

영상·콘텐츠디자인학과

(Dept. of Entertainment & Contents Design)

설치 과정 : 석사과정, 박사과정, 석·박사통합과정

학과 소개

영상·콘텐츠 디자인학과는 문화-기술-디자인이 융합된 고부가가치 영상문화를 선도하고 디자인의 사회적 책임과 윤리를 실천하는 창의적 인재 양성을 목표로 한다. 현대의 핵심적 문화산업인 영상엔터테인먼트 분야의 가치와 중요성이 크게 대두되고 있는 상황에서 우리는 이미 풍류라는 오랜 고품격 엔터테인먼트 전통을 가지고 있다. 영상·콘텐츠디자인학과는 이러한 문화적 역사성에 디자인과 첨단기술이 융합된 현대성을 구현하여 궁극적으로는 감동지향커뮤니케이션을 이루고자한다. 본 전공은 다큐멘터리, 영상 광고, 뮤직비디오 등 전통적인 라이브액션비디오를 비롯하여 VFX(시각특수효과), 3D애니메이션, 모션그래픽 등의 CGI콘텐츠산업과 첨단기술을 기반으로 미술, 공연, 건축, 게임, 통신, IT 등 학제간의 융합으로 새롭게 탄생, 진화하고 있는 가상현실, 증강현실 기반 뉴미디어엔터테인먼트디자인에 대한 심도 깊은 전문 교육을 제공한다.

교육 목표

영상·콘텐츠디자인학과는 매체 중심의 디자인교육이 아닌 개념 중심의 융합교육 패러다임으로 학문과 문화의 경계를 초월한 고품격의 영상엔터테인먼트 정착에 이바지할 교육인재 및 전문디자이너 양성을 목표로 한다.

전공 분야

분 야	개 요
영상·콘텐츠디자인 전공 (Entertainment & contents Design Major)	학문과 문화의 경계를 초월한 고품격의 영상엔터테인먼트 정착에 이바지할 교육인재 및 전문디자이너를 양성한다.
	세 부분야
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Live Action Linear Video: Documentary, Commercial Films, Music Video, Etc. ■ VR/AR New Media: VR/AR Interactive Media, New Form Entertainment, Etc. ■ CGI (Computer Generated Image): Motion Graphics, VFX, 3D Animation, Etc. ■ Critical Study: History and Theory of Media

학과 운영내규

1. 선수과목

타계열 출신 석사과정 학생의 선수과목은 학과학사관리위원회에서 별도로 정한다.

2. 외국어 시험

외국어시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.

3. 종합시험

- 1) 종합시험의 응시자격 및 응시절차는 대학원 학칙 및 대학원 학사운영규정에 준한다.
- 2) 종합시험은 석사과정 2과목으로 한다.

4. 학위청구논문

- 1) 논문계획서는 지도교수의 확인을 받아 석사과정은 3차 학기 개강 1주내 주임교수에게 제출한다.
- 2) 논문예비심사는 논문지도평가로 시행한다.
- 3) 본심사 직전 학기말까지 논문지도평가를 통과(pass)하여야 한다.
- 4) 본심사용 학위청구논문은 전기에 졸업하고자 하는 대학원생은 10월 초까지, 후기에 졸업하고자 하는 대학원생은 4월 초까지 제출하여야 한다. 기간 내 제출하지 않은 논문은 심사에서 제외한다.
- 5) 논문심사는 1회 실시되 부득이 재심사를 요하는 학생에 한하여 재심을 실시한다. 심사결과는 논문 성적, 작품성적, 구두시험성적이 각각 평균 70점 이상이어야 한다.

부 칙

이 내규는 2014년 3월 3일부터 시행한다.

교과과정표

○ 전공(Major Course)

교 과 목	학점	강의	실습	수강대상	
고급영상제작스튜디오 1	(Intensive Production Studio 1)	3	3	0	석·박사 공통
고급영상제작스튜디오 2	(Intensive Production Studio 2)	3	3	0	
영상미디어역사연구	(History Study of Motion Pictures and Media)	3	3	0	
영상미디어비평연구	(Critical Study of Motion Pictures and Media)	3	3	0	
고급스토리디자인 1	(Advanced Story Design 1)	3	3	0	
고급스토리디자인 2	(Advanced Story Design 2)	3	3	0	
고급디지털비디오	(Advanced Digital Video)	3	3	0	
고급사운드디자인	(Advanced Sound Design)	3	3	0	
고급모션디자인 1	(Advanced Motion Design 1)	3	3	0	
고급모션디자인 2	(Advanced Motion Design 2)	3	3	0	
고급미디어디자인 1	(Advanced Media Design 1)	3	3	0	
고급미디어디자인 2	(Advanced Media Design 2)	3	3	0	
융합콘텐츠디자인스튜디오 1	(Integrated Contents Design Studio 1)	3	3	0	
융합콘텐츠디자인스튜디오 2	(Integrated Contents Design Studio 2)	3	3	0	
논문작품연구세미나 1	(Thesis Project Study Seminar 1)	3	3	0	
논문작품연구세미나 2	(Thesis Project Study Seminar 2)	3	3	0	
아시아문화콘텐츠연구	(Asian Cultural Contents Study)	3	3	0	
디자인인턴쉽	(Design Internship)	3	3	0	
융합콘텐츠디자인&테크놀로지 1	(Integrated Contents Design & Technology 1)	6	6	0	
융합콘텐츠디자인&테크놀로지 2	(Integrated Contents Design & Technology 2)	6	6	0	
융합콘텐츠디자인&테크놀로지 3	(Integrated Contents Design & Technology 3)	6	6	0	
융합콘텐츠디자인&테크놀로지 4	(Integrated Contents Design & Technology 4)	6	6	0	

교 과 목		학점	강의	실습	수강대상
연구세미나	(Study Seminar)	3	3	0	박사
연구세미나 1	(Study Seminar 1)	3	3	0	
연구세미나 2	(Study Seminar 2)	3	3	0	
연구세미나 3	(Study Seminar 3)	3	3	0	
연구세미나 4	(Study Seminar 4)	3	3	0	

교과목 개요

○ 전공(Major Course)

- 고급영상제작스튜디오 1, 2(Intensive Production Studio 1, 2)
영화, 다큐멘터리, 비디오아트, 게임, 모션그래픽, 인터랙션 영상 등 다양한 장르의 영상미디어를 통해 작가와 디자이너로서 개인의 창작 이념을 실현하는 방법론 개발 연구를 목표로 한다.
- 영상미디어역사연구(History Study of Motion Pictures and Media)
초기 영화, 방송으로부터 뉴미디어에 이르기까지 영상미디어의 진화를 역사적 관점에서 고찰하여 현대 사회에서 영상엔터테인먼트 산업이 갖는 문화적 의미를 진단한다.
- 영상미디어비평연구(Critical Study of Motion Pictures and Media)
다양한 영상미디어가 현대 사회에서 갖는 사회적 가치와 의미를 철학, 미학, 문화학적 관점에서 고찰하여 양질의 영상 콘텐츠를 창작하는 정신적 가치의 함양을 목표로 한다.
- 융합콘텐츠디자인스튜디오 1, 2(Integrated Contents Design Studio 1, 2)
융합적 미디어 사용을 기반으로 내용으로서의 디자인 방법론을 연구하고 콘텐츠 창작자로서의 디자이너의 사회적 문화적 역할을 모색한다.
- 논문작품연구세미나 1, 2(Thesis Project Study Seminar 1, 2)
논문 작성을 통해 졸업 작품의 기획에 학문적 토대를 마련하여 창작의 방법론을 이론화하는 것은 물론 학술 활동의 올바른 연구 윤리 함양을 목표로 한다.
- 고급스토리디자인 1, 2(Advanced Story Design 1, 2)
영상문법의 내적 기초가 되는 스토리 개발 및 내러티브 구성법을 연구하여 영화, 애니메이션, 게임, 광고 등 제반 영상콘텐츠 창작의 토대로 삼는다.
- 고급디지털비디오(Advanced Digital Video)
ENG카메라 운영, 3D 촬영, 특수 촬영 등 고급디지털비디오 제작이 필요로 하는 이론과 기술의 습득을 목표로 한다.
- 고급사운드디자인(Advanced Sound Design)
고품격 영상콘텐츠 제작을 위한 사운드디자인의 제반 이론을 습득하고 ProTools와 같은 고급사운드 디자인 저작 소프트웨어 운영법의 연마를 목표로 한다.
- 고급모션디자인 1, 2(Advanced Motion Design 1, 2)
모션그래픽스, 시각특수효과(VFX), 3D애니메이션 등 영화, 방송 및 다양한 영상미디어가 필요로 하는 모션디자인의 이론과 기술 습득을 목표로 한다.

- 고급미디어디자인 1, 2(Advanced Media Design 1, 2)
선형적 영상미디어와 차별된 인터랙티브영상미디어의 무한한 확장 가능성을 탐구하여 엔터테인먼트 산업의 새로운 형식과 가능성을 모색하고 제안한다.
- 아시아문화콘텐츠연구(Asian Cultural Contents Study)
한국의 문화 콘텐츠를 포함한 아시아 문화 콘텐츠의 역사와 비전을 세계 문화의 역사와 흐름 안에서 분석하고 이해하여 창작자로서의 이론적 근거를 심화하는 것을 목표로 한다.
- 디자인인턴쉽(Design Internship)
실무 디자인 프로젝트를 진행하거나 현장 인턴쉽 프로그램에 참여함으로써 다양한 실무 경험을 익히고 효과적인 포트폴리오 구성을 목표로 한다.
- 융합콘텐츠디자인&테크놀로지 1, 2, 3, 4(Integrated Contents Design & Technology)
박사과정을 위한 심화 연구 교과로 디자인과 기술 영역의 융합적 콘텐츠 연구를 기반으로 철학, 문화 등 인간의 삶을 구성하는 제반 영역을 입체적 관점에서 탐구하고 융합하여 디자인의 지평을 넓히는 방법론을 모색한다.
- 연구세미나 (Study Seminar)
박사 과정 논문 작품연구 및 관련 프로젝트를 진행함으로써 창작 방법론과 학문적 맥락을 심화하는 것을 목표로 한다.
- 연구세미나 1, 2, 3, 4(Study Seminar 1, 2, 3, 4)
박사 과정 논문 작품연구 및 관련 프로젝트를 진행함으로써 창작 방법론과 학문적 맥락을 심화하는 것을 목표로 한다.