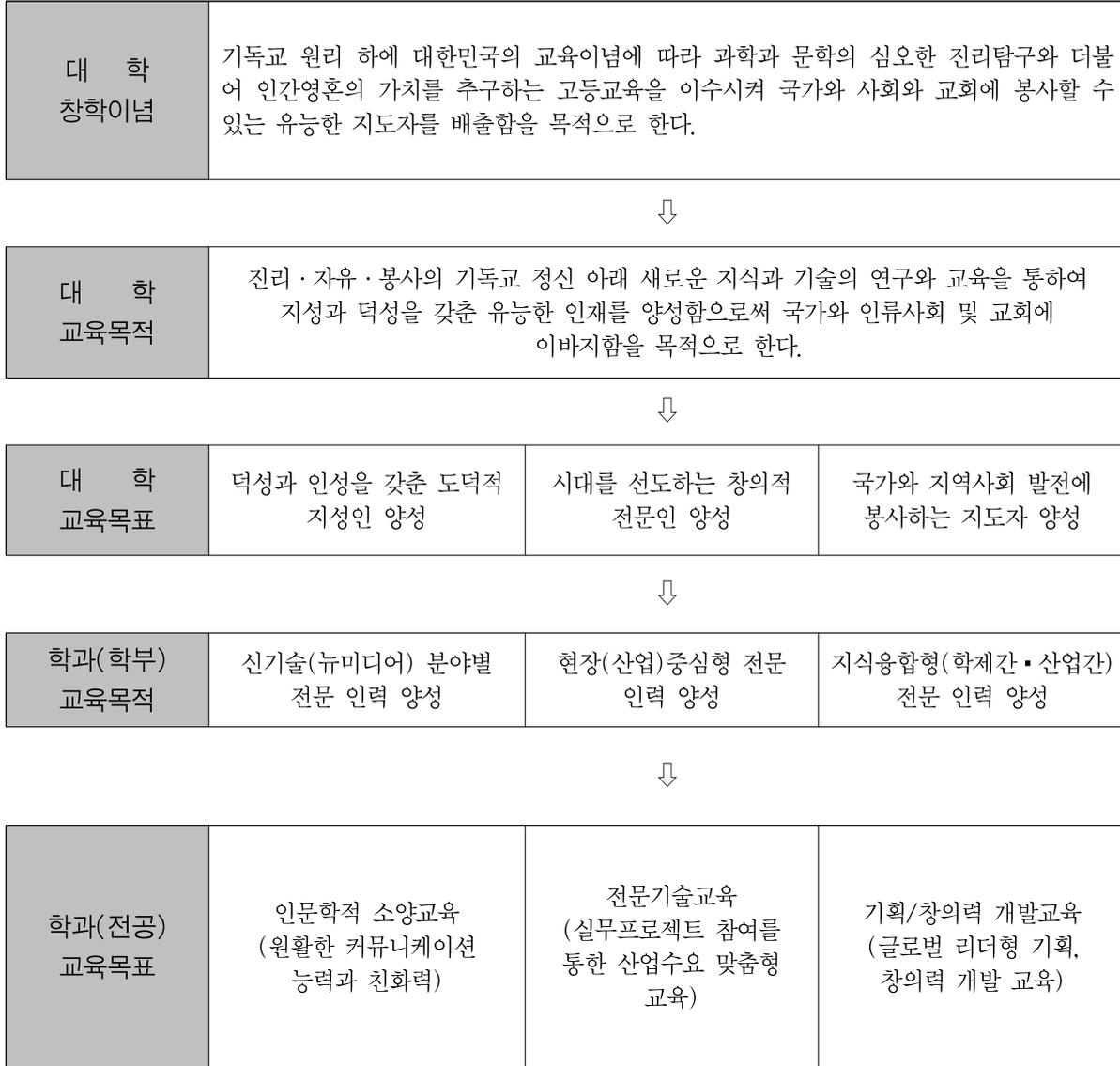
**1.3 교육시설 설비현황 ‘표 2개로 나뉘어 있던 것을 하나로 합침’**

연구실(개수)	실험실습실		주요설비현황		기타
	명칭(유형)	개수			
9개	디지털애니메이션 제작실	1	컴퓨터	47	
			전동스크린	1	
			냉난방기	1	
			감시카메라	1	
			워크스테이션	3	
			LCD모니터	4	
			방송음향장비	1	
			전자칠판	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
	영상특수효과 제작실	1	컴퓨터	41	
			AVR	1	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			전동스크린	1	
			감시카메라	1	
			전자칠판	1	
			LCD모니터	5	
	교육용 DVD	1			
	유비쿼터스 LAB실	1	컴퓨터	39	
			칼라TV(HD)	1	
			3D TV	2	
			맥컴퓨터	1	
			프린터	1	
			교육용 DVD	1	
			프로젝터	1	
			에어컨	1	
	객체지향프로그램실	1	컴퓨터	41	
			프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
	멀티통신실습실	1	스위칭 허브	2	
			컴퓨터	6	
	멀티프로그램실	1	프린터	1	
			에어컨	1	
			컴퓨터	7	
모니터			6		
프린터			2		
PDA			1		
RFID 실습장비			1		
서버			2		
Visual Studio.NET			1		
화이트보드			1		
디지털카메라			1		
에어컨	1				
게임프로그램실	1	컴퓨터	41		
		프로젝터	1		
		스크린	1		

	컴퓨터그래픽 제작실	1	에어컨	1	
			스위칭 허브	2	
			컴퓨터	13	
	디지털스튜디오 (스튜디오 I)	1	프로젝터	1	
			스크린	1	
			에어컨	1	
			무선마이크	6	
			지미집	1	
			워크스테이션	2	
			프린터	2	
			서버	2	
			에어컨	1	
			이동음향시스템	1	
			생방송용 엔코딩머신	1	
			조명세트	3	
			인터넷방송보드	1	
			ADA	1	
			Audio Patch	1	
			AV Mixer	2	
			Flux Light	5	
			디지털캠코더	2	
			스테디캠	1	
			DV/VHS-Deck	5	
			교육용 DVD	1	
			비디오레코더	1	
			디지털비디오플레이어	2	
			컴퓨터	6	
			Sync Generator	1	
			Editing Controller	1	
			방송용모니터	8	
			모니터	1	
			Console	1	
			UPS	1	
비선형편집기	1				
컴퓨터(미디시스템)	1				
미디시스템	1				
미디키보드	1				
디지털레코더	1				
미디어컨버터	2				
모니터스피커	1				
비디오	4				
미디어컨트롤레코딩기	1				
텔레비전	6				
Digital mixer	1				
VDA	1				
방송용카메라	1				

2. 교육과정

2.1 대학이념 · 교육목적 · 교육목표 체계



2.2 교육과정 편제표 '삭제 있음'

한남대학교 교육목표	학과(전공) 교육목적	학과(전공) 교육목표	전공교과목(명)
덕성과 인성을 갖춘 지성인 양성	신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성	인문학적 소양교육 (원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력)	영상제작의 이해, 컴퓨터그래픽 I, 디지털스토리텔링, 타이포그래피, 사고와 표현, 3D애니메이션 I, 방송기획제작, 컴퓨터프로그래밍, 미디어조사방법론
시대를 선도하는 창의적 전문인 양성	현장(산업)중심형 전문 인력 양성	전문기술교육 (실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육)	VJ영상프로젝트, 특수영상프로젝트, VR영상프로젝트 커머셜영상세미나, 영상제작실습, 특수영상세미나, 방송영상세미나, 현장실습, 비주얼프로그래밍
국가와 지역사회 발전에 봉사하는 지도자 양성	지식융합형(학제간 ▪산업간)전문 인력 양성	기획/창의력 개발교육 (글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육)	모바일콘텐츠제작, 영상특수효과, 광고기획과 전략, 3D애니메이션II, 게임그래픽 I 방송타이틀그래픽, 특수영상제작, . 모션그래픽 I, 모션그래픽 II, 디지털디자인 I

2.3 학과(전공) 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교양과목						졸업 최저 이수 학점
		필수	선택	소계	필수						
					공통 필수	선택 필수	학부 기초	계			
공과 대학	미디어영상전공	18	95	113	12	10	18	40	-	-	128

**2.4 미디어영상전공트랙 교육과정 편성표**

**가. 교과과정**

학년	학기	전 공 필 수	학-강-실	전 공 선 택	학-강-실
1	1				
	2				
2	1	23523 영상제작의 이해 23524 컴퓨터그래픽 I	3-2-2 3-2-2	21928 디지털디자인 I 23525 비주얼프로그래밍 19793 타이포그래피 22975 디지털스토리텔링	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0
	2	23526 3D애니메이션 I 23527 스크립트언어	3-2-2 3-2-2	21930 디지털디자인 II 23528 게임그래픽 I 19792 컴퓨터그래픽 II 19797 방송기획제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
3	1	21931 모션그래픽 I	3-2-2	24671 모바일컨텐츠제작 24672 방송구성연출 19801 영상특수효과 19803 광고기획과 전략 23531 게임그래픽 II	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2
	2	19790 미디어조사방법론	3-3-0	22987 영상제작실습 24673 웹컨텐츠제작 21517 3D애니메이션 II 19804 방송타이틀그래픽 19805 특수영상제작 21932 모션그래픽 II	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
4	1			24674 VR영상프로젝트 19810 VJ영상프로젝트 19811 특수영상프로젝트 19813 광고홍보영상프로젝트 21521 모션그래픽프로젝트 21933 소프트웨어설계프로젝트 23694 캡스톤디자인 I	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			24675 산학프로젝트 19815 커머셜영상세미나 19817 특수영상세미나 19818 방송영상세미나 21934 3D영상세미나 23695 캡스톤디자인 II	2-2-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-2-2
학점계		학점(18) - 강의(13) - 실험(10)		학점(95) - 강의(70) - 실험(50)	

나. 비교과과정

영역	항목	세부내용
외국어	영어 능력시험	TOEIC, TOEFL, TEPS, G-TELP, IELTS (Academic module)
	일어 능력시험	JLPT, JPT, JTRA
	중국어 능력시험	HSK(한어수평고시), BCT (상무한어고시)
	기타언어 능력시험	기타 외국어, 한자능력검정 시험
봉사 (필수)	NGO 활동	전공분야를 비롯, 다양한 분야에의 봉사활동, 지역행사 자원봉사 (72시간 이상)
	선교활동	
	봉사활동	
학과	학과활동	학과 학생회 임원 활동, 학과 및 학생회 주관의 단체행사 참여 (M.T, 산업체견학, 체육대회, 학과동아리, 기타 행사)
	ME 코칭(멘토)	멘토 - 학업성적 우수자, 전공/비교과분야의 전문기술 소지자 (3,4학년 학생 위주)
해외연수	해외연수·체류	여행, 어학연수, 교환학생 등의 해외 체류
학교·동아리	총학생회·동아리 임원활동	총학생회, 공대학생회 또는 교내 전체 동아리 집행부 임원
학술 논문	대학원 진학	<ul style="list-style-type: none"> <li>•국내외 대학원 진학</li> <li>•국내외 학술지 게재, 학술대회 논문발표</li> </ul>
	학술지 게재	
	학술대회 발표	
수상	특별 포상	교내외 수상
	경진대회 입상	전국 규모 대회 입상, 지방자치단체 규모 대회 입상
자격증	공인자격증	기술고시, 기사 등 국가공인자격증
	민간자격증	각종 사단법인, 협회, 기업 등이 주관, 발급하는 자격증
	국제자격증	마이크로소프트의 MOS 등 국제 공인자격증
세미나	세미나·특강·전시회	학과 및 교내외 전공관련분야 각종 세미나·특강·전시회 참관
	1인1기	3D, 영상, 프로그래밍 언어, 기사자격증 관련 특강 등 각종 전문기술 교육과정 수료를 통한 전문기술 취득
현장실습	직업·현장연수·인턴	<ul style="list-style-type: none"> <li>•프로그래밍, 그래픽, 영상, 3D 등 멀티미디어기술에 연관된 직종/업무의 현장연수, 실무향상교육과정</li> <li>•학과운영 실무 인턴십</li> </ul>
	취업 확정	

## 교과목개요 ‘삭제과목 있음’

### 22971 멀티미디어 컴퓨터활용 3-2-2

#### Introduction to Multimedia Computer

멀티미디어를 처음 배우는 학생들이 전공 심화 과정으로 들어가기 전에 알고 있어야 할 컴퓨터 기본 원리에 대한 전반적인 내용을 체계적으로 배운다. 전반적으로 컴퓨터의 역할과 기능, 컴퓨터 디자인, 컴퓨터의 수 체계와 진수 변환, 네트워크와 인터넷의 개념 및 서비스에 관하여 구조와 동작 원리를 이해하도록 한다.

### 21005 프로그래밍 언어론 3-2-2

#### Programing Language

본 교과목은 프로그래밍 언어중 하나인 C를 통하여 프로그래밍의 기초를 학습한다. C프로그래밍 기법과 C언어의 기본 구조를 설명하고 애플리케이션 프로그래밍에 대하여 소개한다. 사용자 인터페이스 설계기법, 멀티쓰레딩, 예외 상황 처리 기법 등에 대한 학습과 실습을 병행한다.

### 19256 디지털콘텐츠이해 3-3-0

#### Understanding of Digital Contents

디지털콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해한다. 특히 디지털콘텐츠 제작을 위한 기획 및 구성 등의 사례를 분석하고 보다 효율적이고도 창의적인 디지털콘텐츠 제작 방법을 연구한다.

### 21486 미디어커뮤니케이션 3-3-0

#### Media Communication

커뮤니케이션 기본 이론 및 다양한 매스미디어 현상 전반에 대한 이해와 비판적 안목을 넓히는 기회를 제공한다. 이를 위해 신문, 방송, 영화, 광고, 인터넷, 뉴미디어 등 다양한 매스커뮤니케이션 현상의 특성을 체계적으로 살펴보고, 수용자와의 관계 속에서 매스미디어는 어떤 역할과 의미를 지니는지를 비판적 관점에서 이해할 수 있도록 강의한다.

### 23926 멀티미디어운영기초 3-3-0

#### Multimedia Operating Basics

멀티미디어를 시행할 수 있는 시스템의 이해를 높이기 위한 과목으로서, 기존 상용 운영체제의 특성 및 멀티미디어 지원 방법, 효과적인 시스템의 활용을 위한 최적 시스템 구축 방법, 멀티미디어와 스케줄링에 관한 내용을 알아본다. 특히 상용의 Windows, Linux, Unix의 활용과 멀티미디어 지원 특성에 대하여 이해한다.

### 16301 멀티미디어이해 3-3-0

#### Introduction to Multimedia

멀티미디어 분야에 입문하려는 학생들에게 멀티미디어에 대한 전반적인 사항을 교육함으로써 멀티미디어분야의 골격을 세우고 전공과목들을 학습할 수 있는 기틀을 마련한다. 과목의 주요 내용은 멀티미디어 개요, 멀티미디어 컴퓨터 개요, 컴퓨터그래픽스 개요, 음향처리 기술 개요, 영상처리 기술 개요, 멀티미디어 소프트웨어 개요, 하이퍼미디어와 데이터베이스 개요, 멀티미디어 통신 개요, 멀티미디어 운영체제, 멀티미디어 응용과 미래 그리고 저작도구 개념이다.

### 23523 영상제작의이해 3-2-2

#### Introduction to Video Production

영상제작의 전 과정을 체계적으로 이해하고 실제 수행할 수 있는 기본 실무 이론 및 기술을 갖도록 하는데 강의목표를 둔다. 이를 위해 영상의 기획, 구성, 촬영, 조명, 디지털 편집 전반에 대한 내용을 이론과 실습을 병행하여 학습한다.

### 23524 컴퓨터그래픽 I 3-2-2

#### Computer Graphic I

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 이미지를 다양한 컴퓨터 그래픽 툴을 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 이미지 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 기본 능력을 배양한다. 이, 삼차원 이미지의 성질과 색상활용, 컴퓨터 팔레트 구조에 대한 이해를 바탕으로 실습을 통하여 원하는 이미지를 직접 응용 제작할 수 있는 능력과 예술성을 배양한다. 이론보다는 디자인 창조력을 배양한다.

**19792 컴퓨터그래픽 II** 3-2-2

**Computer Graphic II**

컴퓨터그래픽 2에서는 그래픽 제작을 위한 심화과정으로 그래픽 툴을 사용하여 제작 방법을 학습한다. 미디어 환경에 적합한 창의적이고 작품성 있는 디지털 정보 디자인을 제작한다.

**23527 스크립트언어** 3-2-2

**Script Language**

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML 마크업 언어, Java Script 등 스크립트언어의 전반적인 구성원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수함으로써 인터넷 기반의 응용서비스를 개발, 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

**19793 타이포그래피** 3-2-2

**Typography**

문자적 요소가 디자인 전반에 걸쳐 정보전달의 중요한 역할을 담당하고 있음을 이해하고, 이론 및 실기를 통하여 문자를 역사, 형태 구조, 적용 등을 학습한다. 또한 타이포그래피의 역할과 다양한 미디어 환경에 맞는 실험적이며, 감각적인 표현을 통하여 타이포그래피의 효과적인 활용을 모색한다.

**22975 디지털스토리텔링** 3-3-0

**Digital Storytelling**

디지털 스토리텔링은 영상, 광고, 영화, 게임 등 스토리텔링의 여러 장르에서 미디어기술의 중요 개념들이 어떻게 창작되고 사용되었는지 살펴보고, 현재의 디지털 스토리텔링과 미디어 기술의 결합 유형 및 응용에 대해 탐구한다.

**23526 3D애니메이션 I** 3-2-2

**3D Computer Animation I**

3차원 공간의 원리, 애니메이션의 기본 원리, 오브젝트의 속성과 재질 등을 이해하고 모델링, 애니메이션, 텍스처 등의 분야별 제작과정을 습득한다.

**21932 모션그래픽 I** 3-2-2

**Motion Graphic I**

이미지, 문자, 소리를 유기적으로 구성하는 모션디자인 과목으로서 창의적 발상을 구현하는 전문 모션 그래픽의 효과를 습득하여 모션 그래픽의 능력을 배양한다.

**21932 모션그래픽 II** 3-2-2

**Motion Graphic II**

모션그래픽 심화과정으로 광고, 방송, 영화분야에 적용되는 모션그래픽의 실제 기획부터 제작과정을 습득하고 완성한다.

**22987 영상제작실습** 3-2-2

**Practice for Video Production**

사진, 비디오 등의 촬영과 조명에 대한 기본적인 이론 및 필요한 실무기술을 학습한다. 카메라 운영 테크닉과 더불어 촬영에 필요한 조명의 특성, 색, 톤, 무드 등을 함께 분석 고찰한다.

**24672 방송구성연출** 3-2-2

**Broadcast composition & directing**

다양한 장르의 방송프로그램 특성을 고려하여 방송프로그램의 구성안을 작성하는 방법을 익히고, 더불어 방송 프로그램을 연출 제작하는 능력을 기른다.

**19797 방송기획제작** 3-2-2

**TV Directing and Production**

TV 프로그램의 다양한 장르 유형별 특성을 이해하고, 각 프로그램의 유형별로 기획, 구성하며 의도한 바를 효율적으로 표현할 수 있는 제작 방법을 연구한다.

**24671 모바일콘텐츠제작** 3-2-2

**Mobile contents production**

제 4차 산업혁명시대를 살아가는 요즘의 많은 사람들은 스마트폰을 비롯한 많은 모바일기기들을 사용하고 있으며, 이러한 기기들도 각 기능 및 성능에 따라 지속적으로 많이 다양해지고 있다. 이러한 시대적 흐름에 따른 모바일용 콘텐츠 제작을 위한 교과목으로, 프로그래밍

및 미디어처리기술, 각종 툴 활용을 통한 비교적 쉽게 제작이 가능한 앱(어플)개발과 모바일용 다양한 콘텐츠를 제작하고자 한다.

**21928 디지털디자인 I** 3-2-2  
Digital Design I

디지털 디자인에서는 그래픽 툴을 활용하여 디지털콘텐츠 제작에 필요한 창의적이고 작품성 있는 컨셉디자인 및 기본 모델링디자인을 제작한다.

**23528 게임그래픽 I** 3-2-2  
Game Graphic I

게임개발을 위한 기본 입문과정. 기본적인 게임그래픽 이론을 기반으로 게임 내에 사용되는 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템 등)의 기획 및 제작방법을 습득한다. 또한 모바일 시대에 맞는 최적화된 디자인기법과 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등과 같은 최신 기술에 적용할 수 있는 게임그래픽기법을 학습한다.

**23531 게임그래픽 II** 3-2-2  
Game Graphic II

게임개발을 위한 고급과정. 게임엔진을 통해 게임 상의 모든 GUI와 그래픽 리소스(캐릭터, 배경, 아이템, 이펙트 등)를 설정하고 기획된 시나리오에 따라 최종 결과물을 구현한다. 또한 게임설계, 알고리즘, 코딩원리 등의 기본개념을 이해하고 게임프로그래밍 작성방법을 학습한다.

**21930 디지털디자인 II** 3-2-2  
Digital Design II

디지털 디자인 심화과정으로 현장실무기술을 기반으로 TV, 영화, 애니메이션 등 다양한 영상분야에 적용 가능한 컨셉디자인과 모델링디자인을 완성한다.

**19801 영상특수효과** 3-2-2  
Digital Visual Effect

멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면, 자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소프트웨어를 활용하여 상황에 따른 적절한 효과를 선정

할 수 있는 기술을 습득한다. 영상 및 컴퓨터그래픽의 합성, 2, 3차원 그래픽 효과, 음향 효과, 렌더링 효과 등에 관한 실습과 이론을 병행한다.

**19803 광고기획과전략** 3-3-0  
Advertising Planing & Strategy

광고기획, 제작, 운영에 필요한 기본 이론과 전략적 지식을 학습한다. 특히 광고 수용자인 소비자의 태도, 행동에 대한 커뮤니케이션 및 마케팅 측면에서의 이론적 관점을 이해하고 이를 바탕으로 광고기획 및 표현 전략 수립을 모색한다.

**21517 3D애니메이션 II** 3-2-2  
3D Computer Animation II

3D 애니메이션의 심화과정으로 3차원 소프트웨어를 활용한 모델링, 맵핑, 애니메이션의 현장실무 제작과정을 습득하고 3D 컴퓨터 애니메이션의 기획, 제작, 수정, 편집 등의 세부 제작기술들을 연구한다.

**19790 미디어조사방법론** 3-3-0  
Media Research Methods

미디어 연구의 기본적 접근을 목적으로 과학, 연구문제, 가설, 개념 등에 관한 기초지식을 습득하고, 조사 및 분석에 관련된 방법들을 공부한다. 이를 통해 미디어 현상을 보다 과학적으로 이해함과 동시에 콘텐츠 제작 있어서도 보다 전략적 수행이 가능하도록 교육한다.

**19804 방송타이틀그래픽** 3-2-2  
Broadcasting Title Graphic

정보의 전달, 엔터테인먼트, 예술적 표현 등 다양한 커뮤니케이션을 위한 멀티미디어 타이틀을 디자인하기 위한 프로덕션 과목이다. 이미지, 사운드 애니메이션 등 풍부한 멀티미디어 데이터를 활용하여 제작한다.

**19805 특수영상제작** 3-2-2  
Making of VFX

영화 및 영상물에 적용되고 있는 특수영상의 역사와 각 특수영상 기술에 대한 전반적인 지식을 산업 활용 예제를 통하여 이해하고 종합적인 영상 구성에 필요한 기술

개발과 사용자 인터페이스를 충족시킬 수 있는 특수영상제작 소프트웨어의 기본 사용법과 제작 능력을 습득한다.

**24673 웹컨텐츠제작** 3-2-2  
**Web contents production**

인터넷 및 정보화시대를 살아가는 요즘 시대에, 홈페이지의 활용은 지속적으로 증가되고 있다. 사용자의 요구 및 시스템의 변화에 따라 다양하게 변모해가는 웹 컨텐츠는 HTML기반의 정적 문서에서부터 다양한 형태의 동적 홈페이지, 블로그 및 sns에 이르기까지 매우 다양하다. 본 교과에서는 이러한 웹 컨텐츠 제작을 위한 기본 웹프로그래밍을 포함한 다양한 웹 디자인 기술을 이해하고 웹 컨텐츠를 제작하고자한다.

**19810 VJ영상프로젝트** 3-2-2  
**VJ Production Project**

디지털 시대로 접어들면서 기존의 팀별 영상제작관행과 달리 1인 제작시스템(One Man Producing System)을 기반으로 하는 VJ영상제작 패러다임이 확대되고 있다. 이런 VJ의 차별적 제작방식을 실제 개별 혹은 팀별 프로젝트를 통해 학습한다. 주요 프로젝트 유형은 시사, 정보, 교양, 다큐멘터리 등의 리얼리티 프로그램 제작 중심이 된다.

**19811 특수영상프로젝트** 3-2-2  
**VFX Project**

제작된 영상 소스들을 합성 및 특수효과 등을 활용하여 최종적인 결과물로 제작하는 프로젝트 수업이다. 3D 그래픽 툴, 편집 및 합성 툴을 이용하여 컴퓨터 특수영상 제작 과정을 실습하고 실질적 현장 응용 능력을 배양한다.

**24674 VR영상프로젝트** 3-2-2  
**VR/AR/MR Contents Project**

VR(Virtual Reality), AR(Augmented Reality), MR(Mixed Reality) 등 4차 산업혁명 시대에 필요한 신기술, 아이디어, 서비스 혁신을 위해 새로운 사고와 아이디어를 구체화하고 워크숍을 통해 콘텐츠 개발의

실무경험을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.

**19813 광고홍보영상프로젝트** 3-2-2  
**Project for Advertising & PR**

다양한 영상제작 기술과 지식을 종합적으로 활용하여 광고홍보영상과 관련된 작품을 개별 혹은 팀별 작업을 통해 최종 완성할 수 있도록 지도한다. 광고 및 홍보분야의 구성요소 및 성공적 저작을 위한 요건 등을 이론과 주요 저작 사례의 검토를 통하여 이해한 후 실습 프로젝트를 수행한다.

**21521 모션그래픽프로젝트** 3-2-2  
**Motion Graphic Project**

모션 그래픽의 고급과정으로서 시각정보 이론을 토대로 영상그래픽 기획 능력을 배양하고 첨단 테크닉을 전수하여 그 표현력과 응용력을 키운다. 결과적으로 기획력, 제작능력, 응용력을 고루 갖춘 모션그래픽 디자이너를 배양한다.

**19815 커머셜영상세미나** 3-3-0  
**Commercial Visual Seminar**

기업 문화, 기업 활동, 기업이미지에 관련된 영상을 디지털디자인 전반의 프로세스의 이해와 디자인 크리에이티브적인 요소의 실제적 완성 및 적용, 산학협동을 통한 실무와 현장 체험을 분석 정리하여 관련 학문의 체계를 기획하고 정리한다.

**19817 특수영상세미나** 3-3-0  
**VFX Seminar**

특수영상 관련분야의 제작기술현황과 산업적 활용도에 대한 분석으로 특수영상의 기술적 전개방향을 연구하고 산업적 적응능력을 함양한다.

**19818 방송영상세미나** 3-3-0  
**Broadcasting Seminar**

방송영상의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습한다. 특히 방송영상 콘텐츠가 수용자와의 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적, 사회적, 문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적

이것도 창의적인 방송영상 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

**21934 3D영상세미나** 3-3-0

**3D Digital Image Seminar**

특정한 3D 디지털영상 기준으로 한편의 디지털영상 속에서 응용되는 다양한 연출기법 및 경향적 특성에 대한 이해를 도모함으로써 디지털영상감상 및 비평력을 습득한다.

**24675 산학프로젝트** 2-2-0

**Industry-University project**

실질적인 산학협력 프로젝트 참여를 위한 현장실무 교육과정으로 기존에 상용화된 프로젝트의 반복형 워크숍과 현재 진행 중인 기업 프로젝트 참여를 통해 실무능력을 배양한다.