

대학/ 학부	공과대학	학과/ 전공	미디어영상전공
-----------	------	-----------	---------

공과대학 멀티미디어학부 미디어영상전공 교육과정일람표

■ 학과(부) 소개

□ 학과의 특성화 및 교육과정의 특색

스마트 패러다임의 시대, 미디어는 인간의 삶의 가치 실현을 위한 인문, 공학, 예술의 융합을 거듭하고 있다. 이에 따라 한남대학교 멀티미디어학부 미디어영상전공은 커뮤니케이션 되는 메시지를 위한 최적의 미디어를 기획, 제작하고 뉴 미디어가 지닌 또 다른 가능성을 찾아내는 융합을 연구한다.

이를 위해 창의에 기반 한 감성적인 기획 감각과 프로그래밍과 디자인을 넘나드는 통합적인 제작능력을 키울 수 있는 특성화된 교육과정을 이수하게 된다.

미디어영상전공은 창의에 기반 한 감성적인 기획 감각과 프로그래밍과 디자인을 넘나드는 통합적인 제작능력을 키울 수 있는 교육과정을 제공하고 있다.

미디어영상전공은 과거 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에서 주관하는 '문화콘텐츠 특성화 교육기관' 선정을 필두로, 방송, 영화, 애니메이션, 스마트 콘텐츠, 등 첨단영상산업에 필요한 현장 실무형 교과과정을 운영한다.

이를 위해 관련 산업 패러다임에 입각한 체계적인 이론 및 실습교육을 기반으로 관련 기업체와 연계한 실질적인 산학협력 프로젝트와 다양한 특성화 프로그램들을 추진하고 있으며 취업 경쟁력 강화를 위해 국내 유수의 기업, 첨단 시설 및 기자재를 보유한 (재)대전문화산업진흥원, 고용노동부 등과 함께 특화된 취업프로그램들을 공동으로 운영하고 있다.

□ 졸업 후 진로

한남대학교 멀티미디어학부 미디어영상전공은 글로벌 뉴미디어 환경의 유기적 대응을 통하여 교육 효율성을 극대화하고 이를 직무분야 산업 환경에 연계하는 선순환구조를 통하여 방송사, 영상콘텐츠 제작사, 디지털 미디어 디자인 에이전시, 광고·홍보대행사, 프론트엔드/백엔드 개발사 등 다양한 분야에 졸업생을 진출시키고 있다.

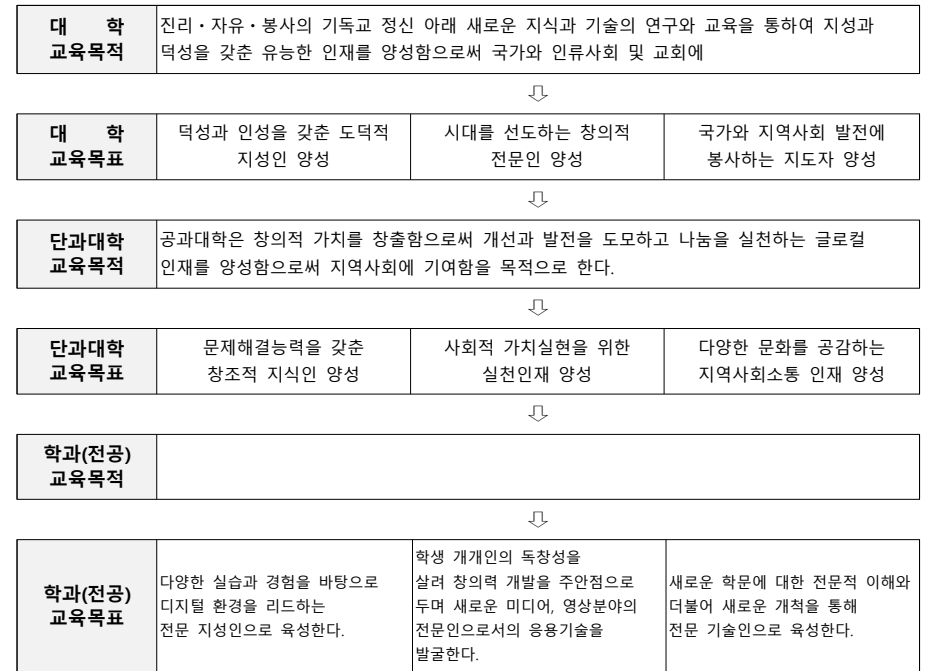
■ 교육목적

대학 교육목적	진리·자유·봉사의 기독교 정신 아래 새로운 지식과 기술의 연구와 교육을 통하여 지성과 덕성을 갖춘 유능한 인재를 양성함으로써 국가와 사회 및 교회에 이바지함을 목적으로 한다.
단과대학 교육목적	공과대학은 창의적 가치를 창출함으로써 개선과 발전을 도모하고 나눔을 실천하는 글로벌 인재를 양성함으로써 지역사회에 기여함을 목적으로 한다.
학과(부)/전공 교육목적	글로벌 미디어 환경의 변화에 유기적으로 대응하는 기획력과 창의력, 제작 능력을 겸비한 멀티미디어 콘텐츠 전문가 양성 -신기술(뉴미디어) 분야별 전문 인력 양성 -현장(산업)중심형 전문 인력 양성 -지식융합형(학제간·산업간)전문 인력 양성

■ 교육목표(인재상)

대학 교육목표	단과대학 교육목표	학과(부)/전공 교육목표
합리적 지성인 양성	창조적 지식인 양성	인문학적 소양교육 : 원활한 커뮤니케이션 능력과 친화력
창의적 전문인 양성	지속적 실천인 양성	기획/창의력 개발교육 : 글로벌 리더형 기획, 창의력 개발 교육
선도적 세계인 양성	능동적 세계인 양성	전문기술교육 : 실무프로젝트 참여를 통한 산업수요 맞춤형 교육

■ 교육목적·교육목표 체계도



■ 학과 현황

● 연혁

연도	주요연혁	비고
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	
2015	멀티미디어학과(멀티미디어공학전공트랙, 미디어영상전공트랙)으로 학과 변경/입학정원 95명	

● 교수진

성명	출신교			최종 학위명	전공분야	주요 담당과목
	학사	석사	박사			
최이정	한국외국어 대학교	한국외국어 대학교	한국외국어 대학교	언론학 박사	방송영상	-영상제작의이해 -방송기획제작 -방송영상세미나
이은석	대구대학교	세종대학교		미술학 석사	컴퓨터그래픽	-컴퓨터그래픽 -광고기획과전략 -방송타이틀그래픽
김석수	경남대학교	성균관 대학교	성균관 대학교	공학박사	멀티미디어	-비주얼프로그래밍 -스크립트언어 -인터넷프로그래밍
소요환	홍익대학교	홍익대학교 미-뉴욕 공과대학교	홍익대학교	미술학 박사	3D애니메이션	-3D애니메이션 -3D영상프로젝트
김준수	홍익대학교	홍익대학교		미술학 석사	특수효과	-특수영상제작 -영상특수효과 -특수영상프로젝트
김민호	중앙대학교	연세대학교	연세대학교	문학 박사	방송영상	-촬영및조명 -방송영상세미나
유금	한양대학교	한양대학교	한양대학교	이학박사	시각멀티미디어 디자인	-타이포그래피 -미디어조사방법론 -커머셜영상세미나

● 교육과정 운영 프로그램 학위명칭

프로그램 (트랙)명칭	학위종별(국문)	학위종별(영문)	비고

■ 대학과 학과(부) 역량 정의

● 대학의 인재상 및 핵심역량 정의

인재상	인재상 정의	핵심역량	핵심역량별 필요능력
합리적 지성인	합리적 사고를 바탕으로 진리를 추구하고 인성과 지성을 계발하여 사회발전에 기여하는 인재	종합적 사고역량	■ 종합적 사고력(분석, 추론, 대안평가, 인지능력, 수리적 능력) ■ 문제해결능력(지각, 판단, 처리, 피드백)
		자기계발역량	■ 자기계발능력(자아인식, 자기관리, 경력개발) ■ 직업윤리의식(근로 및 공동체 윤리, 직업의식)
창의적 전문인	전문지식과 창의적 사고를 바탕으로 자기주도 학습 및 문제해결 능력을 갖춘 인재	실용·전문역량	■ 정보능력(컴퓨터 활용, 정보생산/처리) ■ 기술능력(기술의 이해, 선택, 적용 능력) ■ 자원관리능력(시간, 물적·인적 자원)
		창의·융합역량	■ 창의적 문제해결력(융합능력, 창조성, 혁신적 문제해결력, 지식융합능력)
선도적 세계인	국제적 감각과 경쟁력을 갖추어 세계를 향해 사랑과 나눔의 리더십을 실천하는 인재	글로벌문화역량	■ 국제적 감각력(국제문화, 국제환경, 의사소통 능력) ■ 외국어능력(외국어 듣기, 말하기, 쓰기)
		실천리더십역량	■ 조직이해능력(국제감각, 경영/업무이해력) ■ 대인관계능력(감성지능, 팀워크, 갈등관리, 협상, 리더십)

■ 학과(부) 졸업 기준

● 학과별 졸업소요 최저 이수학점 배정표

대학	학과, 부(전공)	전공과목			교 양 과 목					졸업최저 이수학점
		필수	선택	소계	필수				교양 선택	
					공통 필수	선택 필수	역량 (학부) 기초	계		
공과대학	미디어영상전공	15	45	60	12	10	18	40	-	136

● 교양 공통필수 교육과정 편성

대학명	영역명	과목명	학점	개설 학년	개설학기		이수 회수
					1학기	2학기	
공과대학	린튼 리더십 (인성과 영성)	채플	0	1,2학년	○	○	4회
		현대인과성서	3	1학년		○	1회
	자기계발과 진로	논리적사고와글쓰기	3	1학년			1회
		자기계발과미래설계	1	1학년	○		1회
		실용영어 I	2	1학년	○		1회
		실용영어II	2	1학년		○	1회
	이수학점(1학년)		11		6	5	
	자기계발과 진로	진로전략과경력관리	1	3학년	○		1회
	학점계		12		7	5	

● 교양 선택필수 교육과정 편성

대학명	영역명		과목명	학점	개설 학년	개설학기		이수 회수
						1학기	2학기	
전체대학	통섭과 균형		인간·문화영역(1과목)	2	1학년	○		1회
			사회·경제영역(1과목)	2	1학년		○	1회
	실용 교양 (택3)	외국어	실용영어Ⅲ,Ⅳ/ 실용외국어Ⅰ,Ⅱ	2 2	1~4학년	○	○	1회
		지역사회	대전의시공간산책	2	1~4학년	○	○	1회
		정보	프리젠테이션문서관리기초 엑셀문서관리기초	2	1~4학년	○	○	1회
		취업	직업탐색과준비역량	2	1~4학년	○	○	1회

● 역량기초 교육과정 편성

대학명	과목명	학점	개설 학년	개설학기		이수 회수	주관학과(전공)
				1학기	2학기		
공과대학	컴퓨터활용	3	1학년	○		1회	멀티미디어학부
	프로그래밍언어론	3	1학년	○		1회	멀티미디어학부
	디지털콘텐츠이해	3	1학년	○		1회	멀티미디어학부
	미디어커뮤니케이션	3	1학년		○	1회	멀티미디어학부
	운영체제	3	1학년		○	1회	멀티미디어학부
	컴퓨터네트워크	3	1학년		○	1회	멀티미디어학부

● 교양선택 교육과정 편성

영역	개설학년 학기	비고
① 인문학과 예술 영역 교과목 ② 글로벌문화와 언어 영역 교과목 ③ 인간과 사회 영역 교과목 ④ 과학기술과 생활 영역 교과목 ⑤ 융·복합과 창의 영역 교과목 ⑥ 창업과 직업윤리 영역 교과목	전체학년	최소기준준용

● 전공 교육과정 이수기준

구 분	전공필수	전공(트랙)별 최소이수학점				졸업 최소이수학점
		단일전공	다(복수)전공	부전공	전공트랙	
인문·사회계열	0~15	60	36	21	18	128
사범대학	0~15	60	50	-	18	135
이학·공학계열	0~18	60	36	21	18	136
건축학과(5년제)	0~18	108	72	-	18	160
예·체능계열	0~15	60	36	21	18	136

● 전공 교육과정 편성

학년	학기	전공 필수	학-강-실	전공 선택	학-강-실
1	1				
	2				
2	1	19788 영상제작의 이해 19791 컴퓨터그래픽 I	3-2-2 3-2-2	21928 디지털디자인1 18347 비주얼프로그래밍 19793 타이포그래피 19794 사고와 표현	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0
	2	22093 3D애니메이션 I 16311 스크립트언어	3-2-2 3-2-2	21930 디지털디자인II 19795 방송사운드편집 23139 컴퓨터그래픽II 20471 촬영 및 조명 I 19797 방송기획제작	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
3	1			19798 인터넷방송사이트 제작 19801 영상특수효과 20472 촬영 및 조명II 19803 광고기획과 전략 21519 모션그래픽 19799 광고사운드편집	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-3-0 3-2-2 3-2-2
	2	19790 미디어조사방법론	3-3-0	21517 3D애니메이션II 19804 방송타이틀그래픽 19805 특수영상제작 21932 모션그래픽II 19762 인터넷프로그래밍	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
4	1			19810 VJ영상프로젝트 19811 특수영상프로젝트 21524 3D영상프로젝트 19813 광고홍보영상프로젝트 22274 모션그래픽프로젝트 21933 소프트웨어설계프로젝트	3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2 3-2-2
	2			19815 커머셜영상세미나 19817 특수영상세미나 19818 방송영상세미나 21934 3D영상세미나 21935 산학프로젝트	3-3-0 3-3-0 3-3-0 3-3-0 2-0-4
학점계		학점(15) - 강의(11) - 실험(8)		학점(92) - 강의(66) - 실험(28)	

졸업인증 내규 (미디어영상전공)

2012년 05월 제정
2016년 04월 개정

제 1조 (목적)

이 내규는 한남대학교 미디어영상전공의 졸업인증제에 관한 사항들을 정함을 목적으로 한다.

제 2조 (시행취지)

졸업인증 시행취지는 다음과 같다.

- ① 현행 시행 중인 학과의 졸업인증제는 졸업 후 취업 및 진로에 대한 실효성이 매우 낮으므로 모든 졸업예정자들에게 성공적인 취업과 다양한 진로에 실질적으로 도움이 되는 제도를 마련하고자 한다.
- ② 학생들이 재학 중 이루어지는 정규교육과정의 학점 이수나 학과 행사, 상담, 봉사 등 전반적인 학교생활에 충실할 수 있도록 유도한다.
- ③ 전공 관련기업 취업, 어학능력, 정보화자격증, 산학협력 프로그램, 현장실습, 인턴쉽, 취업훈련, 취업아카데미 등 취업이나 전공분야에 역량을 강화할 수 있는 자격증 취득 및 프로그램 참여에 일정점수를 부여함으로써 취업률을 향상시키고자 한다.

제 3조 (인증평가항목 및 인증점수기준)

졸업인증평가항목 및 각 항목별 인증점수 배점 적용 기준은 다음과 같다.

① 외국어 능력

<영어 공인시험> *추천 TOEIC Speaking

점수	TOEIC	TOEIC Speaking	TOEFL		TEPS	IELTS	점수
			CBT	iBT			
200	950~990	180 이상	256 이상	90 이상	793 이상	6.5 등급 이상	200
190	900~949	170~179	250~255	88~89	771~792		
180	850~899	160~169	244~249	86~87	749~770	6.0	170
170	800~849	150~159	238~243	84~85	727~748		
160	750~799	140~149	232~237	82~83	705~726		
150	700~749	130~139	226~231	80~81	683~704		
140	650~699	120~129	220~225	78~79	661~682	5.5	140
130	600~649	110~119	214~219	76~77	639~660		
120	550~599	100~109	208~213	74~75	617~638		
110	500~549	90~99	202~207	72~73	595~616	5.0	110
50	500 미만	90 미만	201 미만	71 미만	573 미만		

<영어 이외의 공인시험>

점수	JPT	JLPT	EJU	중국어 (HSK)	독일어
200	880~999	N1(170 이상)	310이상	11급	ZOP 4,5급
190	850~879	N1(150~169)	300~309	10급	ZOP1,2,3급
180	750~849	N1(130~149)	290~299	9급	ZMP 4,5급
170	700~749	N1(90~129)	280~289	8급	ZMP1,2,3급
160	650~699	N2(170이상)	270~279	7급	ZD 5급
150	600~649	N2(150~169)	260~269	6급	ZD 4급
140	550~599	N2(120~149)	250~259	5급	ZD 3급
130	500~549	N2(85~119)	240~249	4급	ZD 2급
120	450~499	N3(170 이상)	230~239	3급	ZD 1급
110	449 미만	N3(150~169)	220~229	2급	—
100	—	N3(120~149)	210~219	1급	—

* 대학 입학 이후에 취득한 유효기간 내의 성적에 한함.

② 전공 자격증

<미디어영상 전공자격증 예시>

전공 자격증	단일등급	최고 점수
[교육] 중등학교정교사 2급 [영상] 영상전문가(연출전문가, 촬영전문가, 편집전문가), 사진기능사, 영상기능사, 영상산업기사 [콘텐츠] 컴퓨터그래픽스운용기능사, 게임그래픽전문가, 게임기획전문가, 게임프로그래밍전문가, 웹디자인기능사, 컬러리스트기사, 시각디자인기사 [정보기술] 멀티미디어콘텐츠제작전문가, 사무자동화산업기사, 전자계산기조직응용기사, 정보처리기사, 정보처리산업기사 [컴퓨터응용] 컴퓨터운용사, 네트워크관리사, 전자계산기기사, 정보기술산업기사 [일반] 공무원, 경찰 등 국가고시	개당 50점	250

* 자격증 개수에 제한은 없으나, 최고점수 250점을 넘을 수 없음.

* 기타 자격증은 교수회의를 통해 별도로 정함.

* 추천 전공 자격증(컴퓨터그래픽스운용기능사, 영상전문가, 멀티미디어콘텐츠제작전문가).

③ 정보화 자격증

구 분	A그룹	B그룹	최고점수
전체	개당 50점	개당 25점	100

* 자격증 개수에 제한은 없으나, 최고점수 100점을 넘을 수 없음.

* 기타 자격증은 별도로 정함.

<그룹별 정보화 자격증 예시>

A 그룹 [1개 취득시 50점]	B 그룹 [1개 취득시 25 점]
워드프로세서 1급 컴퓨터활용능력 1급 인터넷정보검색사 1급 PC활용능력평가시험(PCT) 디지털정보활용능력(DIAT) MOS(excel, ppt, word, access)*추천 등	워드프로세서 2,3급 컴퓨터활용능력 2,3급 문서실무사 3,4급 인터넷정보검색사2급 정보처리기능사 등

④ 취업훈련 참가

구 분	8회 이상	7회	6회	5회	4회	3회	2회	1회
전체	100	90	80	70	60	50	40	30

* 학생인재개발처 취업지원본부 취업지원팀의 취업훈련·교육프로그램에 한함.

* 학생인재개발처 취업훈련·교육프로그램 참조(별도 첨부)

⑤ 취업포트폴리오

구 분	취업 포트폴리오 제작	제작 규정	최고점수
전체	학과 전공교수 3인 이상의 심사 평가 후 개별 평가 확인서 제출	학과 기본 규정 참조	300

* 학과장명, 또는 전공교수의 개인별 포트폴리오 평가 확인서 필히 제출함.

⑥ 성적

구분	4.50-4.25	4.24-4.00	3.99-3.75	3.74-3.50	3.49-3.25	3.24-3.00	2.99-2.75	2.74-2.50	2.49-2.25	2.24-2.00	2.00미만
전체	200	180	160	140	120	100	80	60	40	20	10

* 학점 산정 기준은 전 학년 평점 평균으로 한다.

⑦ 전공이수학점

구분	79~84 학점	73~78 학점	67~72 학점	61~66 학점	60학점 이하
전체	200	150	100	50	0

⑧ 취업 및 창업

구 분	취업	창업	최고점수
전체	4대 보험가입 기업 취업	4대 보험가입 창업	500

- * 전공 관련기업이나 일반기업에 취업이 확정되면 500점을 부여함.
- * 정부, 지자체, 대학 창업공모, 또는 개인을 통한 창업이 확정되면 500점을 부여함.
- * 단, 4대 보험(국민연금, 고용보험, 산재보험, 국민건강보험) 가입이 확인되는 것으로 함.

⑨ 전공 취업아카데미

구 분	취업교육 내용	최고점수	이수률
전체	정부, 지자체, 기업, 및 학내 취업교육과정 참여	300	70% 이상 (100시간이상)

- * 정부, 지자체, 기업, 또는 학내 취업교육프로그램 100시간 이상 이수 시 300점을 부여함.
- * 단, 교육과정 이수률이 70% 이상이어야 인정됨(조기 취업 예외).
- * 취업 포트폴리오 필히 제출함.

⑩ 기업 인턴사원

구 분	기업 인턴사원 내용	최고점수	근무 기간
전체	기업 인턴사원 참여를 통한 실무 경력	300	8주 이상

- * 기업 인턴사원 8주 이상 근무하여야 함.
- * 참여 확인서 필히 제출함.

⑪ 전공동아리 활동

구 분	학과 전공 동아리	최고점수
전체	L4, 애니그마, ING, Web-p 등 전공 동아리 가입회원 (1년 활동 시 100점 부여)	300

- * 전공동아리장, 지도교수 확인증 필히 제출함.

⑫ 상담실적

구 분	1회	최고점수
전체	30점	150

- * 상담시스템과 연동 (학생상담센터 상담실적 제외)

⑬ 사회봉사활동

구 분	400시간 이상	300~399 시간	200~299 시간	100~199시간	72~99 시간
전체	50	40	30	20	10

- * 현행 '사회봉사 졸업인증제'의 72시간을 초과한 부분만 인정

⑭ 공모전 수상(상훈)

시행기관	종류	건별 배점	비고	최고점수
교내·외/국제	대상	200 점	대상(최우수)	200
	금상	150 점	우수(2등)	
	은상, 동상	100 점	특선(장려)	
	입상	50 점	입선	

- * 건수에 제한은 없으나, 최고점수를 넘을 수 없음.
- * 기타 수상 등급은 학과 교수회의에서 별도로 정함.

⑮ 현장실습(인턴쉽)

구 분	현장실습 내용	최고점수	근무 기간
전체	기업 현장실습 과정 참여를 통한 실무 경력	100	4주 이상

- * 현장실습 전공교과목 신청자에 한함.
- * 기업 현장실습 4주 이상 근무하여야 함.
- * 참여 확인서 필히 제출함.

⑯ 기타(행사 참여 등)

구 분	전공행사 참여	학과행사 참여	최고점수
전체	미디어영상제, 세미나, 박람회, 학술제, 현장전학 등	MT, 체육대회, 학과 지원활동, 학과 임원활동 등	무제한
	건당 20점	건당 10점	

- * 학과장명, 또는 지도교수의 참여 확인서 필히 제출함.

제 4조 (인증요건 및 인증절차)

졸업인증제의 인증요건 및 인증절차는 다음과 같다.

- ① 졸업인증에 필요한 평가항목 및 항목별 점수기준은 본 내규 제 3조와 같으며, 취득한 평가항목별 인증점수의 합계가 1000점 이상이 되면 졸업인증으로 한다.

졸업인증평가항목별 인증점수기준은 다음과 같다.

인증평가항목		인증점수	비고
선택	① 외국어 능력	200 점	개별입력, DB연동(외국어우수장학금)
선택	② 전공 자격증	250 점	개별입력, 자격증 첨부
선택	③ 정보화 자격증	100 점	개별입력, 자격증 첨부
선택	④ 취업훈련 참가	100 점	DB연동(취업지원팀), 취업지원팀 주관 필
선택	⑤ 취업 포트폴리오	300 점	개별점수입력, 전공교수 평가확인서 첨부
선택	⑥ 성적	200 점	DB연동(학사관리팀)
선택	⑦ 전공이수학점	200 점	DB연동(학사관리팀)
선택	⑧ 취업, 창업	500 점	DB연동(취업지원팀), 4대 보험가입 필
선택	⑨ 전공 취업아카데미	300 점	개별입력, 수료증, 취업포트폴리오 제출
선택	⑩ 기업 인턴사원	300 점	DB연동(학사관리팀), 참여확인증 첨부
선택	⑪ 전공동아리 활동	300 점	개별입력, 지도교수 확인증 첨부
선택	⑫ 상담실적	150 점	DB연동(상담시스템), 매년2회 이상 이수 조건
선택	⑬ 사회봉사활동	50 점	DB연동(학생복지팀)
선택	⑭ 공모전 수상(상훈)	200 점	개별입력, 상장사본 첨부
선택	⑮ 현장실습	100 점	개별입력, 참여확인증 첨부
선택	⑯ 기타(학과행사 참여 등)	무제한	개별입력, 참여확인증 첨부
총 점 (졸업인증 최소 기준점수)		1000점+	

- ② 모든 평가항목에 대한 증빙자료를 학과사무실에 제출하여야 하며, 상담시스템이나 취업시스템과 연동이 되어 증명이 되는 경우는 증빙자료를 제출하지 않아도 된다.
- ③ 학과장은 졸업예정자별로 증빙자료를 검토하여 인증여부를 결정한 후 학과 교수회의에 이를 통보하고 최종 승인한다.

제 5조 (시행시기)

본 졸업 인증제는 2015년 2월 졸업자부터 적용하는 것으로 한다.

제 6조 (졸업인증의 개정)

졸업인증의 개정 및 평가 항목별 세부인증기준의 변경은 학생들의 성취도와 교내외의 여건 변화 등을 토대로 1년 주기로 시행할 수 있다.

부 칙

- 이 내규는 2012년 5월부터 시행한다.
- 이 내규는 2016년 4월부터 시행한다.

■ 교과목별 역량 배치표

이수구분	과목명	학수 번호	학점	강의	실험	이수 학기								수업유형	핵심역량(복수 체크 가능 : 최대 4개)					
															합리적 지성인		창의적 전문인		선도적 세계인	
						1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		종합적 사고능력	자기개발 역량	실용·전문 역량	창의·융합 역량	글로벌문화 역량	실천리더십 역량
전공필수	영상제작의이해	19788	3	2	2			○						이론+실습	○		○	○		
전공필수	컴퓨터그래픽Ⅰ	19791	3	2	2			○						실습중심	○	○	○	○		
전공선택	디지털디자인Ⅰ	21928	3	2	2			○						실습중심	○		○	○		
전공선택	비주얼프로그래밍	18347	3	2	2			○						이론중심	○		○			
전공선택	타이포그래피	19793	3	2	2			○						이론+실습	○	○		○	○	
전공선택	사고와표현	19794	3	3	0			○						이론중심	○	○		○		
전공필수	3D애니메이션Ⅰ	22093	3	2	2				○					실습중심			○	○	○	
전공필수	스크립트언어	16311	3	2	2				○					실습중심			○			
전공선택	디지털디자인Ⅱ	21930	3	2	2				○					실습중심	○			○		
전공선택	방송사운드편집	19795	3	2	2				○					실습중심	○		○	○	○	
전공선택	컴퓨터그래픽Ⅱ	23139	3	2	2				○					실습중심	○	○		○	○	
전공선택	촬영및조명Ⅰ	20471	3	2	2				○					이론+실습			○	○		○
전공선택	방송기획제작	19797	3	2	2				○					이론+실습	○	○	○	○		
전공선택	인터넷방송사이트제작	19798	3	2	2					○							○			
전공선택	영상특수효과	19801	3	2	2					○							○	○		

이수구분	과목명	학수 번호	학점	강의	실험	이수 학기								수업유형	핵심역량(복수 체크 가능 : 최대 4개)					
															합리적 지성인		창의적 전문인		선도적 세계인	
						1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		종합적 사고능력	자기개발 역량	실용·전문 역량	창의·융합 역량	글로벌문화 역량	실천리더십 역량
전공선택	촬영및조명Ⅱ	20472	3	2	2					○				이론+실습	○		○	○	○	
전공선택	광고기획과전략	19803	3	3	0					○				이론중심	○	○		○	○	
전공선택	모션그래픽	21519	3	2	2					○				실습중심		○			○	
전공선택	광고사운드편집	19799	3	2	2					○				실습중심		○				
전공필수	미디어조사방법론	19790	3	3	0						○			이론중심	○			○	○	○
전공선택	3D애니메이션Ⅱ	21517	3	2	2						○			실습중심			○	○		
전공선택	방송타이틀그래픽	19804	3	2	2						○			실습중심			○	○		
전공선택	특수영상제작	19805	3	2	2						○			실습중심			○			
전공선택	모션그래픽Ⅱ	21932	3	2	2						○			실습중심	○		○	○		
전공선택	인터넷프로그래밍	19762	3	2	2						○			실습중심		○	○			
전공선택	VJ영상프로젝트	19810	3	2	2							○		이론+실습	○	○				
전공선택	특수영상프로젝트	19811	3	2	2							○		실습중심		○	○	○		
전공선택	3D영상프로젝트	21524	3	2	2							○		실습중심	○		○			
전공선택	광고홍보영상프로젝트	19813	3	2	2							○		실습중심	○			○		
전공선택	모션그래픽프로젝트	22274	3	2	2							○		실습중심	○		○	○	○	

이수구분	과목명	학수 번호	학점	강의	실험	이수 학기								수업유형	핵심역량(복수 체크 가능 : 최대 4개)					
															합리적 지성인		창의적 전문인		선도적 세계인	
						1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2		종합적 사고능력	자기개발 역량	실용·전문 역량	창의·융합 역량	글로벌문화 역량	실천리더십 역량
전공선택	소프트웨어설계프로젝트	21933	3	2	2							○		실습중심			○			
전공선택	커머스영상세미나	19815	3	3	0								○	실습중심	○		○	○		
전공선택	특수영상세미나	19817	3	3	0								○	실습중심		○		○		
전공선택	방송영상세미나	19818	3	3	0								○	이론중심		○				○
전공필수	3D영상세미나	21934	3	3	0								○	실습중심	○	○		○		
전공선택	산학프로젝트	21935	2	0	4								○	실습중심		○	○			○

교과목 개요

기존(개요)

● 영상제작의 이해 (Introduction to Video Production)

다양한 영상 콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습하고, 특히 영상 콘텐츠의 기획·구성 및 분석에 관한 핵심 방법과 수용자와 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적/사회적/문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 영상 콘텐츠 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 수업을 진행한다.

● 컴퓨터그래픽 I (Computer Graphic I)

컴퓨터 그래픽 디자인은 디자인의 기초 이론 지식을 통하여 컴퓨터를 이용하여 영상이나, 도형, 공간을 계획하고 표현함으로써 일반광고, 포스터, 일러스트, 모션그래픽, 사진합성, 게임화면, 캐릭터디자인 및 기타 2D그래픽을 이용하여 표현하는 과목이다. 컴퓨터 그래픽은 디자인 분야에서 많이 사용되는 데, 오늘날 게임이나 모바일 형태의 콘텐츠에도 다양하게 접목된다. 과목의 주요 실습으로, 일러스트레이트, 포토샵, MM Director, Flash, 등등 기타 저작도구를 이용하여 2D그래픽으로 표현하는 과목이다.

● 디지털디자인 I (Digital Design I)

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

● 비주얼프로그래밍 (Visual Programming)

프로그래밍으로 표현할 수 있는 멀티미디어 영역에 관한 과목으로서, 비주얼 언어를 사용한다. 즉 Visual Basic 등 객체 지향 언어 중에서 비주얼 프로그래밍이 가능한 과목을 시대의 요구에 맞추어 강의와 실습을 진행한다. 특히 언어의 절차적이며 객체지향적 성격에 대한 이해와 함께, 여러 가지 프로그램 개발 환경 및 개발 패키지에 대한 소개, 프로그래밍 예 및 라이브러리 활용에 대해서도 이해를 갖도록 한다.

● 타이포그래피 (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.

● 사고와표현 (Ideation & Expression)

기존의 사고패턴 전환과 그에 따르는 문제점을 해결할 수 있게 하는 전반적인 디지털 콘텐츠 디자인 능력을 함양하는데 교과목의 목적이 있다. 즉, 컨셉트의 설정, 아이디어의 전개 그리고 실행에 이르기까지의 일련의 디지털 기호디자인 프로세스를 경험하게 한다.

● 3D애니메이션 I (3D Computer Animation I)

멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 3D 애니메이션을 관련 전문 패키지를 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 애니메이션 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 창조적이고 예술적인 능력을 배양한다. 3차원 캐릭터의 제작 및 응용, 텍스처 매핑, 랜더링 그리고 게임, 저작에서의 활용 방법등을 배운다.

● 스크립트언어 (Script Language)

멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업(markup) 언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML, XML등의 마크업 언어, Java Script등 스크립트언어의 전반적인 구성 원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수함으로써 인터넷 기반의 응용 서비스를 개발 제작할 수 있는 능력이 배양된다.

● 디지털디자인II (Digital DesignII)

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

● 방송사운드편집 (Sound Editing for Broadcasting)

방송 음향 효과, 배경음악 등을 편집 및 저작할 수 있는 능력을 배양한다. 다양한 사운드 정보의 획득, 저장, 편집, 저작의 제 과정을 관련이론의 학습과 다양한 실습을 통하여 확고히 숙지하도록 한다.

● 컴퓨터그래픽II (Computer Graphics II)

건축설계도구로서의 BIM의 필요성을 이해하고, 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하여 입체적으로 건축설계 및 표현을 할 수 있는 능력과 3차원 모델링을 이용한 건축서 작성 및 구조체 및 설비시스템의 이해를 목적으로 한다.

● 촬영 및 조명 I (Lighting & Camera Technique I)

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.

● 방송기획제작 (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.

● 인터넷방송사이트제작 (Internet Broadcasting Site Design)

디지털 인터넷 방송에 적합한 환경을 연구하고, 사용자의 상호작용성을 높여주는 콘텐츠 구조, 레이아웃, GUI 등을 학습하여 사용성의 개선 및 크리에이티브를 위한 컨셉설정 등을 통하여 사용자 환경에 적합한 인터페이스를 제작한다.

● 영상특수효과 (Digital Visual Effect)

멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면, 자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소프트웨어를 활용하여 상황에 따른 적절한 효과를 선정할 수 있는 기술을 습득한다. 영상 및 컴퓨터그래픽의 합성, 2, 3차원 그래픽 효과, 음향 효과, 렌더링 효과 등에 관한 실습과 이론을 병행한다.

● 촬영 및 조명II (Lighting & Camera Technique II)

촬영 및 조명의 심화과정으로 이들의 기술적, 미학적 지식과 이론을 심층적으로 분석하고 촬영에 필요한 고급 카메라 운영과정과 조명의 실무과정을 습득한다. 실습제작 및 워크샵으로 진행한다.

● 광고기획과 전략 (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.

● 모션그래픽 (Motion Graphic)

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

● 광고사운드편집 (Sound Editing for Advertising)

광고의 음향 효과, 배경음악을 편집 및 제작할 수 있는 능력을 배양한다. 광고 녹음 및 믹싱 과정에서 필요한 녹음 이론 및 테크닉에 대해 탐구하며, 진행 중에 있는 개인 작품의 음향상의 창조적인 문제점을 다룬다.

● 미디어조사방법론 (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.

● 3D애니메이션II (3D Computer AnimationII)

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

● 방송타이틀그래픽 (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.

● 특수영상제작 (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.

● 모션그래픽II (Motion GraphicII)

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

● 인터넷프로그래밍 (Internet Programming)

클라이언트 및 서버구조에서의 웹 프로그래밍과 데이터베이스를 활용하기위해 학습하는 교과 과정이다. 아울러 현업에서 뿐만 아니라 학교 및 기타 기관에서 많이 사용되는 ASP 또는 PHP 학습을 통하여 기초에서 실무까지의 학습이 되도록 하여, 스크립트언어와 웹마스터 과정과 연관하여 고급 인터넷 프로그래머를 배양한다.

● VJ영상프로젝트 (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 실재 개별 혹은 팀별 프로젝트를 통해 학습한다. 주요 프로젝트 유형은 시사, 정보, 교양, 다큐멘터리 등의 리얼리티 프로그램 제작 중심이 된다.

● 특수영상프로젝트 (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.

● 3D영상프로젝트 (3D Digital Image Project)

3D영상제작의 모든 분야에 필요한 기술적, 기법적 효과를 활용하여 3D영상을 제작하는 프로젝트 수업이다. 3D영상 프로젝트를 통해 한편의 3D영상이 어떤 요소와 과정을 거쳐 유기적인 관계로 조화를 이루어나가는가를 연구한다.

● 광고홍보영상프로젝트 (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.

● 모션그래픽프로젝트 (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.

● 커머셜영상세미나 (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.

● 특수영상세미나 (VFX Seminar)

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

● 방송영상세미나 (Broadcasting Seminar)

방송영상의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습한다. 특히 방송 영상 콘텐츠가 수용자와의 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적, 사회적, 문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 방송영상 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.



변경(교육목표 및 교육성과)

● 영상제작의이해 (Introduction to Video Production)

교육목표	다양한 영상 콘텐츠의 분야별, 장르별 특성과 의미를 체계적으로 이해할 수 있도록 학습하고, 특히 영상 콘텐츠의 기획·구성 및 분석에 관한 핵심 방법과 수용자와 상호 공유감을 갖도록 하는 시대적/사회적/문화적 접근 방법에 대하여 학습함으로써 보다 효율적이고도 창의적인 영상 콘텐츠 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 수업을 진행한다.
교육성과 (수행준거)	1. 영상제작의 전과정을 수행할 수 있는 기초 실무지식을 실습을 병행하여 체계적으로 학습한다 2. 한국영상전문인 자격증(편집2급)을 취득한다.

● 컴퓨터그래픽 I (Computer Graphic I)

교육목표	컴퓨터 그래픽 디자인은 디자인의 기초 이론 지식을 통하여 컴퓨터를 이용하여 영상이나, 도형, 공간을 계획하고 표현함으로써 일반광고, 포스터, 일러스트, 모션그래픽, 사진합성, 게임화면, 캐릭터디자인 및 기타 2D그래픽을 이용하여 표현하는 과목이다. 컴퓨터 그래픽은 디자인 분야에서 많이 사용되는 데, 오늘날 게임이나 모바일 형태의 콘텐츠에도 다양하게 접목된다. 과목의 주요 실습으로, 일러스트레이트, 포토샵, MM Director, Flash, 등등 기타 저작도구를 이용하여 2D그래픽으로 표현하는 과목이다.
------	--

교육성과 (수행준거)	- 그래픽 툴의 기본 기능과 활용방법에 대한 다양한 예제 실습을 통해 창의적 아이디어를 완성도 있는 결과물로 이끌어 낼 수 있는 능력을 개발한다. - 디자이너의 기본 소양인 창의적 아이디어로 발상하고 문제해결을 위한 다양한 아이디어 탐색, 아이디어를 효과적으로 표현하기 위한 표현방법을 모색한다. - 공모전 작품을 통한 실습 능력을 배양한다.
----------------	---

● 디지털디자인 I (Digital Design I)

교육목표	컴퓨터 그래픽 툴을 활용하여 디지털콘텐츠 제작에 필요한 창의적이고 작품성 있는 컨셉디자인 및 기본 모델링디자인을 제작한다.
교육성과 (수행준거)	- 기초적 합성방법의 이해 - 투시도에 의한 합성 제작 - 초현실적인 합성 제작 - 캐릭터 제작의 이해 - 포토샵, 애프터이펙트 활용도 이해

● 비주얼프로그래밍 (Visual Programming)

교육목표	프로그래밍으로 표현할 수 있는 멀티미디어 영역에 관한 과목으로서, 비주얼 언어를 사용한다. 즉 Visual Basic 등 객체 지향 언어 중에서 비주얼 프로그래밍이 가능한 과목을 시대의 요구에 맞추어 강의와 실습을 진행한다. 특히 언어의 절차적이며 객체지향적 성격에 대한 이해와 함께, 여러 가지 프로그램 개발 환경 및 개발 패키지에 대한 소개, 프로그래밍 예 및 라이브러리활용에 대해서도 이해를 갖도록 한다.
교육성과 (수행준거)	- 개발 초보자도 쉽게 윈도우 응용프로그램을 제작할 수 있는 비주얼 베이직을 이용할 수 있는 도구에 대하여 이해한다. - 비주얼베이직 언어를 처음 접하는 학생들의 수준에 맞춰 실용적인 예제와 원리를 중심으로 프로그래밍 개발의 기초를 이해하게 한다. - 이론 교육과 더불어 단계별 실전예제를 통해 개발능력향상을 위한 심화학습을 수행한다.

● 타이포그래피 (Typography)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	- 현대 디자인의 경향과 타이포그래피의 중요성 및 활용성을 이해 할 수 있다. - 타이포그래피의 기본 정의, 역사, 폰트의 종류에 대한 이해를 할 수 있다. - 다양한 매체 및 문화 / 환경 속에서의 타이포그래피의 활용, 인간 감성표현에 대해 이해 할 수 있다. - 융합미디어 환경의 타이포그래피 제작 방법론을 이해 할 수 있다.

● 사고와표현 (Ideation & Expression)

교육목표	기존의 사고패턴 전환과 그에 따르는 문제점을 해결할 수 있게 하는 전반적인 디지털 콘텐츠디자이너 능력을 함양하는데 교과목의 목적이 있다. 즉, 컨셉트의 설정, 아이디어의 전개 그리고 실행에 이르기까지의 일련의 디지털 기호디자인 프로세스를 경험하게 한다.
교육성과 (수행준거)	- 현대사회에서 요구되고 있는 창의성에 대한 사례연구 및 방법론 학습을 통하여 창의적인 사고 및 기획을 한다. - 정보와 사회의 데이터를 효과적으로 이용하기 위한 정보 이해와 구조학습 및 논리적이고 체계적인 사고하는 방법을 배운다. - 멀티미디어를 통한 창의적 발상을 표현을 위해 미디어의 다양한 채널간 연계 방안을 기획하고 디자인 하는 방법을 배운다. - 각자의 기호에 따라 최고의 역량을 발휘할 수 있는 분야를 선택하여 그 진행 과정을 발표 및 토론하여 개진시킨다.

● 3D애니메이션 I (3D Computer Animation I)

교육목표	멀티미디어 정보의 주요 구성 요소의 하나인 3D 애니메이션을 관련 전문 패키지를 이용하여 직접 제작, 편집할 수 있는 능력을 갖추도록 하여 멀티미디어 정보 구축에 다양한 애니메이션 요소를 자유롭게 활용할 수 있는 창조적이고 예술적인 능력을 배양한다. 3차원 캐릭터의 제작 및 응용, 텍스처 매핑, 랜더링 그리고 게임, 저작에서의 활용 방법등을 배운다.
교육성과 (수행준거)	3D 모델링의 기본과정으로 다양한 모델링 방식에 대한 방법론적 이해와 실습을 병행한다. 3D 관련분야(게임, 애니메이션, 광고, 영화 등) 취업을 위한 기본적인 모델링, 맵핑 제작 기술을 습득한다.

● 스크립트언어 (Script Language)

교육목표	멀티미디어를 표현하고 있는 스크립트언어 및 마크업(markup) 언어에 대하여 학습한다. 언어로는 HTML, XML등의 마크업 언어, Java Script등 스크립트언어의 전반적인 구성원리와 동작, 그리고 이를 이용하여 표현(프로그래밍)할 수 있는 능력을 기른다. 본 과목을 이수 함으로서 인터넷 기반의 응용 서비스를 개발 제작할 수 있는 능력이 배양된다.
교육성과 (수행준거)	- 웹시스템 프로그래밍을 위한 개념정리 - 웹시스템 프로그래밍을 위한 HTML5 기술이해 - 웹시스템 프로그래밍을 위한 HTML5 기술 습득 - 웹시스템 프로그래밍을 위한 CSS3 기술이해 및 습득 - 자바스크립트 이해 및 기술 습득 & 웹프로그래밍 응용

● 디지털디자인II(Digital DesignII)

교육목표	디지털디자인 심화과정으로 현장실무기술을 기반으로 TV, 영화, 애니메이션 등 다양한 영상분야에 적용 가능한 컨셉디자인과 모델링디자인을 완성한다.
교육성과 (수행준거)	1. 창의적 발상을 통한 영상디자인 구현 2. Photoshop, After Effects의 기본학습 3. 주어진 주제에 대한 개인별 제작

● 방송사운드편집 (Sound Editing for Broadcasting)

교육목표	방송 음향 효과, 배경음악 등을 편집 및 저작할 수 있는 능력을 배양한다. 다양한 사운드 정보의 획득, 저장, 편집, 저작의 제 과정을 관련이론의 학습과 다양한 실습을 통하여 확고히 숙지하도록 한다
교육성과 (수행준거)	1. 기초 음악 지식을 습득한다. 2. 음악을 듣는 방법 및 음형처리에 관한 상상력과 표현의 기술을 습득한다. 3. 디지털 믹싱과 녹음, 음색합성과 편집의 기술을 습득한다.

● 컴퓨터그래픽 II (Computer Graphics II)

교육목표	회로망 이론은 아날로그 선형 회로의 해석에 필요한 위상 기하학과 관련된 용어, Laplace 변환을 사용한 1,2차 회로 해석, 구동점 함수의 합성과 전달함수의 합성을 학습한다. 또한 고전적인 아날로그 필터 회로들 (Butterworth 필터, Chebyshev 타입 I 필터, Chebyshev 타입 II 필터, 타원 함수 (Cauer) 필터 등)에 대하여 학습한다.
교육성과 (수행준거)	1. 포토샵의 기본 기능과 활용방법에 대한 다양한 예제 실습을 통해 창의적 아이디어를 완성도 있는 결과물로 이끌어 낼 수 있는 능력을 개발한다. 2. 디자이너의 기본 소양인 창의적 아이디어로 발상하고 문제해결을 위한 다양한 아이디어 탐색, 아이디어를 효과적으로 표현하기 위한 표현방법을 모색한다. 3. 공모전 작품(국가상징디자인공모전 등)을 통한 실습 능력을 배양한다.

● 촬영및조명 I (Lighting & Camera Technique I)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 프로그램 제작에 필요한 촬영과 조명 이론과 실습 2. 정영상과 동영상의 차이와 제작시 요구되는 테크닉 3. 동영상 구성기법 4. 동영상 제작에 필요한 촬영 테크닉

● 방송기획제작 (TV Directing and Production)

교육목표	TV 프로그램의 다양한 장르 유형별 특성을 이해하고, 각 프로그램의 유형별로 기획, 구성하며 의도한 바를 효율적으로 표현할 수 있는 제작 방법을 연구한다.
교육성과 (수행준거)	1. 학기 전반부는 한국영상전문인자격증(편집2급) 시험을 집중 대비하여 강의한다. 2. 학기 후반부는 방송프로그램의 구조를 이해하고 이를 실 제작에 응용한다.

● 인터넷방송사이트제작 (Internet Broadcasting Site Design)

교육목표	디지털 인터넷 방송에 적합한 환경을 연구하고, 사용자의 상호작용성을 높여주는 콘텐츠 구조, 레이아웃, GUI 등을 학습하여 사용성의 개선 및 크리에이티브를 위한 컨셉설정 등을 통하여 사용자 환경에 적합한 인터페이스를 제작한다.
교육성과 (수행준거)	1. 웹 & 애플리케이션 미디어 디자인의 중요성 및 활용성을 이해 할 수 있다. 2. 웹 & 애플리케이션 디자인의 기본 정의, 역사, 활용의 분야에 대한 이해를 할 수 있다. 3. UI(User Interface),GUI(Graphic User Interface),UX(User Experience),Interactive design을 이해 할 수 있다. 4. 융합미디어 환경의 웹 & 애플리케이션 제작 방법론을 이해 할 수 있다.

● 영상특수효과 (Digital Visual Effect)

교육목표	멀티미디어영상에 사용되는 관련 파티클, 폭파장면, 자연현상 효과 등의 특수효과를 표현하기 위해 3차원 소프트웨어를 활용하여 상황에 따른 적절한 효과를 선정할 수 있는 기술을 습득한다. 영상 및 컴퓨터그래픽의 합성, 2, 3차원 그래픽 효과, 음향 효과, 렌더링 효과 등에 관한 실습과 이론을 병행한다.
교육성과 (수행준거)	1. 창의적 발상을 통한 영상 합성인 구현 2. Photoshop, After Effects학습 및 표현력 증진 3. 매트페인팅, 로토스코핑, 크로마키 활용법 습득

● 촬영및조명II (Lighting & Camera Technique II)

교육목표	촬영 및 조명의 심화과정으로 이들의 기술적, 미학적 지식과 이론을 심층적으로 분석하고 촬영에 필요한 고급 카메라 운영과정과 조명의 실무과정을 습득한다. 실습제작 및 워크샵으로 진행한다.
교육성과 (수행준거)	1. 촬영의 기본원리 2. 현장에서 필요한 촬영의 자세와 정보 3. 기존 작품을 통한 촬영과 조명분석 4. 현장제작 5. 빛의 원리와 조명

● 광고기획과전략 (Lighting & Camera Technique II)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 학기 전반에는 광고의 정의와 기능, 유형과 특징, 광고의 실무와 제반 프로세스에 대해 이해하는 시간을 갖고 2. 잘 만들어진 광고와 광고 기획서의 샘플 사례들에 대한 분석을 통해 광고 기획의 진행 프로세스별 노하우를 습득한다. 3. 이를 기반으로 학기 후반에는 팀 작업을 통해 직접 광고를 기획하고 실천과 유사한 경쟁 프레젠테이션을 경험해 본다.

● 모션그래픽 (Motion Graphic)

교육목표	이미지, 문자, 소리를 유기적으로 구성하는 모션디자인 과목으로서 창의적 발상을 구현하는 전문 모션 그래픽의 효과를 습득하여 모션 그래픽의 능력을 배양한다.
교육성과 (수행준거)	1. 모션그래픽에 대한 정의와 커뮤니케이션과의 관계를 학습한다. 2. 모션그래픽 메시지 전략과 시각표현을 학습하여 효과적인 프로젝트를 진행한다. 3. 모션그래픽 표현을 위한 툴에 대한 실습을 통해 양질의 프로젝트를 제작한다.

● 광고사운드편집 (Sound Editing for Advertising)

교육목표	광고의 음향 효과, 배경음악을 편집 및 저작할 수 있는 능력을 배양한다. 광고 녹음 및 믹싱 과정에서 필요한 녹음 이론 및 테크닉에 대해 탐구하며, 진행 중에 있는 개인 작품의 음향상의 창조적인 문제점을 다룬다.
교육성과 (수행준거)	1. 컴퓨터와 전자악기가 어떻게 음악에 응용되고 있는지를 탐구한다. 2. 소프트웨어를 사용하여 디지털 믹싱과 녹음, 악기의 편성과 편곡, 음색합성과 편집, 악보사보와 출판이며 이론과 실습으로 나누어 실시한다.

● 미디어조사방법론 (Media Research Methods)

교육목표	미디어 연구의 기본적 접근을 목적으로 과학, 연구문제, 가설, 개념 등에 관한 기초 지식을 습득하고, 조사 및 분석에 관련된 방법들을 공부한다. 이를 통해 미디어 현상을 보다 과학적으로 이해함과 동시에 콘텐츠 제작 있어서도 보다 전략적 수행이 가능하도록 교육한다.
교육성과 (수행준거)	1. 다양한 미디어 환경에 대해 이해 할 수 있다. 2. 미디어 환경과 관련된 기술적 / 사회적 소구사항을 분석하는 능력을 배양할 수 있다. 3. 뉴 미디어 기획 및 제작 능력을 함양 할 수 있다.

● 3D애니메이션II (3D Computer AnimationII)

교육목표	3D 애니메이션의 심화과정으로 3차원 소프트웨어를 활용한 모델링, 맵핑, 애니메이션의 현장실무 제작과정을 습득하고 3D 컴퓨터 애니메이션의 기획, 제작, 수정, 편집 등의 세부 제작기술들을 연구한다.
교육성과 (수행준거)	1. 기획에서 프로덕션 단계까지 전반적인 3D를 활용한 게임 그래픽 스타일을 이해한다 2. 모델링, 텍스처와 맵핑까지의 제작 방법을 학습한다. 3. 개인별 실무 포트폴리오를 제작한다.

● 특수영상제작 (Making of VFX)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 창의적 발상을 통한 영상디자인 구현 2. Photoshop, After Effects 학습 3. 3D 입체 영상 고찰 4. 주제별 프로젝트 기획안 작성

● 모션그래픽II (Motion GraphicII)

교육목표	모션그래픽 심화과정으로 광고, 방송, 영화분야에 적용되는 모션그래픽의 실제 기획부터 제작과정을 습득하고 완성한다.
교육성과 (수행준거)	1. 모션그래픽에 대한 정의와 커뮤니케이션과의 관계 학습 2. 모션그래픽의 메시지 전략과 시각표현 연구 3. 모션그래픽의 표현을 위한 툴에 대한 이해

● 인터넷프로그래밍 (Internet Programming)

교육목표	클라이언트 및 서버구조에서의 웹 프로그래밍과 데이터베이스를 활용하기위해 학습하는 교과과정이다. 아울러 현업에서 뿐만 아니라 학교 및 기타 기관에서 많이 사용되는 ASP 또는 PHP 학습을 통하여 기초에서 실무까지의 학습이 되도록 하여, 스크립트언어와 웹마스터 과정과 연관하여 고급 인터넷 프로그래머를 배양한다.
교육성과 (수행준거)	1. PHP의 특징과 필요성을 비롯한 동작 환경, 관련 프로그램과의 관계를 파악한다. 2. 상수와 변수, 연산자, 제어문 함수 등의 PHP 기초 문법을 숙지하게 한다. 3. 쿠키와 세션에 ?나 기본 개념을 파악하여 웹 사이트 제작의 기초 이론을 습득하게 한다. 4. MySQL 데이터베이스의 기본 개념을 이해하고 실습을 통해 PHP의 API 함수들과 MySQL의 연동 방법을 알아본다.

● VJ영상프로젝트 (VJ Production Project)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 미니다큐프로그램제작 2. 다큐프로그램제작기법 3. 다큐기획과 구성 4. 촬영과 편집 5. 기존 다큐프로그램의 분

● 특수영상프로젝트 (VFX Project)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 창의적 발상을 통한 영상 합성인 구현 2. Photoshop, After Effects 학습 및 표현력 증진 3. 주제에 따른 개인별 프로젝트 완성

● 3D영상프로젝트 (3D Digital Image Project)

교육목표	3D영상제작의 모든 분야에 필요한 기술적, 기법적 효과를 활용하여 3D영상을 제작하는 프로젝트 수업이다. 3D영상 프로젝트를 통해 한편의 3D영상이 어떤 요소와 과정을 거쳐 유기적인 관계로 조화를 이루어나가는가를 연구한다.
교육성과 (수행준거)	1. 디지털콘텐츠산업 현황분석을 통해 수강생의 향후 전공에 대한 맞춤형 진로 계획 수립 2. 기초적인 관련전공의 이론과 실습과정의 경험을 통해 분야별 콘텐츠 제작기술의 이해

● 광고홍보영상프로젝트 (Project for Advertising & PR)

교육목표	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 저장을 위한 요건 등을 이론과 주요 저작 사례의 검토를 통하여 이해한 후 실습 프로젝트를 수행한다.
교육성과 (수행준거)	1. 프로젝트에 필요한 디자인발상, 타이포그래피, 표현법 등 광고디자인 이론 및 이미지사례, 즉 이론수업과 실기수업을 병행하여 진행 2. 브레인스토밍, 썸네일 스케치, 포토샵, 일러스트 프로그램을 활용한 광고디자인 제작을 통하여 창의성 연구 3. 이론적인 내용설명과 함께 학생들 스스로 주위의 광고를 찾아 조사하고 발표하는 방식으로 전개

● 모션그래픽프로젝트 (Motion Graphic Project)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 모션그래픽 미디어 콘텐츠 기획 및 개발 능력 함양 2. 모션그래픽 미디어 콘텐츠 관련 이론 학습 3. 모션그래픽 미디어 콘텐츠 Trend 및 Vision 도출 4. 모션그래픽 미디어 콘텐츠 제작능력 함양 5. 개인 진로에 적합한 포트폴리오 콘텐츠 제작

● 커머셜영상세미나 (Commercial Visual Seminar)

교육목표	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.
교육성과 (수행준거)	1. 포트폴리오 워크샵 및 캡스톤 디자인 능력 함양 2. 취업 및 진로 설계에 필요한 퍼스널 아이덴티티 기획 능력 함양 3. 온/오프라인 연계형 포트폴리오 기획 능력 함양 4. 개인 프로모션 및 프리젠테이션 능력 함양

● 특수영상세미나 (VFX Seminar)

교육목표	특수영상 관련분야의 제작기술현황과 산업적 활용도에 대한 분석으로 특수영상의 기술적 전개방향을 연구하고 산업적 적응능력을 함양한다.
교육성과 (수행준거)	1. 창의적 발상을 통한 영상디자인 구현 2. 다양한 특수영상 제작 과정 습득 3. 각 개인별 주제설정 및 제작발표

● 방송영상세미나 (Broadcasting Seminar)

교육목표	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 효율적이고도 창의적인 방송영상 제작 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.
교육성과 (수행준거)	1. 기존방송제작에대한 체계적 이해와 함께 이를 기반으로 3D입체영상제작 기술까지를 응용하도록 강의한다