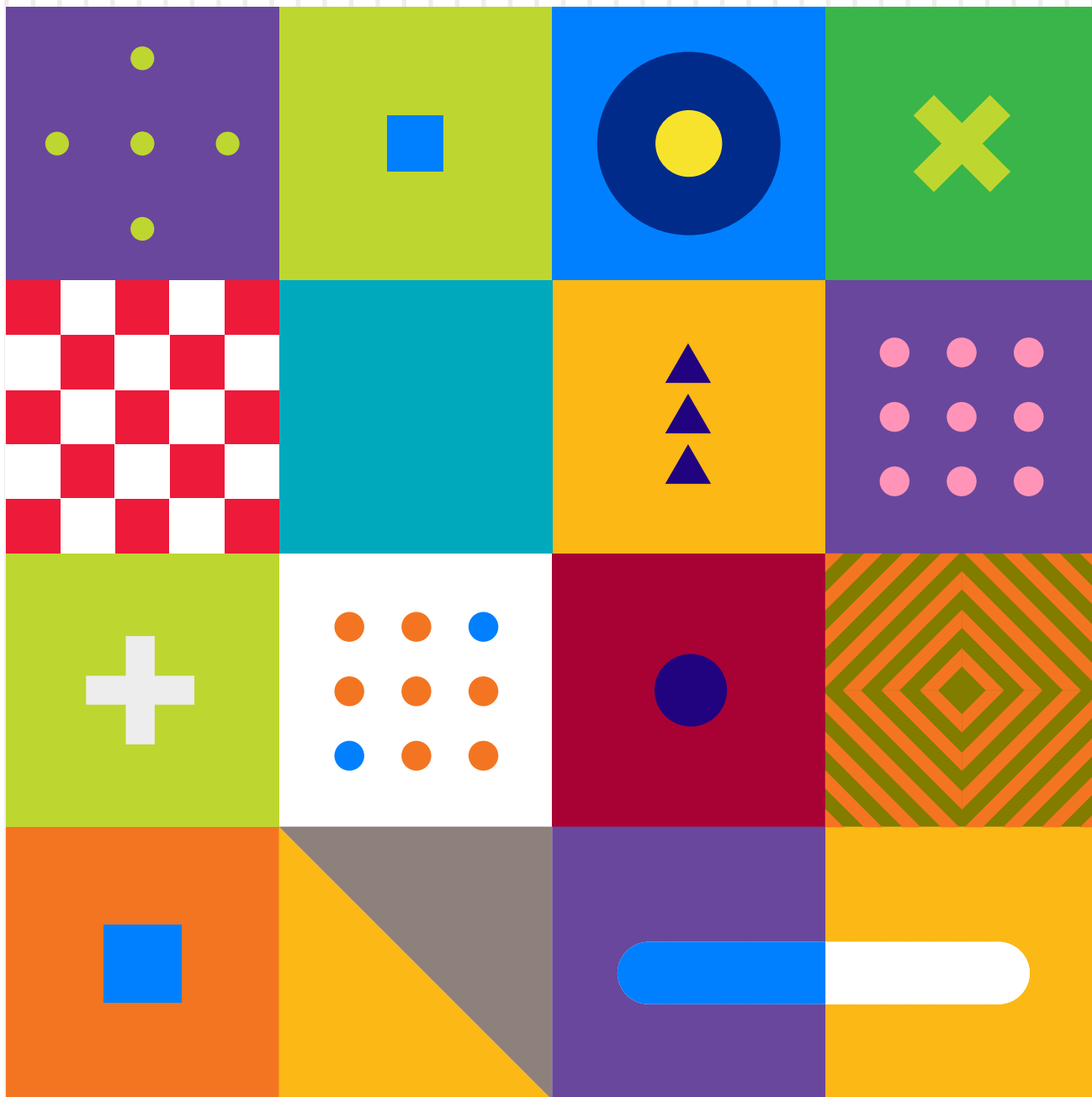


2025

청강문화산업대학교 교육과정 안내

ChungKang College of Cultural Industries

CURRICULUM INFORMATION





2025 청강문화산업대학교 교육과정 안내

2025 ChungKang College of Cultural Industries

CURRICULUM INFORMATION

전문학사과정

애니메이션스쿨
애니메이션전공 - 3
만화콘텐츠스쿨
웹툰만화콘텐츠전공 - 27
웹소설창작전공 - 43
게임콘텐츠스쿨
게임전공 - 57
패션뷰티스타일스쿨
스타일리스트전공 - 91
공연예술스쿨
뮤지컬연기전공 - 104
무대미술전공 - 116
연극영상연기전공 - 130
연출극작전공 - 143
융합콘텐츠스쿨
융합콘텐츠창작전공 - 155
자율전공 - 168
혁신전공 - 170

교양교육원

교양교육원 - 174

학사학위전공심화과정

애니메이션학과 - 188
웹툰웹소설콘텐츠학과 - 194
차세대게임콘텐츠학과 - 197
공연예술학과 - 203
패션콘텐츠학과 - 207

대학의 학사제도

대학의 학사제도 - 211

Associate Degree Program

School of Animation
Animation Major - 3
School of Manhwa Contents
Webtoon and Comics Content Major - 27
Web Novel Creation Major - 43
School of Game
Game Major - 57
School of Fashion & Beauty Style
Styling Major - 91
School Of Performing Arts
Musical Theater Acting Major - 104
Stage Design Major - 116
Theatre and Film Acting Major - 130
Playwriting and Directing Major - 143
School of Convergence
Convergence Content Creation Major - 155
Autonomous Major- 168
InnovativeMajor - 170

Liberal Arts Education Center

LYKEION - 174

Bachelor's Degree Intensified Program

Department of Animation - 188
Department of Webtoon and Web Novel Content - 194
Department of Next-Generation Game Content - 194
Department of Performing Arts - 203
Department of Fashion Content - 207

The University's Academic System

The University's Academic System - 211

애니메이션스쿨 School of Animation

애니메이션전공 Animation Major



전공소개

세계 애니메이션 교육기관 7위 선정 (2019, Animation Career Review) '기획과 연출, 아트와 디자인, CG 이미지, 애니메이션'의 세분화된 직무트랙 별 실무역량을 바탕으로 프로젝트중심 콘텐츠 창작능력을 습득하여 애니메이션/영상 전문가가 될 수 있도록 교육합니다.

교육특징

미래 콘텐츠 산업의 핵심인 글로벌 영상콘텐츠분야의 발전을 목표로 상용화콘텐츠 제작능력과 창업아이템 개발 능력을 고루 갖춘 국내 최고의 애니메이션/영상전문가를 양성합니다. 연출 아트, 애니메이션, 3D이미지 3D캐릭터, 모션그래픽, VFX의 세분화된 직무트랙 별 실무역량을 바탕으로 한 프로젝트 중심 교육과정과 크리틱, 튜터링, 전문가 특강 등의 풍부한 비교과 프로그램을 통해 수준 높은 교육환경을 제공합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

애니메이션/영상기획자, 프로듀서/감독, 컨셉 아티스트, 스토리보드/레이아웃 아티스트, 캐릭터/배경디자이너, 애니메이터, 3D모델러, 3D리거, 3D라이팅/렌더링 전문가, CFX 전문가, VFX/영상합성전문가, 촬영 및 편집 전문가, 모션그래픽 디자이너 등 취업

- 독립애니메이션 작가, 웹 애니메이션 제작자, 유튜브 크리에이터 활동
- 안시, 히로시마, 오타와, 자그레브(ZAGREB) 국제애니메이션 페스티벌 초청
- 슈투트가르트 국제애니메이션 영화제 롯데 라이니거(Lotte Reiniger)상, 체코 애니필름 영화제 장편부문 그랑프리 등 수상
- 카툰온더베이, 아니마 문디, 크록, 멜버른, 클레르몽페랑 등 유수 국제영화제 석권



Introduction to the Major

Ranked 7th among global animation education institutions (2019, Animation Career Review), this program offers specialized job tracks including planning and directing, art and design, CG imaging, and animation. Students acquire project-centered content creation skills in order to become experts in animation and visual media.

Educational Features

The program aims to nurture Korea's top animation and visual content professionals equipped with commercialization capabilities and entrepreneurship skills, targeting advancements in global video content—a core area of the future content industry. It features a project-centered curriculum tailored to specific job tracks such as directing art, animation, 3D imagery, 3D character design, motion graphics, and VFX. The rich educational environment includes critiques, tutoring, and expert lectures as part of an extensive extracurricular program.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Animation/Visual Content Planners, Producers/Directors, Concept Artists, Storyboard/Layout Artists, Character/Background Designers, Animators, 3D Modelers, 3D Riggers, 3D Lighting/Rendering Experts, CFX Experts, VFX/Compositing Specialists, Cinematography/Editing Experts, Motion Graphics Designers.

- Independent Animation Artists, Web Animation Creators, and YouTube Content Creators.

- Invitations to international animation festivals including Annecy, Hiroshima, Ottawa, and Zagreb.

- Awards such as the Lotte Reiniger Award at the Stuttgart International Festival of Animated Film and the Grand Prize in the Feature Film Category at the Czech Anifilm Festival.

- Acclaim at major international film festivals such as Cartoons on the Bay, Anima Mundi, KROK, Melbourne, and Clermont-Ferrand.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	애니메이션파운데이션	1-1	3	움직임을 통해 소통하는 애니메이션의 속성에 따라 다양하고 독특한 표현 방법을 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
	Animation Foundation	1-1	3	In line with the communicative nature of animation through movement, this course explores various unique methods of expression and examines the relationship between visual language and design. Students will learn the shared fundamentals applicable to all animation techniques, including 2D, 3D, and stop motion. They will also develop the knowledge required to balance artistic expression and industry demands.
2	클래식애니메이션 I	1-1	3	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.)
	Classical Animation1	1-1	3	Students learn the fundamental principles of 2D animation, focusing on smooth and fluid movement through an American-style animation approach. The course teaches traditional animation production techniques. (3D animation students with basic knowledge of Maya are also eligible to participate.)
3	전공역량크리틱 I	1-1	1	1. 이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 2. 자기정체성 확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
	Critic about competence of animation as major I	1-1	1	1. This course involves exploration and inquiry to develop core competencies in the animation major. 2. It shares essential information and experience for students seeking to cultivate their identity and vision as creators.
4	3D애니메이션 I	1-1 1-2	3	애니메이션과 진자운동, 꼬리움직임, 스탠드 점프 등을 만들어 봄으로써 애니메이션의 기본 원리가 3D 컴퓨터 애니메이션에서 적용되는 원리를 배우고 실습하는 수업이다
	3D Animation I	1-1 1-2	3	This course introduces the foundational principles of animation as applied to 3D computer animation. Students practice by creating bouncing balls, pendulum motion, tail movements, and stand jumps, learning how these concepts translate into 3D animation.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
5	촬영과편집	1-1 1-2	3	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 편집 툴인 Adobe Premiere도 익힐 수 있다.
	Shooting & Editing	1-1 1-2	3	This course allows animation majors to easily experience and learn the language of visual directing. Students gain theoretical and practical knowledge on approaching themes, directing perspectives, lens characteristics, shot composition, layout, shooting, and editing. The course also includes training in Adobe Premiere, a key editing tool.
6	아이디어와이야기	1-1 1-2	2	애니메이션 이해를 바탕으로 애니메이션에 적합한 아이디어를 찾고, 핵심 요소를 개발하며, 작품의 메인 플롯에 적합한 아이디어 개발 과정의 학습을 통해 아이디어를 경쟁력있는 이야기로 개발하여 장르별로 스토리텔링을 완성
	Idea & Storytelling	1-1 1-2	2	This course focuses on identifying ideas suited for animation, developing core elements, and refining them into competitive stories. Students learn to craft storytelling techniques tailored to specific genres, transforming ideas into compelling plots.
7	애니메이션워크숍	1-1 1-2	3	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.
	Animation Workshop	1-1 1-2	3	Designed as an introductory production course, this class teaches the principles and processes of animation and video production. Through team projects, students explore diverse production methods and techniques, delve into thematic inquiries, and develop innovative ideas. The course emphasizes hands-on experience with new forms of visual expression.
8	비주얼스토리텔링	1-1 1-2	3	텍스트로 이루어진 다양한 종류의 시놉시스와 시나리오를 여러 가지 애니메이션의 표현기법과 스타일로 시각화 시키는 과정을 학습하는 교과
	Visual storytelling	1-1 1-2	3	This course teaches students how to visualize various text-based synopses and scenarios through diverse animation styles and techniques. It emphasizes the adaptation of written materials into animated formats.
9	디자인랭귀지	1-1 1-2	3	애니메이션 디자인의 감정적 의미 소통을 강화하기 위한 이미지 구성 요소와 디자인의 기본 원리와 작용에 관해 학습하여 다양한 디자인랭귀지의 활용을 통해 독창적, 추상적 웨임앤컬러 이미지를 개발하는 능력을 기르는 수업이다.
	Design Language	1-1 1-2	3	This course focuses on strengthening the emotional communicative elements of animation design. Students learn the fundamental principles of design and their applications, gaining the ability to develop creative and abstract shape-and-color imagery, and also enhance their skills in constructing original visual narratives through diverse design languages.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
10	레이아웃	1-1 1-2	3	개별 쇼트들의 캐릭터와 배경의 화면구도 속 카메라 위치와 동선을 학습하는 교과이다.
	Layout	1-1 1-2	3	This course teaches students the principles of camera positioning and movement within the composition of individual shots, focusing on characters and backgrounds.
11	컬러스토리텔링	1-1 1-2	3	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.
	color storytelling	1-1 1-2	3	This course covers the fundamentals of color theory, practice, and application for storytelling purposes. Students gain a comprehensive understanding of color and materials, from basic theory to practical utilization. They learn how to analyze the individual "story" of each color and develop optimized color strategies.
12	캐릭터디벨롭먼트	1-1 1-2	3	애니메이션의 인체드로잉에 필요한 구조적 동작을 이해하는 해부학적 지식을 학습하는 교과목으로 3차원공간에서 직접 제작하여 입체적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 교과목이다.
	Character Development	1-1 1-2	3	This course provides anatomical knowledge essential for understanding the structural movements required in animation drawing. Students work directly in three-dimensional space to enhance their spatial awareness and anatomy skills simultaneously, fostering a strong foundation for lifelike human drawing in animation.
13	애니메이션사운드	1-1 1-2	3	애니메이션의 사운드 제작 프로세스를 이해하고 기본적인 사운드 제작에 대해 익혀 프로젝트의 사운드 연출과 제작에 필요한 기초적인 이론과 제작 기술을 익히는 과목이다.
	Animation Sound	1-1 1-2	3	This course introduces the sound production process for animation. Students learn basic theories and techniques of sound production, gaining skills necessary for sound design and direction in animation projects.
14	TV페인트	1-1 1-2	1	TV페인트 프로그램을 익히는 툴 교육 과목으로 다양한 애니메이션 툴 중의 하나로 활용할 수 있는 티비페인트의 활용법을 익히는 수업이다.
	TV Paint	1-1 1-2	1	This is a tool-focused course that teaches the use of the TVPaint program, which is widely used in animation production. Students learn the program's features and its application to various animation projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
15	클립스튜디오	1-1 1-2	1	클립스튜디오 수업은 5주간 진행하는 블럭식수업임. 클립스튜디오 프로그램 툴 교육 과목으로 프로그램 사용법과 응용하는 방법을 배우고 카메라 라와 FX 효과 등 2D 애니메이션을 제작하는데 도움을 주고자 하는 수업.
	Clip Studio	1-1 1-2	1	Conducted as a five-week block course, this class introduces students to Clip Studio, teaching program usage and its applications. Students learn how to incorporate camera effects, FX effects, and other techniques to aid in 2D animation production.
16	2D애니메이션실무 I	1-1 1-2	3	2D애니메이션의 제작과정을 이해하고 애니메이션 움직임의 타이밍과 스페이싱 등 기초 원리에 대한 지식을 습득하고 학습하여 애니메이션으로 표현하는 방법을 배울 수 있는 수업이다.
	2D Animation Practice1	1-1 1-2	3	This course provides an understanding of the production process in 2D animation. Students learn fundamental principles such as timing and spacing of movements, gaining the knowledge and skills to effectively express animated motion.
17	컨셉디자인	1-1 1-2	3	기초 디자인능력과 애니메이션제작의 기본적인 이해를 바탕으로 애니메이선디자인과 배경제작의 실재를 기술적인 테크닉보다는 애니메이션작품을 위한 효과적인 설정을 창조하는데 중점을 둔 교과목이다.
	Concept Design	1-1 1-2	3	Based on foundational design skills and a basic understanding of animation production, this course emphasizes the creative setting design for animated works rather than technical techniques. Students focus on creating effective and visually engaging settings for animation projects.
18	3D그래픽기초	1-1 1-2	3	컴퓨터 제작 실습을 통해 3D 그래픽의 기초가 되는 폴리곤 모델링, 맵핑과 텍스처링 기초, 라이팅, 렌더링 기초 등의 기법을 배운다.
	Basic 3D Graphic	1-1 1-2	3	Through hands-on computer-based practice, this course teaches foundational techniques for 3D graphics, including polygon modeling, mapping, texturing basics, lighting, and rendering fundamentals.
19	디지털페인팅	1-1 1-2	3	디지털 툴을 효과적으로 사용하는 기법을 학습하여 컨셉아트, 원화, 일러스트레이션의 오브젝트를 표현하기 위한 예제분석과 실습 교과목이다
	Digital Painting	1-1 1-2	3	This course focuses on effectively using digital tools to analyze and practice creating objects for concept art, original artwork, and illustrations. Students will engage in exercises to refine their digital artistic skills.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
20	제스처드로잉	1-1 1-2	3	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 인체의 기본 구조와 해부학적 이해를 바탕으로 실제 모델을 통해 중력과 동세의 흐름과 에너지를 표현하는 방법을 학습한다. 1인 혹은 2인의 누드 드로잉과 코스튬 드로잉을 통해서 인물들의 다양한 동작들을 관찰하여 표현하는데 중점을 둔 교과목이다.
	Gesture Drawing	1-1 1-2	3	This course provides a foundational understanding of the human body's basic structure and anatomy to depict character movements essential for animation production. Students learn to express gravity, motion flow, and energy through live model observation, focusing on various poses in nude and costume drawing for individuals or pairs.
21	라이프드로잉	1-1 1-2	3	실제 공간이나 장소 특성에 따른 다양한 자연 풍경이나 건축물과 사물들, 인물이나 동물과 같은 생명체들의 형태와 상황, 감정과 동작을 관찰하고 심미적인 재해석을 통해 드로잉하는 교과목이다.
	Life Drawing	1-1 1-2	3	This course involves observing and aesthetically reinterpreting various subjects, including natural landscapes, architectural structures, objects, and living beings like humans and animals. Students focus on capturing forms, emotions, actions, and situational contexts through drawing.
22	인체조소	1-1 1-2	3	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.
	Figure Sculpting	1-1 1-2	3	This foundational art and design course introduces the skeletal and muscular structures and functions based on anatomical theory. Students enhance their three-dimensional modeling skills through hands-on clay sculpting, creating lifelike representations of the human form.
23	캐릭터애니메이션 필름메이킹 I	1-2	3	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 스토리텔링 능력을 향상시키는 수업이다.
	Character Animation Filmmaking 1	1-2	3	Building on the knowledge and skills acquired in Classical Animation I, this course emphasizes American-style classical animation movements. Students produce a rough 30-second animated piece to demonstrate their mastery of movement and animation techniques.
24	전공역량크리틱 II	1-2	1	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성 확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
	Critique on the Competence of Animation as a Major 2	1-2	1	This course facilitates inquiry and exploration to develop the core competencies required in the animation major. It provides foundational information and experience for students aiming to cultivate their identity and vision as creators.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
25	현장실습1-동계	1-2	2	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.
	Work Experience1 (winter)	1-2	2	A collaborative course involving both the university and industry training institutions, it provides students with practical education and hands-on experience at industrial sites. Students gain applied knowledge, technical skills, and workplace ethics through real-world exposure tailored to their abilities and career interests.
26	3D리깅 I	1-2 2-1	3	3D리깅에 사용되는 기술들의 기본 개념을 이해하고 구성 요소들의 계층 구조를 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.
	3D Rigging I	1-2 2-1	3	This course introduces the basic concepts and techniques used in 3D rigging. Students learn to create the hierarchical structure of components and define their interrelationships to prepare 3D characters for animation. The course also covers the use of auto-rigging tools to streamline the rigging process, with practical exercises to enhance skills.
27	애프터이펙트	1-1 2-1	3	애니메이션, 영화, 뮤직비디오, OAP, 모션그래픽, 광고 등 현대 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 이해 할 수 있다
	AfterEffect	1-1 2-1	3	This practical course focuses on the tool "After Effects," widely used in animation, film, music videos, OAP, motion graphics, and advertising. Students learn the principles of motion, composition, and visual effects, enabling creative expression through various exercises. Weekly exercises are designed cohesively and reinforce understanding through repetition and integration.
28	스토리보드 I	1-2 2-1	3	텍스트로 구성된 스토리를 이미지로 전환하여 콘티뉴리티를 구성하고 연출할 수 있다.
	Storyboard I	1-2 2-1	3	This course teaches students to transform text-based stories into visual images, creating continuity and directing scenes effectively.
29	3D라이팅 I	1-2 2-1	3	효과적인 장면연출을 위해 재질의 표현 방법과 빛의 원리에 대해 이해하고 이를 3D의 기본 조명과 G.I기반의 조명으로 표현하는 방법을 익히는 과목이다.
	3D Lighting I	1-2 2-1	3	Students learn methods to represent materials and understand the principles of light for effective scene composition. The course covers basic 3D lighting and global illumination (G.I.)-based lighting techniques.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
30	캐릭터디자인	1-2 2-1	3	어필하는 캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 프로파일링 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련, 실습한다.
	Character Design	1-2 2-1	3	To create appealing characters, this course trains students in character ideation, design methodology, profiling techniques, and concept planning through exercises and practice.
31	애니메이션 컬러스타일링	1-2 2-1	3	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.
	Animation Color Styling	1-2 2-1	3	This course enhances students' abilities to design color settings and styling for various narrative situations and emotional shifts in animation. Students explore the production of color keys and scripts (color storyboards) and experience light and color design processes within the concept art field.
32	2D애니메이션실무 II	1-2 2-1	3	입체적 공간에서 인체의 구조를 이해하고 움직임의 기본적인 동작을 의도한 상황에 맞게 표현하고 연기할 수 있다.
	2D Animation Practice2	1-2 2-1	3	Students develop the ability to understand human anatomy in three-dimensional space and express intentional movements and acting tailored to specific scenarios.
33	3D텍스처맵핑	1-2 2-1	3	드로잉력을 기반으로 2D컴퓨터그래픽스를 활용하여 3D컴퓨터그래픽스 상에 모델링 오브젝트 매핑 작업에 적합한 맵 좌표의 추출과 효과적인 텍스처링 제작 방법을 습득하여 제시된 캐릭터와 배경 및 소품에 적합한 재질감을 적용하는 능력을 배양하기 위한 과목이다.
	3D Texturing & Mapping	1-2 2-1	3	Building on drawing skills, this course trains students to extract map coordinates suitable for object mapping and create effective textures using 2D computer graphics. Students apply these skills to design materials that suit characters, backgrounds, and props in 3D computer graphics.
34	3D하드서페이스 모델링	1-2 2-1	3	본 과목은 3D 애니메이션을 구성하는 요소 중, 3D 캐릭터를 제외하고 장면 구성에 필요한 요소를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업이다. 3D 애니메이션에 필요한 장면의 유형을 분석하고, 자신의 컨셉에 맞는 디자인을 통해 3D모델링을 제작해 보는 수업이다.
	3D Hardsurface Modeling	1-2 2-1	3	This practical course focuses on creating scene components for 3D animation, excluding character models. Students use 3D graphic tools to design and model elements required for scene composition. The course involves analyzing scene types, developing concepts, and creating 3D models that align with individual design concepts.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
35	3D캐릭터모델링 I	1-2 2-1	3	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.
	3D Character Modeling I	1-2 2-1	3	This course provides hands-on training in creating animation characters using 3D graphic tools. Students learn and practice the integrated process of designing and modeling 3D characters, gaining a comprehensive understanding of the character creation workflow for 3D animation graphics.
36	클래식애니메이션 II	2-1	6	수업의 디자인에 따라 장편영화 수준의 액팅을 위한 팬토마임 액팅과 부드러운 애니메이션을 집중 학습하고 캐릭터의 동기와 성격을 묘사하기 위한 움직임 분석방법 등을 학습한다.
	Classical Animation2	2-1	6	This course focuses on pantomime acting and smooth animation techniques designed for feature-film-level acting. Students learn movement analysis methods to describe a character's motivations and personality.
37	자기주도프로젝트 I	2-1	3	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작 하는데 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 연계교과목 없이 자기주도적으로 프로젝트를 진행한다. 팀 또는 개인으로 프로젝트를 진행할 수 있다.
	Self-directed Project I	2-1	3	This course guides students in planning and managing projects to develop and produce content relevant to their career goals using animation techniques. While the final project output is open to student preference, its "purpose" must be clearly defined to align with the rapidly changing media environment. The output should have value as content, not just as a portfolio piece. Students carry out projects independently without linked coursework. Projects can be undertaken individually or in teams.
38	전공역량크리틱III	2-1	1	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성 확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
	Critic about competence of animation as major III	2-1	1	This course involves inquiry and exploration to develop the core competencies of animation majors. It provides foundational information and experiences for students seeking to establish their creative identity and vision as creators.
39	현장실습2-하계	2-1	2	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성 확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
	Work Experience2 (summer)	2-1	2	This course involves inquiry and exploration to develop the core competencies of animation majors. It provides foundational information and experiences for students seeking to establish their creative identity and vision as creators.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
40	SDL-출판일러스트 II	2-1	3	이 수업은 일러스트관련 산학 프로젝트에 참여하는 학생을 대상으로 한다. 출판 일러스트를 창작하는 학생을 대상으로 출판물의 구성과 목적에 따른 일러스트 레이아웃과 아트워크 등 출판디자인에 요구되는 일러스트 지식과 기술을 중심으로 교육 및 크리틱을 제공하는 수업이다. SDL-Illustration II에서는 I과 다른 프로젝트를 기반으로 수업이 프로젝트 성격에따라 구성된다
	SDL-Illustration II	2-1	3	This course is designed for students participating in industry-academic projects related to illustration. It focuses on the knowledge and skills required for publication design, such as layout and artwork tailored to the purpose and composition of publications. Students receive education and critiques centered on these aspects. In SDL - Illustration II, the course content is structured around a project different from that in SDL - Illustration I, depending on the project's nature.
41	3D애니메이션 II - 기본동작	2-1 2-2	3	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 바디 메카닉스의 원리를 학습하고 걷기, 달리기, 뛰기 등 사람의 기본적인 동작을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.
	3D Animation 2 - Basic Motions	2-1 2-2	3	This course teaches the principles of body mechanics, the foundation of character animation. Students learn to depict basic human movements such as walking, running, and jumping through 3D animation techniques.
42	3D합성	2-1 2-2	3	3D디지털제작기법을 활용한 요소를 영상합성툴을 이용하여 보다 효율적으로 이미지를 제작하고, 이미지의 미학적 원리를 효과적으로 적용시키기 위한 수업.
	3D Composite	2-1 2-2	3	This course trains students to efficiently create visuals by utilizing elements produced through 3D digital production techniques in compositing tools. Students also learn to apply aesthetic principles effectively to images.
43	콘텐츠산업과 애니메이션	2-1 2-2	3	콘텐츠산업과 애니메이션은 콘텐츠 산업의 현황과 작동 원리에 대한 이해를 바탕으로 Business Model의 9가지 Building Block을 설계하는 방법을 학습. Business Model Design Process에 따라 자신이 만들고자 하는 Animation에 가치를 부여하는 방법을 탐색하고 평가하여 가치 있는 Animation 기획이 이루어지도록 도와주는 수업 임.
	The changes of content industry and animation	2-1 2-2	3	Focusing on the current state and mechanisms of the content industry, this course teaches students how to design the nine building blocks of a business model. Students explore and evaluate methods to add value to their animation projects based on the Business Model Design Process, enabling them to create meaningful and valuable animation plans.
44	기획과스토리피칭	2-1 2-2	3	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.
	Planning and Story Pitching	2-1 2-2	3	Building on an understanding of animation, students develop ideas for short animations. The course guides them through character and story development, creating a detailed short animation proposal. After pitching their projects, students receive feedback from potential audiences and learn the entire planning process for short animations.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
45	스토리보드 II	2-1 2-2	3	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리릴을 제작할 수 있다.
	Storyboard 2	2-1 2-2	3	This course enables students to creatively design and edit storyboards, culminating in the production of a story reel.
46	에디팅	2-1 2-2	3	주어진 푸티지를 재편집하여 새로운 장르로 영상편집을 할 수 있고 사운드 제작의 기본이론을 이해하고 사운드 툴을 활용할 수 있다.
	Editing	2-1 2-2	3	This course teaches students how to re-edit given footage into a new genre and understand the fundamental theories of sound production. Students also learn to use sound tools effectively.
47	3D애니메이션 II - 무게표현	2-1 2-2	3	캐릭터 애니메이션의 기초가 되는 무게 표현의 원리를 학습하고 무거운 물건을 들거나, 던지거나, 앉거나 일어서는 등 무게표현의 움직임을 3D 애니메이션으로 표현하는 방법을 학습한다.
	3D Animation 2 - Weight Expression	2-1 2-2	3	Students learn the principles of weight representation, a foundational concept in character animation. The course covers 3D animation techniques for depicting movements such as lifting, throwing, sitting, and standing, emphasizing the accurate portrayal of weight.
48	3D라이팅 II	2-1 2-2	3	GI기반의 렌더러를 활용하여 다양한 조명 연출을 실습하며 3D장면을 효과적이고 설득력 있게 표현하는 방법을 학습하는 과목이다.
	3D LightingII	2-1 2-2	3	This course focuses on utilizing GI-based renderers to practice various lighting techniques. Students learn to effectively and convincingly light 3D scenes.
49	캐릭터스컬팅	2-1 2-2	3	애니메이션 캐릭터 제작에 필요한 3차원적인 감각을 인체 해부학과 동시에 키울 수 있는 과목이다. 드로잉이나 로우 폴리건 모델링으로 캐릭터를 디자인하고, 모델링클레이 등의 재료로 수작업 모델링을 통해 캐릭터를 입체물로 구현하는 수업이다.
	Character Sculpting	2-1 2-2	3	This course enhances three-dimensional perception and anatomical understanding for creating animation characters. Students simultaneously develop skills in human anatomy and 3D character modeling. Students design characters through drawing or low-polygon modeling and bring them to life as tangible 3D models using materials like modeling clay. The course emphasizes hands-on techniques for creating physical character models.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
50	비주얼디벨롭먼트	2-1 2-2	3	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 깊이 있게 세부적으로 표현해 봄으로써 발상능력과 비주얼 개발 능력을 강화하는 수업이다.
	Visual Development	2-1 2-2	3	This course teaches students to analyze animation scenarios to extract central themes, concepts, major characters, and settings. Students gather and study reference materials to develop detailed designs of key scenes, enhancing their ideation and visual development skills.
51	배경디자인	2-1 2-2	3	애니메이션 작품의 배경디자인을 위한 다양한 건축양식에 따른 요소를드로잉으로 연습해보고, 주어진 설정에 세계관과 분위기를 더하여 자연, 건축, 사물 요소가 어우러진 디자인 결과물을 도출할 수 있다.
	Background Design	2-1 2-2	3	Students practice drawing architectural elements from various styles to create background designs for animation. By adding context and atmosphere to given settings, students produce designs that integrate natural, architectural, and object elements cohesively.
52	애니메이션 분석과비평	2-1 2-2	3	애니메이션 및 영화의 예술성과 산업에 있어 주요 변곡점을 이론 콘텐츠를 분석과 탐구하는 수업이다.
	Animation Critique & Review	2-1 2-2	3	This course explores and analyzes influential content that has marked significant artistic and industrial milestones in animation and film history.
53	2D애니메이션실무III	2-1 2-2	3	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.
	2D Animation Practice3	2-1 2-2	3	Students practice exaggerated acting and dialogue delivery to match various situations, focusing on enhancing character appeal. They learn to connect scenes with multiple cuts, stage each cut effectively, and execute key poses, breakdowns, and cleanups. The course also covers the movements of quadrupeds.
54	캡스톤디자인 산학프로젝트 I	2-1 2-2	6	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.
	Capstone Design industry-university project1	2-1 2-2	6	This course guides students in planning and managing projects that utilize animation techniques to develop career-related content. Projects reflect the content of industry-academic collaboration and must clearly define their practical applications. The output is expected to have commercial value, not just serve as a portfolio piece. Projects can be conducted individually or in teams.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
55	디지털애니메이션 제작기법	2-1 2-2	3	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.
	Techniques of digital animation	2-1 2-2	3	Using Adobe After Effects, this course trains students in creating 2D digital animation. Students learn to process and edit drawings, backgrounds, effects, and sound sources to create polished digital images and videos, developing technical skills in digital animation production.
56	매치무브	2-1 2-2	3	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.
	Match Move	2-1 2-2	3	This course focuses on creating elements impossible to film using computer graphics technology. Students learn camera tracking techniques to extract 3D camera coordinates from live-action footage and composite them with CG elements.
57	3D캐릭터모델링 II	2-1 2-2	3	본 과목은 애니메이션 캐릭터를 위한 디자인, 모델링을 3D 그래픽 툴을 활용하여 제작해보는 실습수업이다. 3D애니메이션에 등장하는 캐릭터들의 유형을 학습하고, 인체 해부학에 대한 지식을 바탕으로 보다 사실적인 3D캐릭터를 제작해 보는 수업이다.
	3D Character ModelingII	2-1 2-2	3	This course is a hands-on practice class in which students design and model animation characters using 3D graphic tools. Students learn about various types of characters appearing in 3D animations and create realistic 3D characters based on their knowledge of human anatomy.
58	CFX	2-1 2-2	3	애니메이션에 등장하는 디지털캐릭터의 자연스러운 머리카락, 동물이나 크리에이처의 털, 디지털 액터의 의상 등 캐릭터제작 특수효과를 배우고 실습하는 수업이다.
	CFX	2-1 2-2	3	This course focuses on the special effects required for digital character production, such as realistic hair, fur for animals or creatures, and costumes for digital actors. Students learn and practice techniques to enhance character realism.
59	3D카메라 & 레이아웃	2-1 2-2	3	영화 연출의 기본 이론을 학습하고 3D 카메라와 화면 구성을 활용하여 3D장면 연출을 직접 제작 해봄으로써 3D연출 능력을 기르는 수업이다.
	3D Camera & Layout	2-1 2-2	3	Students study the fundamental theories of film directing and apply these concepts by using 3D cameras and screen compositions. They develop their skills by creating and directing 3D scenes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
60	언리얼엔진그래픽	2-1 2-2	3	리얼타임 엔진을 통한 어셋 및 머테리얼 제작, 라이팅, 렌더링등의 기법을 배운다.
	Unreal Engine	2-1 2-2	3	This course teaches students techniques for creating assets, materials, lighting, and rendering using a real-time engine.
61	3DFX I	2-1 2-2	3	애니메이션제작에서 요구되는 폭파, 물, 불, 먼지 등의 시각효과를 제작하기 위한 수업으로 컴퓨터시뮬레이션과정에서의 물리적인 특성을 이해하여 의도한 애니메이션이나 이펙트를 생성, 제작하는 방법을 익히는 수업이다.
	3DFX I	2-1 2-2	3	Focusing on the creation of visual effects such as explosions, water, fire, and dust required in animation production, this course teaches students to understand the physical properties involved in computer simulations. Students learn to generate and produce desired animations and effects.
62	2D애니메이션과 블렌더 I	2-1 2-2	3	블렌더를 활용하여 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 입체적인 컨셉아트와 다이내믹한 2D애니메이션을 제작하기 위한 과목이다.
	2D Animation & Blender 1	2-1 2-2	3	Using Blender, students learn about camera work and texture expression in a 3D space. This course emphasizes creating three-dimensional concept art and dynamic 2D animation.
63	2D애니메이션과 블렌더 II	2-1 2-2	3	Blender의 grease pencil과 3D모델링을 사용해 3D공간에서 다양한 카메라워킹과 질감 표현 등을 학습하여 이를 바탕으로 입체적이면서 다이내믹한 2D애니메이션을 제작하기 위한 과목
	2D Animation & Blender 2	2-1 2-2	3	This course combines Blender's Grease Pencil and 3D modeling tools. Students explore various camera techniques and texture representations in a 3D space to produce dynamic, three-dimensional 2D animations.
64	3D리깅 II	2-2	3	3D 캐릭터의 움직임을 표현하기 위한 요소 기술들과 리깅의 전 과정을 효율적으로 진행하기 위한 작업의 흐름을 학습하고, 4족보행동물의 움직임과 구조를 표현하기 위한 기술, 캐릭터의 표정을 연출하기 위해서 필요한 얼굴 리깅에 필요한 기술을 학습하고 실습하는 수업이다.
	3D RiggingII	2-2	3	This course covers the complete workflow for efficient rigging to express 3D character movements. Students learn techniques for quadrupedal animal movements and structures, as well as facial rigging techniques to convey character expressions.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
65	SDL-기획과스토리 I	2-2	3	단편 애니메이션 프로젝트에 맞는 아이디어를 찾고, 기획의 의도에 맞게 캐릭터를 디자인하고 스토리를 개발하여 이를 스토리보드로 만드는 전체 기획과 개발의 기초 과정을 실무적으로 진행하며, 최종적으로는 피칭 바 이블을 완성 외부 피드백을 통한 평가와 수정을 진행하는 애니메이션 기획과 개발의 전 과정을 학습한다.
	SDL-Development & making story1	2-2	3	Students generate ideas for a short animation project, design characters, and develop stories aligned with the project's intent. They create storyboards, complete a pitch bible, and receive external feedback for evaluation and refinement, covering the entire planning and development process.
66	SDL-스토리보드와 연출 I	2-2	3	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.
	SDL-Storyboard & Directing1	2-2	3	This course trains students to creatively design, edit, and produce storyboards, culminating in the creation of a polished story reel.
67	캐릭터애니메이션 필름메이킹 II	2-2	6	캐릭터 액팅을 중심으로 한 2-3분 분량의 흑백의 단편 애니메이션을 제작 하는 수업이다 단단한 구성을 가진 스토리를 기본으로 캐릭터의 유려한 움직임과 액팅에 중점을 둔 콘텐츠 제작 수업이다
	Character Animation Filmmaking2	2-2	6	This course focuses on producing a 2-3 minute black-and-white short animation, emphasizing character acting. Based on a well-structured story, this course emphasizes creating content with fluid character movements and acting as its core.
68	클래식애니메이션III	2-2	6	음악 혹은 대사에 맞춘 캐릭터 액팅에 목표를 둔 고급 애니메이션 과정으로 다양한 액팅 스타일을 표현한 애니메이션과 과장된 형태의 애니메이션에 대한 학습이 이루어진다.
	Classical Animation3	2-2	6	This advanced animation course focuses on character acting synchronized with music or dialogue. Students learn to express various acting styles and study exaggerated animation forms.
69	SDL-아트앤디자인 I	2-2	3	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행되는 과정에서 아트웍과 디자인에 관련한 지식과 기술을 학습하여 개발 적용하는 수업이다.
	SDL-Art&Design1	2-2	3	Targeted at students creating animation projects, this course provides knowledge and skills related to artwork and design. Students learn to develop and apply these skills throughout the production pipeline.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
70	자기주도프로젝트 II	2-2	3	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 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.
	Self-directed Project2	2-2	3	This course guides students in planning and managing projects to develop and produce content aligned with their career goals. The project planning and execution are directed to ensure scalability and practical application. While the final output is open to the student's choice, it must have clear utility in the rapidly changing media landscape. The output should not merely serve as a portfolio piece but hold value as a piece of content. Students carry out projects independently without linked coursework. Projects can be undertaken individually or in teams.
71	SDL-2D합성,편집,효과 I	2-2	3	자기주도프로젝트, III의 연계 수업이다. 작품제작 공정에서 합성, 편집, 효과에 해당하는 과정에서 보다 효율적인 이미지 창조와 미학적 원리 적용에 필요한 기술적, 연출적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.
	SDL-2D Composite, Editing & Effect1	2-2	3	This course complements Self-Directed Project I and III by focusing on compositing, editing, and effects within the production process. Students practice and receive critiques on the technical and aesthetic principles required for efficient image creation and application of visual aesthetics.
72	SDL-2D애니메이션 I	2-2	3	자기주도프로젝트 I, III 수업의 연계 수업으로 제작 공정 상 애니메이션에 해당하는 과정에서 필요한 기술적 요소들에 대한 실습 및 크리틱이 제공되는 수업이다.
	SDL-2D animation1	2-2	3	This course provides practical training and critiques on technical aspects of animation production as part of the Self-Directed Project I and III sequence.
73	SDL-배경설정과 2D레이아웃 I	2-2	3	이 수업은 자기주도프로젝트 I, III의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱 하는 수업이다.
	SDL-Background Setting & 2DLayout1	2-2	3	As part of the Self-Directed Project I and III series, this course focuses on refining backgrounds, characters, camera positions, and movement paths as presented in the storyboard. Students practice and receive critiques from a practical 2D animation perspective.
74	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is conducted through a partnership between the university and field placement institutions, providing students with practical education and hands-on experience in industrial settings. Students gain real-world experience in industry-related roles that match their skills and aptitudes, helping them develop adaptability, professional skills, and work ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
75	전공역량크리틱Ⅳ	2-2	1	이 수업은 애니메이션 전공역량을 개발하기 위한 탐구와 모색으로 이루어진다. 자기정체성 확립과 비전을 제시할 수 있는 창작자로서의 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 수업이다.
	Critic about competence of animation as major Ⅳ	2-2	1	This course involves inquiry and exploration to develop the core competencies required in the animation major. It provides essential knowledge and experience for students seeking to establish their creative identity and vision as creators.
76	SDL-3D모델링 I	2-2	3	자기주도 프로젝트와 캡스톤디자인산학프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (중급 수준)
	SDL-3D Modeling 1	2-2	3	This course provides practical guidance and problem-solving support for 3D modeling tasks during self-directed and capstone industry-academic projects. It is designed for students at an intermediate level.
77	SDL-3D룩덱 & 라이팅합성 I	2-2	3	자기주도 프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정 중 3D 룩덱과 3D라이팅, 3D합성작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업
	SDL-3D LookDev & Lighting, compositing1	2-2	3	This course offers practical assistance and problem-solving for 3D look development, lighting, and compositing tasks during the production process of self-directed and capstone industry-academic projects.
78	SDL-3D애니메이션 I	2-2	3	프로젝트 제작과정중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제 해결을 진행하는 수업이다
	SDL-3D Animation1	2-2	3	During the production process, this course provides practical help and problem-solving for 3D animation tasks in projects.
79	SDL-3D리깅과3DFX I	2-2	3	애니메이션 프로젝트 작업 진행중, 3D리깅 및 3Dfx 에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업이다
	SDL-3D Rigging and 3DFX1	2-2	3	This course provides critique and problem-solving support for 3D rigging and 3D FX tasks during animation projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
80	SDL-출판일러스트 I	2-2	3	이 수업은 일러스트관련 산학 프로젝트에 참여하는 학생을 대상으로 한다. 출판일러스트를 창작하는 학생을 대상으로 출판물의 구성과 목적에 따른 일러스트 레이아웃과 아트웍 등 출판디자인에 요구되는 일러스트 지식과 기술을 중심으로 교육 및 크리틱을 제공하는 수업이다.
	SDL- Illustration I	2-2	3	This course is designed for students participating in industry-academic projects related to illustration. It focuses on knowledge and skills for publication design, such as layout and artwork tailored to the purpose and composition of publications. Students receive instruction and critiques to enhance their publication illustration expertise.
81	2D애니메이션실무IV	2-2 3-1	3	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.
	2D Animation Practice4	2-2 3-1	3	Students learn to create animations by understanding storyboards and applying camera work, layout, and dialogue to craft scenes of approximately four cuts. They focus on matching character emotions and situations with acting and directing. The course includes quadruped movements, natural elements, and lip-sync techniques for complete scenes synchronized with sound.
82	캡스톤디자인 산학프로젝트 II	2-2 3-1	6	애니메이션 기술을 활용하여 자신의 진로와 연관된 콘텐츠를 개발/제작 하는데 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.
	Capstone Design industry-university project2	2-2 3-1	6	This course guides students in planning and managing animation projects that utilize animation techniques to develop career-related content. Students are encouraged to explore scalability in their projects, reflecting industry-academic collaboration content. The final output must have clear application and commercial value, serving as more than a portfolio piece. Projects can be conducted individually or in teams.
83	3DFX II	2-2 3-1	3	애니메이션제작에서 요구되는 폭발, 물, 불, 먼지 등의 시각효과를 제작하기 위한 수업으로 컴퓨터시뮬레이션과정에서의 물리적인 특성을 이해하여 의도한 애니메이션이나 이펙트를 생성, 제작하는 방법을 익히는 수업이다.
	3DFX II	2-2 3-1	3	This course focuses on creating visual effects, such as explosions, water, fire, and dust, required in animation production. Students learn to understand the physical properties involved in computer simulations and how to generate and produce desired animations and effects.
84	세계관과스토리	2-2 3-1	3	세계관의 구성 요소 이해를 바탕으로 애니메이션에 적합한 세계를 설정하고, 이를 활용해 완성도 있는 이야기를 개발한다.
	Worldview&Story	2-2 3-1	3	Students learn to set up worlds suitable for animation by understanding the elements of world-building. They then use these settings to develop well-rounded and engaging stories.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
85	캐릭터디자인워크숍	2-2 3-1	3	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.
	Character Design Workshop	2-2 3-1	3	In this workshop, students analyze contemporary character design styles applicable to animation production and learn methods for adapting them to production environments. They develop creative and original character appearances tailored to their projects and refine them into detailed designs.
86	SDL-기획과스토리 II	3-1	3	애니메이션 프로젝트 제작을 위한 아이디어 찾기, 아이디어 개발하기, 컨셉 만들기, 캐릭터 디자인하기, 스토리 만들기를 개발하여 이를 스토리보드로 만드는 전체 기획과 개발의 기초 과정을 실무적으로 진행하며, 최종적으로는 피칭 바이블을 완성하는 기획개발의 전과정을 학습
	SDL-Development & Making Story2	3-1	3	This course guides students through the entire planning and development process for animation projects. Students generate ideas, develop concepts, design characters, create stories, and produce storyboards. The course culminates in completing a pitch bible, covering all aspects of planning and development in a practical manner.
87	SDL-스토리보드와 연출 II	3-1	3	창의적으로 스토리보드를 구성하고 편집하여 스토리보드릴을 제작할 수 있다.
	SDL-Storyboard & Directing2	3-1	3	Students learn to creatively design and edit storyboards, ultimately producing a polished storyboard reel.
88	캐릭터애니메이션 졸업작품프로젝트 I	3-1	6	성공적인 졸업작품 제작을 위해 멘토링과 가이드를 제공하여 캐릭터 중심의 스토리를 유려하고 부드러운 스타일의 애니메이션으로 제작하는 프로젝트 수업이다 국제적 수준의 장편영화 퀄리티의 작품제작을 목표로 하며 캐릭터 액팅 중심의 2D, 3D, Stop motion 프로젝트를 수행하는 팀과 학생에게도 도움이 되는 수업이다
	Character Animation Graduation Film Project1	3-1	6	This project-based course provides mentorship and guidance to help students produce a polished graduation project. Students create character-driven stories and develop smooth, fluid animation styles to deliver high-quality results.
89	SDL-아트앤디자인 II	3-1	3	애니메이션 프로젝트를 창작하는 학생을 대상으로 제작 파이프라인에 따라 진행되는 과정에서 아트워크와 디자인에 관련한 지식과 기술을 중심으로 크리틱을 제공하는 수업이다.
	SDL-Art&Design2	3-1	3	Aimed at producing works of international feature-film quality, this course supports students and teams working on 2D, 3D, or stop-motion projects focusing on character acting.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
90	자기주도 프로젝트 III	3-1	3	학생들의 진로 탐색과 관련한 전공 분야를 심화한 콘텐츠를 개발/제작하기 위한 해당 프로젝트의 기획과 프로젝트 관리를 지도하는 수업이다. 프로젝트의 수업을 통해 학생들의 전공 관련 지식과 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.
	Self-directed Project3	3-1	3	This course is designed for students creating animation projects. It provides critiques and guidance on artwork and design, focusing on the knowledge and skills needed during the production pipeline. It guides students in planning and managing projects that develop and produce content relevant to their career aspirations. It focuses on deepening students' knowledge and skills in their major fields while ensuring that their final project output is practical and relevant in today's rapidly changing media environment. Projects must hold value as content, beyond serving merely as portfolio pieces. The course allows students to independently carry out projects without associated coursework. Projects can be conducted individually or in teams.
91	SDL-2D합성, 편집,효과 II	3-1	3	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.
	SDL-2D Composite, Editing & Effect2	3-1	3	This course complements Self-Directed Project II and IV, focusing on compositing, editing, and effects in production. Students receive practical training and critiques on the techniques and aesthetic principles needed for efficient image creation and application.
92	SDL-2D애니메이션 II	3-1	3	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인산학프로젝트의 효율적 진행을 위해 3D모델링 작업과정중 발생하는 문제해결
	SDL-2D animation2	3-1	3	Designed to support the efficient execution of Self-Directed Projects and Capstone Design: Industry-University Projects, this course addresses problem-solving during the 3D modeling process.
93	SDL-배경설정과 2D레이아웃 II	3-1	3	이 수업은 자기주도프로젝트 II, IV의 연계 수업이다. 스토리보드에 제시된 화면구도 속에서 배경과 캐릭터, 카메라 위치, 동선을 구체화하는 과정을 실무적인 2D애니메이션 관점에서 실습하고 크리틱 하는 수업이다.
	SDL-Background Setting & 2DLayout 2	3-1	3	This course is a linked program for Self-Directed Project II and IV, focusing on practical 2D animation. It provides practical training and critiques from a professional 2D animation perspective. Students refine backgrounds, characters, camera positions, and movement paths based on storyboards.
94	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	A collaborative course between the university and field placement institutions, this program provides students with hands-on experience in industrial settings. Students apply theoretical knowledge and gain practical skills suited to their abilities and interests, helping them develop adaptability, job performance skills, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
95	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	A collaborative course between the university and field placement institutions, this program provides students with hands-on experience in industrial settings. Students apply theoretical knowledge and gain practical skills suited to their abilities and interests, helping them develop adaptability, job performance skills, and professional ethics.
96	SDL-3D모델링 II	3-1	3	자기주도프로젝트와 캡스톤디자인산학프로젝트의 효율적 진행을 위한 3D모델링 작업과정에 대한 실무적인 지도와 문제해결을 진행하는 수업 (고급 수준)
	SDL-3D Modeling2	3-1	3	An advanced course designed to guide students through the 3D modeling process and resolve issues during Capstone Design: Industry-University Projects.
97	SDL-3D룩덱 & 라이팅합성 II	3-1	3	프로젝트 제작과정중 룩덱과 라이팅, 합성작업을 진행함에 있어 실무적인 도움을 받으며 문제해결 및 크리틱을 진행하는 수업.
	SDL-3D LookDev & Lighting, compositing1	3-1	3	This course offers practical assistance, critiques, and problem-solving support for look development, lighting, and compositing tasks during the project production process.
98	SDL-3D애니메이션 II	3-1	3	자기주도 프로젝트와 캡스톤디자인 산학프로젝트 작품 제작과정중 3D애니메이션 작업에 대한 실무적인 도움과 문제해결을 진행하는 수업
	SDL-3D Animation2	3-1	3	This course provides hands-on guidance and problem-solving support for 3D animation tasks in Self-Directed Projects and Capstone Design: Industry-University Projects.
99	SDL-3D리깅과 3DFX II	3-1	3	프로젝트 파이프라인에서 3D리깅 및 3Dfx 작업에 대한 크리틱과 문제해결을 진행하는 수업
	SDL-3D Rigging and 3DFX2	3-1	3	This course provides critiques and problem-solving support for 3D rigging and FX tasks within the project pipeline.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
100	3D애니메이션Ⅲ	3-1 3-2	3	캐릭터의 감정표현을 위한 연기(acting)로서의 애니메이션을 제작하기 위한 몸의 움직임, 얼굴 표정과 대사를 위한 입모양(Lip sync)을 표현하는 방법을 학습한다.
	3D animationⅢ	3-1 3-2	3	Students learn to produce animations focused on acting, including methods for body movements, facial expressions, and lip-syncing to dialogue, emphasizing emotional expression in characters.
101	3D애니메이션Ⅳ	3-1 3-2	3	사실적인 캐릭터 애니메이션 제작을 위하여 사람과 동물의 움직임을 심층적으로 학습하며, 모션 캡처, 캡처 데이터 클린업과 키애니메이션 등 사실적인 애니메이션을 제작하기 위한 다양한 기법과 원리를 학습한다.
	3D Animation 4	3-1 3-2	3	This course offers in-depth training on human and animal movements for realistic character animation. Students learn techniques such as motion capture, data cleanup, and keyframe animation to produce lifelike animations.
102	VFX워크숍	3-1 3-2	6	사실적인 3D장면연출을 위한 재질의 표현 방법과 3D라이트 세팅 방법을 익히고 합성기법을 응용하여 연출 의도에 맞는 완성도 높은 3D그래픽 이미지를 제작하는 방법을 익히는 과목이다.
	VFX Workshop	3-1 3-2	6	This course teaches methods for material representation and 3D lighting setups to achieve realistic 3D scene direction. Students also learn compositing techniques to create high-quality 3D graphic images that align with the intended artistic direction.
103	매트페인팅	3-1 3-2	3	본 수업은 디지털 페인팅기법을 바탕으로 합성기술을 익혀 이를 응용하여 사실적인 배경이미지를 제작하는 방법을 배우는 과목이다.
	Matte painting	3-1 3-2	3	This course teaches students how to create realistic background images by learning compositing techniques based on digital painting methods.
104	아트앤디자인워크숍	3-1 3-2	3	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.
	Art & Design Workshop	3-1 3-2	3	During the production phase of creative projects, this course explores the distinct roles of concept art and design, tailoring them to specific purposes. Students enhance their artistic skills and develop design capabilities with a focus on marketability.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
105	캡스톤디자인 산학프로젝트Ⅲ	3-1 3-2	6	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 창작 프로젝트를 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.
	Capstone Design industry-university project3	3-1 3-2	6	This course guides students in planning and managing projects that develop and produce content related to their career paths using animation techniques. By reflecting the content of industry-academic collaboration projects, students acquire the knowledge and skills needed to commercialize their creative projects. The final output must hold value as commercial content, not just as a portfolio piece. Projects can be carried out individually or in teams.
106	키폴드드로잉	3-1 3-2	3	애니메이션 제작에 필수요소인 캐릭터 움직임에 대한 실무적 표현 방법을 익히는 수업이다. 기본적인 인체의 구조를 응용하고, 캐릭터 설정을 바탕으로 하는 연기를 위한 키폴드를 구현하는 수업이다.
	Key-pose Drawing	3-1 3-2	3	This course focuses on mastering professional methods for expressing character movements in animation. Students apply fundamental knowledge of human anatomy to create key poses for acting based on character designs.
107	캐릭터애니메이션 졸업작품프로젝트Ⅱ	3-2	6	캐릭터애니메이션 졸업작품프로젝트Ⅰ에 이은 캐릭터중심의 단편작품 제작 수업이며 성공적인 작품 완성을 위해 가이드와 멘토링이 주어지는 수업이다. 국제적 수준의 애니메이션 산업 퀄리티의 작품 제작이 목표이며 매력적인 캐릭터 애니메이션 퍼포먼스를 중심으로 완성도 높은 단편작품을 제작하는 수업이다
	Character Animation Graduation Film Project2	3-2	6	Following Character Animation Graduation Film Project I, this course focuses on creating a short character-centered film. Students receive guidance and mentoring to ensure successful project completion. The goal of this course is to produce short films of international animation industry quality. Students focus on creating captivating character animation performances and producing high-standard projects.
108	자기주도프로젝트Ⅳ	3-2	3	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.
	Self-directed Project 4	3-2	3	This course helps students plan and manage projects aimed at developing content related to their career aspirations and employment goals. Students refine their knowledge and skills to align with their majors, prepare for their chosen career paths, and create final output with value as content, not merely as a portfolio piece. Projects can be conducted individually or in teams. Students independently execute projects without associated coursework. Projects can be carried out individually or as part of a team.
109	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Field Placement 3-2	3-2	2	This collaborative course between the university and field placement institutions offers students practical education and hands-on training in industrial settings. Through tailored real-world experiences, students enhance their adaptability, professional skills, and work ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
110	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This collaborative course between the university and field placement institutions offers students practical education and hands-on training in industrial settings. Through tailored real-world experiences, students enhance their adaptability, professional skills, and work ethics.
111	취업창업진로설계	3-2	1	3학년 2학기 사회 진출을 앞둔 예비 졸업생의 졸업작품 심사를 통해 전공 역량 성취도 확인과 부족한 부분 보완을 통해 산업계 진출을 위한 우수한 포트폴리오를 준비하고, 졸업 후 진로 탐색 및 취업 활동을 교육하여 취업을 향상을 목표로 신규 교과목 개설함.
	Careerpathplanning	3-2	1	This course is designed for junior students in their second semester, preparing for entry into the workforce. Through evaluations of graduation projects, it assesses students' mastery of their major competencies and addresses any deficiencies. The course aims to help students create outstanding portfolios tailored for the industry, while also providing guidance on career exploration and job search strategies post-graduation. The ultimate goal is to enhance students' employment prospects and increase job placement rates.
112	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
113	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
114	CK커리어패스III	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

만화콘텐츠스쿨

School of Manhwa Contents

웹툰만화콘텐츠전공

Webtoon and Comics Content Major



전공소개

웹툰만화, 스토리텔링, 일러스트레이션, 기획, 비평, 교육 등 만화산업 현장에서 활동하고 있는 교수진과 특화된 커리큘럼을 통해 웹툰만화콘텐츠의 다양한 영역을 아우르는 심화된 전문교육을 실현합니다. 스타일, 장르, 내용에 상관없이 학생의 개성과 가치관을 존중하는 열린 교육을 통해 자유로운 창작활동을 지원합니다.

교육특징

웹툰만화콘텐츠전공은 학생 개개인의 개성과 가치를 존중하고 전문화된 커리큘럼으로 제대로 가르치며 미래 문화콘텐츠산업을 이끌어갈 창의적인 창작자와 만화콘텐츠 관련 산업전문가를 양성합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

진로 - 웹툰작가, 만화작가, 스토리작가, 일러스트레이터, 만화콘텐츠기획자, 웹툰PD, 만화비평가, 만화교육자

수상 - 오늘의 우리만화 선정 및 네이버웹툰 최강자전, 네이버 지상 최대 공모전, 대한민국창작만화 공모전 등 유수의 공모전에서 대상 외 다수 수상

Introduction to the Major

Through a specialist curriculum and guidance from faculty actively engaged in the comics industry—including webtoons, storytelling, illustration, planning, critique, and education—the Webtoon and Comics Content Major offers advanced, comprehensive professional education covering diverse areas of webtoon and comics content. This program fosters free creative expression by supporting students' individuality and values, regardless of their style, genre, or subject matter.

Educational Features

The Webtoon and Comics Content Major emphasizes respect for the individuality and values of each student, providing a tailored and specialized curriculum. The program nurtures creative artists and industry professionals who will stand at the forefront of the future cultural content industry.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Opportunities:

- Webtoon Artists, Comic Artists, Story Writers, Illustrators, Comics Content Planners, Webtoon Producers, Comics Critics, and Comics Educators.

Major Achievements:

- Recognition in "Today's Our Comics" selection.
- Numerous accolades including the Grand Prize at prominent competitions such as Naver Webtoon Champion Contest, Naver's Greatest Contest on Earth, and Korea Creative Comics Competition.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	만화산업과직무	1-1	2	본 교과목은 만화산업과 각 직무 정의와 역할에 대해 이해하며 이를 바탕으로 진로 결정에 참고할 수 있도록 설계된 과목이다.
	Comics industry and jobs	1-1	2	This course is designed to help students understand the comic industry, its various job roles, and their responsibilities, providing insights to aid career decision-making.
2	만화드로잉 I	1-1	3	본 교과목은 만화작화의 기본이 되는 라인드로잉의 기본을 학습하고 실습하여 다양한 라인드로잉 도구로 작화의 기본적인 기법을 익히고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 하는 수업이다.
	Drawing for Cartoon I	1-1	3	This course focuses on learning and practicing the fundamentals of line drawing, a foundation of comic illustration. Students familiarize themselves with basic techniques using various line-drawing tools through repeated practice.
3	만화의이해	1-1	3	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.
	comic of understanding	1-1	3	This course explores characteristics and components of comics that are essential for comic professionals. Students learn about comic symbols, storytelling techniques, and the unique traits of comics across different eras, regions, and genres through lectures, artwork analysis, research, and presentations.
4	만화조형	1-1	3	본 교과목은 기초 조형 요소에 대한 풍부한 예제와 작품 분석, 실습을 통해 조형예술의 기본 구성 원리와 만화조형 원리를 학습하는 과목이다.
	Composition in Comics	1-1	3	Through extensive examples, artwork analysis, and practical exercises, this course teaches the fundamental principles of visual arts and comic form.
5	창작자의길 I	1-1	1	본 교과목은 다양한 정보를 제공하여 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 과목이다.
	How to be a creator 1	1-1	1	This course provides foundational knowledge and experiences for students who wish to build their basic skills in comic creation. It shares essential information and insights to nurture creative abilities.
6	드로잉앤페인팅 I	1-1	3	본 교과목은 대상을 관찰하고 사실적으로 표현하기 위한 기법을 익히고 활용하는 실습 위주의 기초 과목이다.
	Drawing & Painting I	1-1	3	This practice-based foundational course teaches students the techniques required to observe subjects and represent them realistically.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
7	캐릭터심리학	1-1 1-2	3	본 교과목은 만화콘텐츠 캐릭터 행동의 이유를 심리적으로 분석하고 설정하는 과목이다.
	Character Psychology for Comics	1-1 1-2	3	This course focuses on analyzing and setting the psychological motivations behind the actions of characters in comic content.
8	클리프스튜디오	1-1 1-2	3	본 교과목은 웹툰, 만화, 일러스트레이션 제작을 위한 디지털 툴인 클립스튜디오를 기초부터 학습하고자 하는 학생들의 작업을 향상 시킬 수 있는 능력을 기르는 과목이다.
	Clip studio	1-1 1-2	3	This course is designed for students seeking to improve their skills in creating webtoons, comics, and illustrations using the digital tool Clip Studio. It covers fundamental techniques to enhance their workflows.
9	만화를위한 자료조사와취재	1-1 1-2	3	본 과목은 작품 창작에 요구되는 자료조사와 취재방법을 터득하고 이를 기반으로 원고를 창작하는 것을 목표로 한다.
	research and reporting for comics	1-1 1-2	3	This course teaches methods for gathering references and conducting field research to create manuscripts for original works.
10	스케치업기초	1-1 1-2	3	본 교과목은 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 기초적인 사용법을 배우고 간단한 사물과 배경 이미지를 만드는 과목이다.
	Sketchup Basic	1-1 1-2	3	This course introduces students to the basic functions of the 3D modeling tool SketchUp, teaching them to create simple objects and background images for webtoons and comics.
11	스토리텔링의이해	1-1 1-2	3	본 교과목은 스토리텔링의 개념을 이해하여 만화 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.
	Understanding storytelling	1-1 1-2	3	This course helps students understand the concept of storytelling and develop the skills to create original comic stories.
12	역사속캐릭터	1-1 1-2	3	본 교과목은 역사에 대한 이해를 바탕으로 실제 있었던 인물의 정보를 재구성하여 캐릭터를 설정하고 시놉시스를 작성하는 과목이다.
	A character in history	1-1 1-2	3	Based on an understanding of history, this course guides students in reconfiguring information about real historical figures to create character settings and write synopses.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
13	인체드로잉	1-1 1-2	3	본 교과목은 기초 조형 원리에 바탕을 두고 남녀모형을 통해 인체 크로키 및 인체 드로잉을 학습하고 빛과 명암을 통해 투시도와 대기원근법, 인체를 통해 입체적인 표현할 수 있는 실기력 배양을 학습하는 과목이다.
	Figure Drawing	1-1 1-2	3	Grounded in the principles of form, this course teaches students croquis and figure drawing using male and female models. It focuses on perspective, atmospheric perspective, and three-dimensional representation of the human body through light and shadow techniques.
14	만화의미래	1-2	3	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.
	The Future of Comics	1-2	3	This course aims to explore and experience new paradigms in comic creation and consumption within a rapidly changing technological environment. Based on an understanding of the fundamental characteristics and components of comics, students analyze and discuss the impact of cutting-edge technologies, such as AI, VR, and smart glasses, on the comic industry.
15	만화드로잉 II	1-2	3	본 교과목은 만화작화를 위한 다양한 형태 묘사 방법과 작화스타일을 탐구하고, 반복적인 연습을 통해 익숙하게 하는 과목이다.
	Drawing for Cartoon II	1-2	3	This course investigates various techniques for depicting forms and explores different drawing styles for comic illustration. Through repeated practice, students gain familiarity and proficiency in these techniques.
16	만화애니메이션교육론	1-2	3	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 이론 학습과 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.
	Introduction to Cartoon & Animation Education	1-2	3	This course is part of the curriculum for the second-level Cultural Arts Educator certification, focusing on developing professional competencies in teaching comics and animation as cultural arts education. Students gain a foundational understanding of the purposes and roles of comics and animation education within cultural arts. The course covers the philosophy, psychology, and theoretical underpinnings of comics and animation education, exploring curriculum trends, educational theories, and the practical roles and functions of such education. Students develop their educational philosophy and competencies to deliver specialized comics and animation education, considering evolving cultural paradigms. The course also aims to establish students' identity as both cultural arts professionals and educators, offering theoretical insights and practical examples to cultivate the skills needed for animation education and effective comic creation.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
17	만화연출과창작	1-2	3	본 교과목은 스토리 편집과 페이지 구성, 장면과 컷(칸) 연출을 이론과 실습으로 학습하고 웹툰·만화 콘티를 완성하는 과목이다.
	Directing of Comics	1-2	3	This course teaches students the theories and practices of story editing, page composition, and scene and panel (cut) direction. Students complete webtoon and comic storyboards through a combination of lectures and practical exercises.
18	문화예술교육개론	1-2	3	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.
	Introduction to arts education	1-2	3	This course provides a broad understanding of cultural arts education to develop the foundational competencies of a Cultural Arts Educator. It examines the philosophical, policy, societal, and educational contexts of cultural arts education, emphasizing the meaning and value of art in education. Students gain insight into the concepts and characteristics of cultural arts education programs and build their identity and responsibilities as Cultural Arts Educators. The course also encourages the development of personal educational philosophies and professional growth in cultural arts education, focusing on understanding the educator's social role and building job competencies.
19	장르연구	1-2	3	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.
	Research on genre	1-2	3	This course involves appreciating stories in comics, films, and novels that highlight narrative characteristics. Students develop and complete plans, synopses, character settings, storyboards, and drafts to create comics that align with the nature of these different media.
20	창작자의길Ⅱ	1-2	1	본 교과목은 다양한 정보를 제공하여 만화 창작의 기초적 소양을 기르고 싶은 학생에게 필요한 기초적 정보와 경험들을 공유하는 과목이다
	How to be a creator 2	1-2	1	This course provides foundational information and experience for students who wish to develop the basic skills required for comic creation. It shares essential knowledge to cultivate creative abilities.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	드로잉앤페인팅 II	1-2	3	본 교과목은 관찰을 토대로 대상의 형태, 구조, 명암, 색을 해석하고 표현하기 위한 실습 위주의 기초 과목이다.
	Drawing & Painting II	1-2	3	This practice-based foundational course teaches students to observe and interpret the form, structure, light and shadow, and color of subjects, enabling them to express these elements effectively.
22	캐릭터표현실습	1-2	3	본 교과목은 다양한 캐릭터 표현법을 익히고 자신이 만든 등장인물에 적용하는 것을 목표로 하는 수업이다.
	Character Psychology for Comics	1-2	3	This course focuses on learning various character expression methods and applying them to characters created by the students.
23	시트콤스토리텔링	2-1	3	본 교과목은 시트콤을 만들 수 있는 캐릭터와 장소를 기획하고 이에 적합한 스토리를 작성하는 것을 목표로 하는 과목이다.
	sitcom storytelling	2-1	3	This course aims to guide students in planning characters and settings suitable for a sitcom and developing a story that aligns with these elements.
24	만화스토리텔링 I	2-1	3	본 교과목은 시트콤을 만들 수 있는 캐릭터와 장소를 기획하고 이에 적합한 스토리를 작성하는 것을 목표로 하는 과목이다.
	Comics Storytelling 1	2-1	3	This course focuses on creating characters, settings, and stories specifically for sitcom production.
25	만화애니메이션 교수학습방법	2-1	3	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.
	Cartoon & Animation Teaching Methods	2-1	3	This course is designed to strengthen the comprehensive teaching capabilities of art educators specializing in comics and animation. It covers preparation, planning, execution (teaching), and evaluation to ensure effective learning outcomes. Students learn the conditions and processes that facilitate teaching and learning, explore diverse teaching-learning models and strategies, and develop creative instructional plans. The course equips students with the practical skills to implement their comics and animation lessons effectively in cultural arts education contexts. The goal is to cultivate the foundational teaching competencies required to deliver professional cultural arts education in comics and animation.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	만화애니메이션 교육프로그램개발	2-1	3	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, 수업 지도안을 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.
	Development of Cartoon & Animation Teaching-learning Programs	2-1	3	This course focuses on understanding teaching and learning models in comics and animation education and using effective strategies to develop programs aligned with the paradigm of cultural arts education. Students explore principles and methods for developing educational programs, understand the characteristics of different instructional areas and target audiences, and examine the importance of teaching aids and materials. By reviewing successful program development cases, students gain ideas for creating creative and effective education programs. Through lesson plan drafting, demonstrations, and revisions, students practice implementing their programs, fostering foundational competencies for designing diverse comics and animation education programs. The course emphasizes enhancing professional teaching capabilities in comics and animation education based on theoretical principles and practical application.
27	만화웹툰기획과마케팅	2-1	3	본 교과목은 만화웹툰산업의 유통구조 특성을 파악하고 마케팅 및 유통 전략을 수립하기 위하여 저작권 등 다양한 요인들을 배울 수 있는 과목이다.
	Webtoon & comic planning and marketing	2-1	3	This course teaches students about the distribution structure of the webtoon and comics industry. It covers various factors, including copyright, to help students establish effective marketing and distribution strategies.
28	웹툰창작 I	2-1	3	본 교과목은 만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 웹툰 원고를 제작하는 과목이다.
	Webtoon Creation 1	2-1	3	Based on comprehensive knowledge and skills in comic creation, this course focuses on producing original webtoon manuscripts.
29	창작자의길III	2-1	1	본 교과목은 예비 만화 창작자로서 정체성을 확립하기 위해 창작과 실무에 필수적인 관련 정보들을 제공하는 과목이다.
	How to be a creator 3	2-1	1	This course provides essential information and skills necessary for creation and practical work, helping students establish their identity as aspiring comic creators.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
30	만화퍼블리싱과브랜딩	2-1 2-2	3	본 교과목은 산업환경을 분석하고 만화를 퍼블리싱하는 방법을 통해 만화가 개인을 브랜드화 하는 방법을 터득하는 과목이다.
	Comic Publishing and Branding	2-1 2-2	3	This course teaches students to analyze the industrial environment and learn methods of publishing comics. It emphasizes techniques for personal branding as a comic artist.
31	문화예술교육현장의 이해와실습	2-1 2-2	3	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 종합적인 체험 및 실습 과정이다. 실습에 앞서 교육현장에 대한 조사, 분석의 과정을 통해 교육 대상의 요구를 파악하고 문화예술교육 현장에 적절한 교육의 내용과 방법을 선정할 수 있는 능력을 기른다. 이러한 실습 계획과 실행의 전 과정을 <현장실습 이수 보고서>로 종합하고, 이에 대한자체평가서를 작성하면서 지속적해서 자신의 교육 실천을 반성하고 개선하는 문화예술 교육사로서의 태도를 형성한다.
	Understanding and Practice of arts education	2-1 2-2	3	This course is designed for second-level cultural arts educators to apply the educational theories and principles they learned at designated institutions to real-world educational settings. Students verify, refine, and internalize their teaching methods through practical experience. By understanding the field and engaging directly with learners, students develop the ability to adapt to cultural arts education environments and implement creative programs effectively. The course includes investigation and analysis of the educational field to identify learners' needs and select appropriate content and methods for cultural arts education. Students compile their practicum experience into a comprehensive "Field Practicum Report" and self-evaluation, fostering reflective and improvement-oriented practices as cultural arts educators.
32	만화가를위한 인체해부학	2-1 2-2	3	본 교과목은 인체해부학적 지식을 바탕으로 두고 남녀노소의 다양한 모델을 통해 인체를 해부학적으로 해석하는 원리를 학습하는 수업이다.
	Human anatomy for Cartoonists	2-1 2-2	3	This course focuses on understanding the principles of anatomical interpretation, using diverse male and female models from various age groups. Students deepen their anatomical knowledge and apply it to figure drawing.
33	만화세계관설정	2-1 2-2	3	본 교과목은 역사 및 다양한 미디어에 대한 이해를 바탕으로 만화 세계관을 설정하는 과목이다.
	Worldview Design for Comics	2-1 2-2	3	Based on an understanding of history and various media, this course guides students in creating cohesive and engaging world-building concepts for comics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
34	만화와색채	2-1 2-2	3	본 교과목은 디지털 채색에 대한 두려움을 극복하고 디지털 기반의 색채 현상, 효과, 혼합, 속성, 조색을 연구하고 활용하는 능력을 키워 효율적인 채색을 구현할 수 있는 소양을 기르는 과목이다.
	Cartoon and Color	2-1 2-2	3	This course helps students overcome apprehension toward digital coloring. It develops their ability to research and apply digital color phenomena, effects, mixing, properties, and blending techniques, enabling them to create efficient and polished digital coloring.
35	만화캐릭터설정	2-1 2-2	3	본 교과목은 만화콘텐츠에 활용할 수 있는 역할, 성격, 행동양식이 있는 캐릭터를 구상하고 설정하는 것을 목표로 하는 과목이다.
	Character Design for Comics	2-1 2-2	3	This course focuses on conceptualizing and creating characters with roles, personalities, and behavioral patterns that can be applied to comic content.
36	스케치업을활용한 원고제작	2-1 2-2	3	본 교과목은 웹툰·만화콘텐츠에 활용할 수 있는 3D 모델링툴 스케치업의 심화된 사용법을 배우고 작품에 필요한 배경 이미지를 만들어 원고에 적용하는 과목이다.
	Manuscript production using SketchUp	2-1 2-2	3	This course teaches advanced techniques in the 3D modeling tool SketchUp, enabling students to create detailed background images for comics and webtoons and integrate them into their manuscripts.
37	신화와내러티브	2-1 2-2	3	본 교과목은 신화에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 창작할 수 있는 능력을 기르는 과목이다.
	Mythology & narrative	2-1 2-2	3	This course develops students' ability to create comic stories based on an understanding of mythology.
38	액션드로잉	2-1 2-2	3	본 교과목은 만화 및 웹툰에 많이 쓰이는 기본 동세와 액션이 강한 동작들을 모델 드로잉과 교재를 통해 익히는 과목이다.
	Action Drawing	2-1 2-2	3	This course teaches students basic dynamic poses and high-action movements commonly used in comics and webtoons through model drawing and instructional materials.
39	장면설계와연출	2-1 2-2	3	본 교과목은 투시원근법을 바탕으로 만화작업에 필요한 공간설정과 인물 배치, 연기 등의 미장센을 연구하여 장면연출에 활용하는 능력을 키우는 과목이다.
	Scene design and direction of Comics	2-1 2-2	3	This course helps students study spatial settings, character placement, and acting based on perspective principles. Students learn to apply these elements to enhance scene direction in comics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
40	출판만화창작	2-1 2-2	3	본 교과목은 출판만화를 위한 원고 제작 기술 및 지식들을 강의와 실습을 통해 습득하고 이를 실제원고에 다양하게 활용하는 것을 목표로 하는 과목이다.
	Creating Graphic Novels	2-1 2-2	3	By means of lectures and practical exercises, this course teaches the skills and knowledge required to produce manuscripts for published comics, emphasizing their application to real-world projects.
41	취업창업을위한 디지털포트폴리오	2-1 2-2	3	본 교과목은 디지털 툴을 이용하여 취업 및 창업, 데뷔, 작품 활동을 위한 포트폴리오를 제작하는 과목이다.
	Digital Portfolio for Career Planners	2-1 2-2	3	This course guides students to use digital tools in creating portfolios tailored for employment, entrepreneurship, debut opportunities, or artistic projects.
42	캘리그래피	2-1 2-2	3	본 교과목은 한글 캘리그래피와 레터링 디자인을 통해서 사물이나 의성어, 의태어를 표현한다. 또한 선행디자인을 연구하고 만화의 제목과 대사 그리고 표지와 포스터를 만드는 과목이다.
	Calligraphy	2-1 2-2	3	This course covers Korean calligraphy and lettering design to express onomatopoeia, mimicry words, and objects. Students explore advanced design techniques and apply them to create comic titles, dialogues, covers, and posters.
43	콘텐츠비평	2-1 2-2	3	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.
	Contents of Critical Review	2-1 2-2	3	This course provides foundational knowledge and experience related to various types of content. It aims to equip students with an understanding of the different types and characteristics of content, essential for creators.
44	콘티제작워크숍	2-1 2-2	3	본 교과목은 만화 창작과정에서 중요한 글과 그림의 연출을 효과적으로 하기 위해 콘티(열개그림)에 대해 집중적으로 배울 수 있는 과목이다.
	Comic Storyboard Workshop	2-1 2-2	3	This course focuses on learning and mastering storyboard (layout) techniques to effectively coordinate the integration of text and visuals in the comic creation process.
45	만화기획과레퍼런스	2-2	3	본 교과목은 다양한 레퍼런스를 조사, 수집하여 작품 기획과 창작 역량을 함양하는 것을 목표로 하는 과목이다.
	Comic planning and references	2-2	3	This course teaches students to investigate and collect references to enhance their project planning and creative capabilities.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
46	만화스토리텔링 II	2-2	3	본 교과목은 중, 장편 만화제작에 적합한 스토리텔링의 기법을 이해하고 중, 장편 만화 콘티를 제작하는 과목이다.
	Comics Storytelling 2	2-2	3	This course explores storytelling techniques suited for medium and long-form comic creation. Students learn to develop storyboards for extended comic narratives.
47	모션코믹스	2-2	3	본 교과목은 모션그래픽 제작 툴을 익히고 이를 활용하여 영상콘티를 만들고 만화콘텐츠를 영상화하여 디지털플랫폼에 적합한 다양한 형태의 만화콘텐츠영상 제작기법을 연구하는 과목이다.
	Motion comics	2-2	3	This course introduces motion graphic production tools and teaches students how to create video storyboards and adapt comic content into video formats. Students study techniques to produce comic-based videos tailored for digital platforms.
48	예술만화읽기	2-2	3	본 교과목은 만화의 예술성, 예술만화의 특징에 대해 창작자와 독자의 입장으로 토론하고 다양한 예술만화를 읽고 창작자의 입장에서 분석하고 토론하며 감상을 나누고 기록하는 과목이다.
	Reading Art Comics	2-2	3	This course explores the artistry and characteristics of art comics. Students analyze and discuss various art comics from the perspectives of both creators and readers, sharing their insights and reflections through discussions and written records.
49	웹툰창작II	2-2	3	본 교과목은 만화 창작에 대한 전반적인 지식과 기술을 바탕으로 창작 장편 웹툰을 기획, 제작하는 과목이다.
	Webtoon creation 2	2-2	3	Based on comprehensive knowledge and skills in comic creation, this course focuses on planning and producing long-form webtoons.
50	창작자의길IV	2-2	1	본 교과목은 졸업준비를 위한 포트폴리오, 졸업작품집 제작, 취업 지원, 창작 지원 등 진로에 따른 관련 정보들을 제공하는 과목이다.
	How to be a creator 4	2-2	1	This course provides essential information for graduation preparation, including portfolio creation, graduation publications, career support, and resources tailored to different career paths.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
51	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course, jointly conducted by the university and field placement institutions, offers students practical education and hands-on experience in industrial settings. Students apply theoretical knowledge in real-world scenarios, gaining adaptability, professional skills, and work ethics through tailored experiences in industries related to their majors.
52	졸업평가 I	3-1	2	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.
	Graduation examination I	3-1	2	This course is part of the curriculum for graduation qualification evaluation and certification. It provides guidance for students preparing for their first graduation review, participation in graduation yearbooks, graduation exhibitions, and workplace readiness.
53	시퀀스디자인	3-1	3	본 교과목은 영화, 애니메이션, 그림책, 아트북 등을 활용하여 유용한 서사 분석도구이자 창작도구인 시퀀스의 개념을 이해하고 시퀀스와 밀접하게 중첩되는 모티프, 캐릭터, 정서의 동적인 연출리듬에 대해 연구하여 장편 서사의 아이디어를 효과적으로 시각화하는 이미지보드, 칼라스트립트를 제작하는 과목이다.
	Sequence Design	3-1	3	Using films, animations, picture books, and art books, this course teaches students to understand sequences as tools for narrative analysis and creation. Students study dynamic rhythms of motifs, characters, and emotions to visualize long-form narrative ideas through image boards and color scripts.
54	장르스토리창작 (로맨스/드라마/SF)	3-1	3	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.
	Genre Story Creation (Romance/Drama/SF)	3-1	3	This course examines comics, films, novels, and games that highlight the characteristics of romance, drama, and science fiction genres. Students analyze these genres and create plans, synopses, character settings, and storyboards tailored to each genre.
55	취업창업을위한 만화콘텐츠프로젝트 I (CapstoneDesign)	3-1	6	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.
	Cartoon Contents project for Career Planners 1	3-1	6	This course is a practical training program for employment, freelancing, or studio startups. It focuses on building practical skills for commercial planning and production to enhance competitiveness in employment, entrepreneurship, and creative debuting.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
56	콘텐츠비평세미나 I	3-1	3	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.
	Seminar on Contents of Critical Review I	3-1	3	This course helps creators develop works related to specific content themes by analyzing prior works, acquiring advanced knowledge, and applying it to their projects. It also guides students in writing in-depth critical essays on the associated themes.
57	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions to provide students with practical education, hands-on training, and opportunities to apply theoretical knowledge in industrial settings. By gaining real-world experience in industry-related fields aligned with their abilities and interests, students enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
58	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions to provide students with practical education, hands-on training, and opportunities to apply theoretical knowledge in industrial settings. By gaining real-world experience in industry-related fields aligned with their abilities and interests, students enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
59	취업창업을위한 포트폴리오크리틱	3-1 3-2	3	본 교과목은 팀별작업 및 직군별 특성을 이해하여 법인 소속 만화콘텐츠 기획 및 관리자, 만화가가 되기 위한 능력을 기르기 위한 과목이다.
	Portfolio critic for employment and start-up	3-1 3-2	3	This course focuses on understanding the characteristics of team-based work and specific roles within the industry. It aims to equip students with the skills needed to become comic content planners, managers, or creators within corporate environments.
60	외주만화제작실습	3-1 3-2	3	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.
	Outsourced Cartoon Production Practice	3-1 3-2	3	This course provides an in-depth understanding of the outsourced comics market, including planning, production, collaboration, publishing, and distribution (both online and offline). Students analyze market trends and combine this knowledge with practical production exercises, enabling them to approach the outsourced comics market effectively after completing the course.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
61	취업창업을위한 디지털툴	3-1 3-2	3	본 교과목은 출판과 온라인 유통을 위한 만화 제작에 필요한 디지털 툴 (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) 역량을 기르는 수업이다.
	Digital Tools for Employment and start-up	3-1 3-2	3	This course focuses on developing proficiency in digital tools such as Adobe Photoshop and Adobe Illustrator, essential for creating comics for publication and online distribution.
62	작화심화	3-1 3-2	3	본 교과목은 작품의 완성도를 높일 수 있는 채색기법과 다양한 디지털 툴 및 소재를 사용할 수 있는 능력을 기른다.
	Advanced drawing	3-1 3-2	3	This course enhances students' skills in using coloring techniques, digital tools, and diverse materials to improve the overall quality of their work.
63	만화각색마스터	3-1 3-2	3	본 교과목은 만화 및 다른 매체의 특징, 장르, 플랫폼별 특징을 익히고 을 이해하고 이를 기반으로 각색을 시도하는 과목이다.
	Adaptation for comics	3-1 3-2	3	This course explores the characteristics, genres, and platform-specific traits of comics and other media. Students learn to adapt content across various formats based on such understanding.
64	만화콘텐츠 비즈니스모델	3-1 3-2	3	본 교과목은 저작권 관련 지식 습득과 함께 다양한 계약서의 분석을 통해 그 내용을 파악하고 이를 바탕으로 계약협상 능력을 배울 수 있는 과목이다.
	Comics contents Business Model	3-1 3-2	3	Students gain knowledge of copyright and learn to analyze various types of contracts. Through such analysis, they develop skills in contract negotiation.
65	출판편집	3-1 3-2	3	본 교과목은 일러스트레이터와 인디자인 활용 방법을 학습하여 출판편집 단행본을 제작하는 과목이다.
	Book Designs and Editing	3-1 3-2	3	This course teaches students how to use Adobe Illustrator and InDesign to create and edit publications, focusing on producing professional comic anthologies and print materials.
66	졸업평가II	3-2	2	본 교과목은 학위 취득자격 심사 및 인증을 위한 교육과정으로, 졸업예정 자에 대한 2차 졸업평가 참가 지도와 심의를 진행한다. 졸업을 위한 졸업 연감 참가 실행, 졸업작품전 참가 실행, 현장진출 실행을 지도한다.
	Graduation examination II	3-2	2	As part of the graduation qualification process, this course guides students through the second graduation review and evaluation. It includes participation in graduation yearbooks, exhibitions, and professional field preparation.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
67	장르스토리창작 (미스터리/호러/액션)	3-2	3	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.
	Genre Story Creation (Mystery/ Horror/ Action)	3-2	3	This course examines comics, films, novels, and games that exemplify the mystery, horror, and action genres. Students analyze these genres and create plans, synopses, character settings, and storyboards that align with the unique traits of each genre.
68	취업창업을위한 만화콘텐츠프로젝트 II (CapstoneDesign)	3-2	6	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.
	Cartoon Contents project for Career Planners 2	3-2	6	This course provides practical training for students pursuing employment, freelancing, or studio startups. It focuses on developing skills to commercialize projects across various media processes, enhancing competitiveness for debuting, employment, or entrepreneurship.
69	콘텐츠비평세미나 II	3-2	3	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.
	Seminar on Contents of Critical Review II	3-2	3	This course guides creators in analyzing existing works related to specific content themes. Students acquire in-depth knowledge, apply it to their creations, or produce advanced critical essays.
70	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course, jointly conducted by the university and field placement institutions, provides students with practical education and hands-on training in industrial environments. Students apply theoretical knowledge in real-world settings, gaining adaptability, professional skills, and work ethics through tailored experience in industries related to their majors.
71	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This collaborative course offers students opportunities to work with field placement institutions, enhancing their skills in adapting theory to practice. Students gain relevant industry experience aligned with their abilities and career goals, improving their adaptability, work performance, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
72	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
73	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
74	CK커리어패스 III	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

만화콘텐츠스쿨

School of Manhwa Contents

웹소설창작전공

Web Novel Creation Major



전공소개

웹소설창작전공은 스토리텔링 산업에서 활약할 수 있는 대중문화 콘텐츠 전문가를 양성 합니다.

웹소설 작가, 장르문학 작가, 영화 및 방송 시나리오 작가는 물론 관련 사업의 기획자나 프로듀서가 이에 해당합니다.

학생들은 본 전공 교육과정을 통해 로맨스, 판타지, SF, 무협, 호러, 미스터리, 스릴러 등의 장르문학에 대한 본격적인 창작과 분석, 출판 및 비평, 기획에 대한 실무를 습득할 수 있습니다.

웹소설은 모바일 환경에 최적화된 장르 이야기 콘텐츠로, 단순한 스낵컬처를 넘어 비주얼 스토리텔링의 원천 콘텐츠로 확장·발전하고 있습니다. 본 전공은 이러한 사회문화 변화에 발맞춰 인터넷 시대의 창작론 및 비평론의 근본적 변화를 모색합니다.

교육특징

산업 현장 일선에서 활약한 교강사진이 대중문화 패러다임의 변화를 선도하고 동시대적 감수성을 함양한 현장밀착형 전문 작가를 양성합니다

졸업 후 진로 및 수상실적

웹소설·장르소설가, 만화(웹툰)·애니메이션·영화·게임 시나리오 작가, 방송구성작가, 문화 평론가, 콘텐츠 기획자 및 프로듀서 등



Introduction to the Major

The Web Novel Creation Major trains experts in popular culture content for the storytelling industry. This includes web novel writers, genre fiction authors, film and television scriptwriters, as well as planners and producers of related projects. Students gain hands-on experience in creating and analyzing genre fiction—including romance, fantasy, science fiction, martial arts, horror, mystery, and thrillers—along with practical knowledge in publishing, critique, and planning.

Web novels, optimized for mobile environments, have evolved beyond simple snack culture to become a foundational source of visual storytelling content. This program aligns with such socio-cultural changes by exploring fundamental shifts in the creation and critique theories of the internet era.

Educational Features

With a faculty comprising industry veterans, the program trains professional writers with contemporary sensibilities who can drive change in the paradigm of popular culture. It offers practical, field-oriented education tailored to industry demands.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Web Novel and Genre Fiction Writers, Scenario Writers for Comics (Webtoons), Animation, Films, and Games, Television Scriptwriters, Cultural Critics, Content Planners, and Producers.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	웹소설창작실습 (판타지-무협) I	1-1	3	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.
	Web Novel Writing Training(fantasy) 1	1-1	3	This course explores the conventions, narratives, and characters foundational to the genres of fantasy and martial arts web novels. Through step-by-step creative practice, students gain an understanding of the unique characteristics of web novels. The course includes training to develop a writing routine similar to that of professional authors and analysis of works to study the tropes of fantasy and martial arts web novels and methods for their application.
2	문장과어휘표현 I	1-1	3	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.
	Sentence and Vocabulary Expressions 1	1-1	3	This course develops the ability to craft precise and dynamic sentences while enhancing expressive depth through a diverse range of vocabulary. Students learn techniques to enrich emotional resonance and gain a discerning sense for identifying the appropriate language required for specific media and contexts.
3	캐릭터심리학	1-1	3	매력적인 캐릭터 개발은 인간을 면밀히 관찰하는 것에서부터 출발한다. 작품 속에 등장하는 여러 유형의 캐릭터들을 심리학적으로 분석하고 이해한 뒤, 자신만의 캐릭터 개발에 적용하는 방법을 모색한다.
	Character Psychology	1-1	3	The creation of compelling characters begins with closely observing human behavior. This course involves analyzing and understanding various types of characters from a psychological perspective, then applying these insights to develop unique characters.
4	장르강독 I	1-1	2	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도 있는 이해를 추구한다. 국내 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.
	Genre Reading 1	1-1	2	Students read and analyze works that contributed to the emergence of genres or demonstrated the potential of genre literature. The course emphasizes close reading and discussion of short stories by domestic authors to deepen understanding of genre characteristics.
5	크리틱 I	1-1	1	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.
	Critic 1	1-1	1	This course identifies the distinctive challenges of creative writing and explores solutions for issues encountered during the creative process. Students share their experiences with applying these solutions, evaluate the outcomes, and develop strategies for each stage of the creative process.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	웹소설의이해	1-1	3	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.
	Understanding the Web Novel	1-1	3	This course provides an overview of the concept, definition, and structure of the web novel industry. Students learn the principles of web novel creation, including format, content, and composition, and gain skills in crafting genres, characters, and plots that align with commercial content standards.
7	웹소설창작실습 (로맨스-로맨스판타지) I	1-1	3	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)
	Web Novel Writing Training(romance) 1	1-1	3	Focusing on the structural foundation of stories, this course teaches students to arrange and assemble events into cohesive plots. Students explore various plot classifications, analyze examples, and study traditional storytelling techniques such as the three-act structure. Emphasis is placed on applying these methods to short stories.
8	플롯의이해와적용 I	1-1 1-2	3	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.
	Understanding and Applying the plot 1	1-1 1-2	3	Students examine the characteristics and trends of diverse characters in media and analyze case studies of character-based media mix strategies. Using these insights, students develop creative characters suited for media mix applications.
9	창작을위한 자료조사와취재	1-1 1-2	3	동서양 신화를 비교하고 각 신화 속 등장인물을 분석한다. 이를 통해 웹소설 및 장르 콘텐츠에 적용하는 기술을 습득한다.
	Research for Creation	1-1 1-2	3	This course compares Eastern and Western mythologies and analyzes the characters within each. Students learn techniques to apply these insights to web novels and genre content.
10	미디어속캐릭터	1-1 1-2	3	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.
	A character in media	1-1 1-2	3	Students examine the characteristics and trends of various characters in media and analyze case studies of character-based media mix strategies. Using these insights, they create innovative characters suitable for media mix applications.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
11	신화와캐릭터분석	1-1 1-2	3	동서양 신화를 비교하고 각 신화 속 등장인물을 분석한다. 이를 통해 웹소설 및 장르 콘텐츠에 적용하는 기술을 습득한다.
	Mythology and characters	1-1 1-2	3	This course compares Eastern and Western mythologies and analyzes the characters within each. Students learn techniques to apply these insights to web novels and genre content.
12	만화연출과콘티 I	1-2	3	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출 등 만화연출에 필요한 기초적인 연출 지식을 이해하고 스토리를 구조화하여 8~12페이지 분량의 페이지 만화 콘티를 완성할 수 있다.
	Comics Directing and storyboard 1	1-2	3	This course provides foundational knowledge of comic directing, including panel composition, scene and cut arrangement, character and background staging, and storytelling structure. Students complete an 8-12-page comic storyboard by the end of the course.
13	웹소설창작실습 (판타지-무협) II	1-2	3	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.
	Web Novel Writing Training(fantasy) 2	1-2	3	A continuation of Web Novel Writing Training (Fantasy) 1, this course builds on the grammar and character conventions of the fantasy and martial arts genres. Students learn to create genre-appropriate plots and writing styles, analyze industry trends, and deepen their understanding of commercial content. The course culminates in creating a web novel project proposal and initial serialized chapters.
14	문장과어휘표현 II	1-2	3	기본적인 어휘력 및 문법을 바탕으로 언어를 창의적으로 사용하는 방법을 익힌다. 창의적 표현 능력을 통해 빠른 연재 사이클에서도 효율적으로 완성도를 기할 수 있도록 학습한다.
	Sentence and Vocabulary Expressions 2	1-2	3	This course teaches students to creatively use language based on fundamental vocabulary and grammar skills. It focuses on developing expressive writing techniques that allow students to maintain quality and efficiency within the rapid publishing cycles of serialized web novels.
15	세계관창작실습 I	1-2	3	기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징의 미를 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.
	Universe creation practice 1	1-2	3	Students analyze and explore stereotypical settings found in genre fiction, such as fantasy, martial arts, and science fiction. The course focuses on understanding the symbolism and semiotics of spaces, researching historical locations, and designing narrative-driven settings. Students learn to create immersive spaces that integrate seamlessly with story development.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
16	시나리오창작실습 I	1-2	3	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.
	Scenario creation practice 1	1-2	3	This course introduces students to screenplay writing for visual media such as films, dramas, and animations. Students learn to adapt novels into screenplays through hands-on practice, gaining skills in writing for visual storytelling.
17	크리틱 II	1-2	1	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.
	Critic 2	1-2	1	This course examines the unique challenges of creative writing and explores potential solutions to issues encountered during the creative process. Students share experiences, apply solutions, and evaluate outcomes at various stages of the creative workflow.
18	장르강독 II	1-2	2	장르를 태동시키거나 장르문학의 가능성을 보여주었던 여러 작품을 함께 읽으며 장르에 대한 심도 있는 이해를 추구한다. 해외 작가의 단편을 중심으로 함께 읽고 분석하고 토론한다.
	Genre Reading 2	1-2	2	Students read and analyze works that contributed to the emergence of genres or demonstrated the potential of genre literature. The course emphasizes close reading and discussion of short stories by international authors to deepen their understanding of genre characteristics.
19	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지) II	1-2	3	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 완결성 있는 집필 작업을 수행한다.
	Web Novel Writing Training(romance) 2	1-2	3	A continuation of Web Novel Writing Training (Romance I), this course focuses on mastering the grammar and character conventions of the romance and romantic fantasy genres. Students learn to craft genre-appropriate plots and writing styles, analyze industry trends, and deepen their understanding of commercial content. The course culminates in creating professional web novel proposals and completing polished writing projects.
20	만화연출과콘티 II	2-1	3	단과 칸, 장면과 컷, 인물과 배경연출을 다양한 예시와 함께 분석할 수 있으며, 동일한 스토리로 웹툰과 페이지 만화에 대한 특성을 반영한 콘티를 완성할 수 있다.
	Comics Directing and storyboard 2	2-1	3	This course enables students to analyze panels, scenes, cuts, character staging, and backgrounds using various examples. Students complete storyboards that reflect the unique characteristics of webtoons and page comics based on the same story.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	웹소설창작실습 (판타지-무협)Ⅲ	2-1	3	웹소설창작실습(판타지-무협)Ⅱ에서 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.
	Web Novel Writing Training(fantasy) 3	2-1	3	Building on Web Novel Writing Training (Fantasy II), this course trains students to plan and write fantasy and martial arts web novels at a level suitable for contracts with web novel content providers (CPs). Students write web novels on a schedule similar to that of professional authors and develop an understanding of serialization through regular platform updates.
22	문장실습 I	2-1	3	문장 구성에 대한 수준 높은 이해를 통해 정확한 문장을 쓰는 원칙을 학습한다. '좋은 문장'이 무엇인지 고찰하고, 이를 통해 교정·교열 능력을 체득한다.
	Sentence practice 1	2-1	3	This course focuses on advanced sentence construction principles, teaching students to write precise and effective sentences. Students explore what constitutes a "good sentence" and develop editing and proofreading skills through practice.
23	시나리오창작실습Ⅱ	2-1	3	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.
	Scenario creation practice 2	2-1	3	This course guides students through the process of planning and writing screenplays for films. By deepening their understanding of the film industry and media, students learn structured approaches to creating treatments and screenplays. The course also explores the unique narrative features of screenwriting and broadens students' understanding of visual language for creative purposes.
24	세계관창작실습Ⅱ	2-1	3	기존의 판타지나 무협, SF 등 장르문학에서 볼 수 있는 정형화된 특정 배경들을 공간을 중심으로 분석하여 탐색한다. 공간에 대한 기호 및 상징의 미를 알고, 디자인적 관점에서 이해하며, 바탕이 된 역사적 장소들을 리서치한다. 또한 배경 서사를 만드는 법과 연계하여, 이야기를 품은 공간을 만들어내고 주제의식과 연계할 수 있는 방법을 알아본다.
	Universe creation practice 2	2-1	3	Students analyze and explore stereotypical settings found in genre literature such as fantasy, martial arts, and science fiction, focusing on settings as central elements. The course delves into the symbolism and semiotics of settings, researching historical locations, and understanding them from a design perspective. Students learn to create narrative-driven spaces and connect them to overarching themes and settings.
25	크리틱Ⅲ	2-1	1	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작 단계 뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.
	Critic 3	2-1	1	This course explores solutions for the various internal and external challenges writers may face. Students share their experiences in applying these solutions, evaluate outcomes, and discuss problem-solving strategies for both the creative process and the broader demands of a professional writing career.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	웹소설창작실습 (로맨스-로맨스판타지)Ⅲ	2-1	3	웹소설창작실습(로맨스-로맨스판타지)Ⅱ에서 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.
	Web Novel Writing Training(romance) 3	2-1	3	A continuation of Web Novel Writing Training (Romance II), this course trains students to plan and write romance and romance fantasy web novels at a professional level suitable for contracts with web novel CPs. Students write web novels on a professional schedule and develop an understanding of serialization through regular platform updates.
27	캐릭터유형분석	2-1	3	장르별 캐릭터 유형을 분석하여 캐릭터 응용 및 창작 방법을 습득한다.
	Character Type Analysis	2-1	3	This course focuses on analyzing character types specific to various genres. Students learn techniques for applying and creating original characters based on this analysis.
28	장르문학창작실습 I	2-1	3	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.
	Genre Literature Writing Workshop I	2-1	3	This course combines theory and practice to guide students through the conventions, narratives, and characters of genre fiction. Students engage in step-by-step writing exercises, including crafting short stories, analyzing works, and studying the use and adaptation of genre tropes.
29	장르연구 I (로맨스기초)	2-1	3	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.
	Genre Studies I (Romance Fundamentals)	2-1	3	This course provides an in-depth understanding of the romance genre, focusing on how to apply this knowledge to creative writing. Students analyze related works to study the form, characters, and plots of the romance genre and practice foundational techniques for creating romance stories.
30	플롯의이해와적용 II	2-1 2-2	5	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)
	Understanding and Applying the plot 2	2-1 2-2	5	This course focuses on understanding the backbone of storytelling: plot structure. Students learn various classification methods for constructing plots and analyze example works accordingly. The course also delves into the traditional three-act structure, a classic storytelling technique, and explores how to adapt it to genre-specific plots for long-form narratives.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
31	장르연구 II (SF)	2-1 2-2	3	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 SF물에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 SF 장르의 형식 논리, 세계관, 설정, 공간 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.
	Research on Genre 2 (SF)	2-1 2-2	3	This course examines science fiction, a foundational genre of web novels, providing students with an in-depth understanding and training on how to apply it to their creative writing. Students analyze related works to study the logic, world-building, settings, and spaces typical of the SF genre, and practice practical writing skills based on these principles.
32	장르연구 I (로맨스)	2-1 2-2	3	웹소설의 바탕이 되는 장르문학 중 로맨스물에 대해, 심도 있는 이해를 바탕으로 창작에 적용하는 방법을 익힌다. 관련 작품을 분석하여 로맨스 장르의 형식 논리, 캐릭터, 플롯, 장치 등을 연구하고, 이를 기반으로 실질적인 글쓰기를 훈련한다.
	Research on Genre 1 (Romance)	2-1 2-2	3	This course explores the romance genre, a cornerstone of web novels, with a focus on deeply understanding its elements and applying them to creative writing. Students analyze works to study the logic, characters, plots, and devices of the romance genre and develop practical writing skills accordingly.
33	장르연구 III (판타지무협)	2-1 2-2	3	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.
	Research on Genre 3 (Fantasy & Martial Arts Novels)	2-1 2-2	3	This course provides a detailed understanding of the fantasy and martial arts genres in web novels. Students analyze works to study their logic, world-building, characters, plots, devices, and unique items. Through In this way, they gain practical writing skills tailored to these genres.
34	장르연구 IV (미스터리스릴러호러)	2-1 2-2	3	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.
	Research on Genre 4 (Mystery, Thriller & Horror)	2-1 2-2	3	This course focuses on the mystery, thriller, and horror genres as they form the foundation for many web novels. Students analyze works to understand the logic, characters, and plots of mystery and thriller stories. Additionally, they explore the world-building and settings unique to horror and practice creative writing based on these insights.
35	웹소설창작실습 (판타지-무협) IV	2-2	3	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.
	Web Novel Writing Training(fantasy) 4	2-2	3	A continuation of Web Novel Writing Training (Fantasy III), this course trains students to plan and write Fantasy web novels that meet the standards for approval and serialization on major web novel platforms. Students create content on a professional schedule similar to that of active authors and learn to refine their sense of serialization through regular platform updates.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
36	캐릭터개발실습	2-2	3	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.
	Character development practice	2-2	3	Character development in genre fiction begins with understanding genre conventions and human nature. This course analyzes character types within works based on genre-specific rules and explores ways to apply these insights to create innovative characters.
37	문장실습 II	2-2	3	다양한 방식의 문장 쓰기를 통해 매체 및 장르에 어울리는 작법을 학습한다. 실제 출판 현장에서 활용할 수 있는 작품 퇴고, 교정·교열, 문문 방법론을 실습한다.
	Sentence practice 2	2-2	3	This course develops students' ability to write sentences tailored to specific media and genres. It includes practical exercises in revision, proofreading, editing, and stylistic refinement to create polished works suitable for publication.
38	웹소설산업과비즈니스	2-2	3	웹소설 산업 시장에 대해 이해하고 비즈니스 시장에서 이루어지는 전반적 직무기능에 대해서 배울 수 있는 과목. 시장의 트렌드를 분석하고, 웹소설만의 특징을 이해하며 그것을 어떻게 기획하고 서비스할 것인지 고민할 수 있도록 한다. 웹소설 시장의 성격에 맞는 웹소설 작품을 기획하고 보조하기 위해 기획, 비즈니스 커뮤니케이션 등을 배우며, 트렌드 리포트와 기획안을 제출하는 것을 목표로 한다.
	Web-Novel Industry and Business	2-2	3	This course provides an overview of the web novel industry and its business ecosystem. Students analyze market trends, understand the unique characteristics of web novels, and explore how to plan and deliver these works as commercial products. The course includes training in planning, business communication, and creating trend reports and proposals, helping students align their creations with market demands.
39	크리틱IV	2-2	1	작가로서 봉착할 수 있는 여러 다양한 내외부의 문제점에 대비한 대안에는 어떤 것이 있으며, 그 활용 경험을 공유하는 수업이다. 창작 단계 뿐 아니라 한 사람의 창작 전문 직업인으로서 발생할 수 있는 각 문제별 해결책과 그 결과를 평가할 수 있다.
	Critic 4	2-2	1	This course examines solutions to the diverse internal and external challenges faced by writers. Students share their experiences in addressing these challenges, assess outcomes, and develop strategies for resolving issues encountered during both the creative process and their careers as professional creators.
40	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, offering students practical education and hands-on experience in industrial environments. Through work aligned with their abilities and aptitudes, students gain adaptability, job performance skills, and professional ethics in industries related to their major.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
41	웹소설창작실습 (로맨스-로맨스판타지)Ⅳ	2-2	3	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.
	Web Novel Writing Training(romance) 4	2-2	3	A continuation of Web Novel Writing Training (Romance III), this course trains students to plan and write romance and romance fantasy web novels at a level suitable for approval and serialization on major web novel platforms. Students practice creating web novels on a professional schedule similar to active authors, gaining serialization experience through regular platform updates.
42	장르문학창작실습Ⅱ	2-2	3	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.
	Genre Literature Writing Workshop II	2-2	3	This course builds on the theories of genre conventions, narratives, and character development, guiding students through step-by-step creative exercises. Students write long-form works, analyze existing pieces, and explore the use and application of genre tropes.
43	장르연구Ⅰ (로맨스심화)	2-2	3	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.
	Genre Studies II (Deepening Romance)	2-2	3	This course focuses on the in-depth study of the romance genre and its creative application. Students analyze related works to study the form, characters, plots, and devices unique to romance. Based on these insights, they engage in advanced training to refine their romance writing skills.
44	각색마스터	3-1	3	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.
	Adaptation for comics	3-1	3	Students learn to understand the characteristics of visual-based media, such as webtoons, dramas, and films, and explore creative approaches to adaptation. The course emphasizes identifying the unique traits of various genres and platforms and experimenting with adaptations tailored to each medium.
45	인터랙티브 스토리텔링실습	3-1	3	인터랙티브 스토리텔링과 기획에 대한 기초적인 이해를 바탕으로, 웹소설의 캐릭터와 세계관을 가져와 어떻게 게임에 맞게 구성할 수 있는지 알아본다. 멀티플 옵션을 바탕으로 진행되는 인터랙티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 웹소설식 구성과의 차이점을 실습을 trpg를 활용해 체험한다.
	Interactive Storytelling practice	3-1	3	This course introduces the basics of interactive storytelling and planning. Students learn how to adapt web novel characters and world-building into game-compatible formats. The course covers the structure of interactive storytelling based on multiple options, highlighting the differences between interactive formats and web novel structures. Practical exercises include using tabletop role-playing games (TTRPGs) to experience interactive storytelling firsthand.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
46	취업창업을위한 웹소설프로젝트 I (CapstoneDesign)	3-1	6	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 소화해내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.
	Web Novel Project 1	3-1	6	This course simulates the professional workflow of a web novel author. Students create and upload web novels to platforms at a frequency of 2-3 times per week, mirroring the routine of active writers. The course addresses real-world issues authors may face post-debut, including material research, serialization preparation, workload management, and efficient content production. Additionally, students gain knowledge of contract review, marketing, platform operations, and related administrative tasks. In this way, they develop serialization skills and prepare for the practical realities of a web novel writing career.
47	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical education and hands-on experience in industrial settings. Students gain real-world skills, including adaptability, job performance abilities, and professional ethics, tailored to their specific majors and career aptitudes.
48	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1(semester)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical education and hands-on experience in industrial settings. Students gain real-world skills, including adaptability, job performance abilities, and professional ethics, tailored to their specific majors and career aptitudes.
49	출판과편집의이해	3-1 3-2	3	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.
	Publishing & Start Business	3-1 3-2	3	This course offers a comprehensive understanding of editing and publishing processes for completed works. Students develop marketing-oriented thinking based on analyses of public tastes and trends. Through practical exercises, they learn various technical editing methods, explore real-world applications, and seek innovative approaches to editing in the digital era.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
50	장르문학비평	3-1 3-2	3	작품의 완성도와 내적 의미를 발견하고 사회와 연결 짓는 비평에 대해 학습한다. 웹소설과 장르문학에 특화된 비평론을 연구하고 비평문을 작성한다.
	Genre Literature Review	3-1 3-2	3	Students explore methods of criticism focused on web novels and genre literature. The course emphasizes identifying the quality and deeper meanings of works, connecting them to societal contexts, and writing critical essays tailored to web novels and genre fiction.
51	문화콘텐츠마케팅	3-2	3	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.
	Cultural Content Marketing	3-2	3	This course covers strategic approaches to promoting cultural content and creators in areas such as comics/webtoons, publishing/web novels, animation, gaming, fashion, performing arts, and food. Students learn to develop effective marketing strategies tailored to each type of cultural content and audience. The course also includes training in digital marketing techniques to successfully promote and sell content and creators.
52	인터랙티브 스토리텔링개발	3-2	3	인터랙티브 스토리텔링의 구조를 이해하고, 이에 따라 직접 스토리 구조를 기획 및 개발한다. 캐릭터와 직업별 밸런스, 코어액션, 무기와 아이템의 연구, 세계관이 바탕이 된 스테이지 공간 디자인 개발, 세계관과 주요 설정이 반영된 레벨 디자인에 대해서 이해하고 이를 기획에 적용해 본다.
	Interactive storytelling developmen	3-2	3	This course introduces students to the structure of interactive storytelling and guides them through the process of planning and developing story frameworks. Students learn about character and occupational balance, core actions, research on weapons and items, stage design based on world-building, and level design reflecting the narrative's main settings. Practical exercises integrate these concepts into their creative projects.
53	취업창업을위한 웹소설프로젝트 II (CapstoneDesign)	3-2	6	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 소화해내는 웹소설 작가로서의 연재 감각을 익힌다. 나아가 계약서 검토 및 마케팅, 플랫폼 업무, 기타 관련 행정에 대해 알아본다.
	Web Novel Project 2	3-2	6	This course trains students to write and upload web novels on a regular schedule (2-3 times per week), mirroring the professional workflow of active authors. Students gain serialization experience and prepare for challenges faced by web novel writers, including material research, serialization planning, and daily workload management. The course also covers contract review, marketing, platform operations, and related administrative tasks, equipping students with the skills needed for successful serialization.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
54	공동창작실습	3-2	3	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.
	Co-Creation Training	3-2	3	This course focuses on collaborative content creation, including teamwork between text writers and illustrators, role division with producers, and the use of digital tools for joint projects. Students work collaboratively to create intellectual property (IP) for content and study practical methods for media mix development.
55	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	In partnership with field placement institutions, this course provides extended opportunities for students to apply theory in industrial environments. Students gain tailored practical experience aligned with their abilities and career goals, strengthening their adaptability, job performance, and professional ethics.
56	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2(semester)	3-2	2	In partnership with field placement institutions, this course provides extended opportunities for students to apply theory in industrial environments. Students gain tailored practical experience aligned with their abilities and career goals, strengthening their adaptability, job performance, and professional ethics.
57	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
58	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
59	CK커리어패스Ⅲ	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

게임콘텐츠스쿨 School of Game

게임전공

Game Major



전공소개

게임기획, 프로그래밍, 그래픽, 게임테스트와 비즈니스까지 게임산업의 모든 영역에 대한 차별화된 교육을 제공하여 게임콘텐츠 분야의 전문 인력을 양성합니다.

재학 기간 중 이론과 실기를 통해 전문지식을 익히고 협업과 창의력을 바탕으로 게임 제작 프로젝트를 수행하여 상용화 수준의 게임을 제작하고 자체 행사를 통해 결과를 발표하며 오픈마켓에 공개하고 다양한 게임 공모전에 출품합니다.

교육특징

게임산업 현장은 창의성과 기술적 역량을 갖춘 인재를 요구하고 있습니다 따라서 기본 이론과 실기 교육을 바탕으로 여러 파트가 협업을 통해 게임을 만드는 게임제작 프로젝트를 중심에 두고 창의성과 기술적 역량을 갖춘 인재를 양성하고 있습니다

졸업 후 진로 및 수상실적

- 2023 유니티 MWU KR AWARD Best Student Winner 수상 (별의별)
- 2023 BIGS PC콘솔 베스트 유망주 수상 (별의별)
- 2023 Stove Indie Award Best Music&Sound 수상 (별의별)
- 2023 BIC BIGEM 2기 선정 / 싱가포르 게임스컴 아시아 전시 (큐티, 별의별)
- 2023 BIC 스페셜 어워드 디볼버 디지털픽 수상 (별의별)
- 2023 수도권/강원권 창업아이디어 경진대회 혁신상 (이파리)
- 2023 BIC 루키부문 수상 (팀 안개꽃)
- 2023 BIC 루키부문 Art/Design/Rising Star Finalist 선정 (별의별)
- 2023 메타버스 개발자 경진대회 우수상 (우리놀이)
- 2023 스팀 상용화 (DEVILISH LEAGUE / 타부티 (TAVUTI) / NIRVANA)



Introduction to the Major

The Game Major provides specialist education covering all aspects of the gaming industry, including game design, programming, graphics, game testing, and business. During the course of study, students acquire theoretical knowledge and practical skills, undertaking collaborative and creative game production projects to develop commercial-quality games. These projects are presented at internal events, published on open markets, and entered into various game competitions.

Educational Features

The game industry demands talented individuals who possess both creativity and technical expertise. This program focuses on game production projects that require teamwork across various roles. Supported by a foundation of theoretical and practical education, it cultivates professionals equipped with the creativity and technical skills to excel in the dynamic gaming industry.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

- Unity MWU KR AWARD Best Student Winner (Game: 별의별)
- BIGS PC Console Best Rookie (Game: 별의별)
- Stove Indie Award Best Music & Sound (Game: 별의별)
- BIC BIGEM 2nd Batch Selection / Singapore Gamescom Asia Exhibition (큐티, 별의별)
- BIC Special Award Devolver Digital Pick (Game: 별의별)
- Innovation Award at Capital/Gangwon Startup Idea Competition (Project: 이파리)
- BIC Rookie Division Award (Team: 안개꽃)
- BIC Rookie Division Art/Design/Rising Star Finalist (Game: 별의별)
- Metaverse Developer Competition Excellence Award (Project: 우리놀이)
- Commercial Steam Releases (DEVILISH LEAGUE, 타부티 (TAVUTI), NIRVANA).

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	게임제작의이해	1-1	4	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.
	Introduction to Game Production	1-1	4	This course covers the fundamentals of game development, focusing on the roles, processes, and procedures involved in the four major disciplines: "Game Design," "Game Graphics," "Game Programming," and "Game Operations & QA." Students will gain a comprehensive understanding of these aspects through theoretical learning and practical exercises.
2	게임내러티브	1-1	3	게임 스토리텔링의 서사구조에 대한 이해를 바탕으로 게임 시나리오 완성을 위한 실습 과목이다. 스토리에 게임성을 넣어 구조화한 창작 게임 스토리텔링을 완성한다.
	Game Narrative	1-1	3	A practical course aimed at completing game scenarios, based on an understanding of narrative structures in game storytelling. Students will create structured, original game narratives by integrating gameplay elements into the story.
3	게임컨셉기획서작성	1-1	3	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.
	Game Concept Design Documentation	1-1	3	This course introduces students to the methods of designing initial game concepts and the techniques required to compose concept documentation. Students will also learn the skills necessary to draft effective concept game design proposals.
4	게임기획과콘텐츠	1-1	3	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.
	Game Design and Content	1-1	3	Students will learn the fundamental concepts of game design and content creation. Through various approaches to game content, the course teaches structural and design methods while enabling students to effectively present their ideas and create new content.
5	게임기획과게임엔진	1-1	3	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.
	Game Design and Game Engine	1-1	3	Modern game designers need skills beyond writing design documents; they are also expected to prototype their ideas. This course equips aspiring game designers with essential game engine skills and scripting abilities, ensuring they meet industry demands.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	아이디어발상과훈련	1-1	3	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.
	Building Creative Ideas	1-1	3	This course trains students to derive ideas from everyday life and transform them into creative game concepts. Through theoretical lessons and practical exercises, students will learn the fundamentals of composing and producing innovative game elements.
7	기초드로잉	1-1	3	영상정보화시대 그리고 디지털시대를 주도하고 있는 모든 시각예술의 기본은 드로잉이다. 이러한 드로잉을 연구함으로써 창의적 능력과 함께 새로운 시대가 요구하는 최첨단의 발상을 실용화하기 위한 토대를 마련한다.
	Basic Drawing	1-1	3	Drawing forms the foundation of all visual arts in the digital and information-driven age. By studying drawing, students will enhance their creativity and establish a foundation for developing cutting-edge ideas suited to modern demands.
8	인체조소-두상	1-1	3	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.
	Figure Sculpting-Head	1-1	3	This course builds anatomical knowledge required for understanding the structure and movement of the human body. It is a foundational course for creating game characters, focusing on spatial awareness and hands-on production, enabling students to develop both 3D sensibility and anatomical understanding.
9	2D게임리소스기초	1-1	3	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.
	2D Game Resource Basics	1-1	3	This course focuses on 2D graphic techniques used in game development. Students will learn the production of dot graphics, a method that employs pixel art to convey conceptual visuals, as opposed to photorealistic or casual graphic styles.
10	3D모델링기초	1-1	3	본 교과목은 3D그래픽의 기초가 되는 폴리곤모델링, 맵핑과텍스처링기초, 라이팅, 렌더링기초 등을 학습하고 실습하여, 게임 및 차세대콘텐츠의 캐릭터 및 배경 3D리소스 제작을 위한 첫 단계의 수업이다.
	Basic 3D Modeling	1-1	3	This introductory course covers the fundamentals of 3D graphics, including polygon modeling, mapping, texturing, lighting, and rendering. Through theoretical and practical lessons, students will learn the initial steps in creating 3D characters and background resources for games and next-generation content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
11	객체지향프로그래밍 기초	1-1	3	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.
	Fundamentals of Object Oriented Programming	1-1	3	1. A foundational course for "Game Program Structure" and specialized game programming. 2. Students will understand and explain the structure of C/C++ programs and how to write programs that incorporate multiple control statements. 3. By learning functions and arrays, students will solve complex problems and implement solutions in code. 4. This course provides the foundational skills required to write programs for next-generation game content development.
12	게임스크립 트프로그래밍	1-1	3	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.
	Game Script Programming	1-1	3	This course covers the basic concepts and applications of programming and computational thinking using scripting languages. Students will learn the structure of the Python scripting language, various control statements, and methods for writing programs using functions and objects. Through script programming techniques, students will understand the foundational concepts and implementation methods for next-generation game and content production
13	게임프로그램구조	1-1	3	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 아키텍처와 프로그램의 세부 구조까지 기초부터 단계적으로 학습이 진행된다.
	Game Program Architecture	1-1	3	Designed for students interested in game programming, this course provides foundational knowledge of computer and program structures essential for writing programs. Even students with minimal prior knowledge of computers and operating systems can easily follow the curriculum, which begins with basic concepts like number and data representation, logic circuits, and computer architecture, and progresses step-by-step into detailed program structures.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
14	게임사운드제작기초	1-1	3	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.
	Game Sound Creation Basics	1-1	3	This course focuses on integrating game music and sound design into the game planning stage. Students will learn the methods, requirements, and terminology necessary for implementing game music within an engine. By understanding the production processes for sound effects, background music, and game music, students will acquire the skills needed to create audio that enhances the gaming experience. The course also includes study of acoustics and signal processing, enabling students to create sound effects and background music aligned with game design goals. Emphasis is placed on theoretical and practical lessons to familiarize students with sound-related terms and concepts.
15	게임비즈니스입문	1-1	3	게임이라 함은 PC온라인, 모바일, VR, AR 등 모든 게임 플랫폼을 말한다. 본 과목은 게임비즈니스의 정의와 분류 등 일반적인 내용과 게임개발, 게임유통, 게임광고 게임자금 등 게임비즈니스의 세부적인 분야에 대한 기본 이론을 이해하고, 게임비즈니스의 현재 상황을 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.
	Introduction to Game Business	1-1	3	The term "game" encompasses all platforms, including PC online, mobile, VR, and AR. This course explores the general concepts of the game business, such as its definition and classification, as well as the foundational theories of specific areas such as game development, distribution, advertising, and monetization. Students will also acquire the fundamental knowledge necessary to analyze the current state of the game business.
16	보드게임기획	1-1	3	보드게임의 역사와 발전 단계를 이해하고 보드게임을 운영하고 기획하기 위한 지식을 학습하고 보드게임 실습을 통해 게임운영서비스에 보드게임을 활용하기 위한 지식을 학습한다.
	Board Game Design	1-1	3	Students will learn the history and development of board games while acquiring the knowledge required to design and operate them. Practical sessions will teach students how to utilize board games as a component of game operation services.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
17	게임프로젝트입문	1-1	3	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.
	Introduction to Game Project	1-1	3	Collaboration is essential in game development projects. In this course, students work in teams to conduct various game development projects. The course emphasizes the importance of teamwork, methods for effective collaboration, finding enjoyment in game creation, and understanding game projects through hands-on training.
18	글로벌프로젝트 I	1-1	2	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.
	Global Project 1	1-1	2	This course is designed to enhance the global perspective and job competencies of game development professionals required by the industry. Students engage in international projects to strengthen their skills in game production and next-generation platforms, addressing the demands of global markets.
19	디지털페인팅기초	1-1 1-2	3	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 게임그래픽 매핑소스 제작 등에 기초가 되는 필수 과정이다. 디지털 드로잉 또는 페인팅의 가장 기초가 되는 톨의 사용부터, 색과 빛의 원리 브러시 사용법과 표현 방법 등의 기초를 익히는 교과목이다.
	Introduction to Digital Painting	1-1 1-2	3	Drawing and painting form the foundation of digital graphic work, providing the basis for rich and distinctive creative output. This course introduces theoretical and practical elements of color and its applications in game development, focusing on tasks such as creating game graphic mapping resources. Students will learn the fundamentals of digital drawing and painting tools, color and light principles, brush techniques, and expressive methods.
20	게임영상제작기초	1-1 1-2	3	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.
	Game Video Production Basics	1-1 1-2	3	This course focuses on planning and producing cinematic videos and cutscenes for game design. Students will gain an understanding of video production processes and practice using industry-standard editing software like Adobe Premiere and After Effects to create game videos.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	XR콘텐츠의이해	1-2	3	본 과목은 XR 콘텐츠 개발 전반에 필요한 기초를 다루는 과목으로, XR 콘텐츠에 대해 이해하고 적용 사례를 익히며, 실제 사례 개발을 통한 경험을 쌓는다. 게임 외 확장된 차세대콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다
	Introduction to XR Content	1-2	3	This foundational course explores the development of XR (Extended Reality) content. Students will learn the principles of XR, study applied cases, and gain hands-on experience by developing their own projects. The course emphasizes skills applicable to next-generation content beyond games, preparing students for broader applications of XR technology.
22	게임시스템기획서작성	1-2	3	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.
	Game System Design Documentation	1-2	3	This course focuses on concretizing game systems following the initial concept planning phase. Students will gain an understanding of game systems and learn the techniques required for system planning. Additionally, the course teaches effective methods for drafting comprehensive game system design documents.
23	게임콘텐츠기획서작성	1-2	3	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.
	Game Contents Design Documentation	1-2	3	Building on the initial concept planning, this course trains students to materialize ideas into concrete game content. Students will develop an understanding of game content, learn techniques required for content planning, and acquire skills to draft efficient game content design documents.
24	게임기획과장르분석	1-2	3	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
	Game Design And Genre Analysis	1-2	3	Students will analyze and understand the characteristics of different game genres, learning to establish planning directions tailored to each genre. This course also enhances capabilities applicable to next-generation content areas beyond games.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
25	게임기획튜토리얼	1-2	3	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.
	Game Design Tutorial	1-2	3	This course covers the entire process of game planning, focusing on defining and clarifying planning intentions—the core of game planning. Students will learn how to effectively express their ideas in the form of planning documents. Through discussions and practical exercises, they will deepen their understanding of fundamental game planning principles and explore the key factors to consider during the planning process.
26	인체드로잉기초	1-2	3	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.
	Introduction to Human Body Drawing	1-2	3	Drawing forms the foundation of all visual arts in the digital and information age. By studying drawing, students will develop creative abilities and lay the groundwork for applying advanced concepts demanded by modern standards. Continuous practice in human figure drawing is essential, particularly for designing, modeling, and animating game characters.
27	배경드로잉	1-2	3	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.
	Object & Landscape Drawing	1-2	3	This course focuses on observing natural elements such as forests, trees, and stones, as well as man-made objects, to understand their ecological characteristics and represent them in drawings. It establishes a foundational skill set for visualizing both natural and artificial environments in the context of digital and game design.
28	인체조소-전신	1-2	3	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.
	Figure Sculpting - Body	1-2	3	This course provides a foundational understanding of anatomical knowledge necessary for structural and motion analysis in figure drawing. It is critical for creating 3D characters, as students will enhance their spatial awareness by engaging in 3D production, simultaneously developing their anatomical and three-dimensional sensibilities.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
29	게임캐릭터 컨셉아트기초	1-2	3	캐릭터를 디자인하기 위하여 캐릭터 발상에서부터 캐릭터디자인의 방법론과 기법, 컨셉 계획 등의 내용을 훈련하는 기초과정이다.
	Introduction to Game Character Concept Art	1-2	3	This foundational course trains students in the process of character design, starting from ideation to methodology, techniques, and concept planning, providing essential skills for creating compelling characters.
30	게임배경 컨셉아트기초	1-2	3	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 활용되는 오브젝트 등의 형태와 페인팅기법을 적용해보면서 배경컨셉 디자인을 훈련하는 기초과정이다.
	Introduction to Game Environment Concept Art	1-2	3	Background design is an essential component of key visual concept planning and original artwork design. This course provides an understanding of architectural styles across different eras and continents, as well as natural and urban environments. Students will practice applying various painting techniques and object forms to design background concepts.
31	2D게임리소스심화	1-2	3	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.
	2D Game Resources Advanced	1-2	3	This course teaches the techniques required to convert game character and background artwork into 2D dot graphics. Students will also expand their skills in dot graphic applications by creating game interface elements such as icons.
32	3D게임캐릭터기초	1-2	3	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 텍스처링을 제작하여 적용해 보는 과정을 통해 3D그래픽에 있어 3D캐릭터의 제작 과정을 통합적으로 이해하고 제작하는 수업이다.
	3D Game Character Basics	1-2	3	This practical course introduces the fundamentals of creating 3D characters using industry-standard tools. Students will explore the core elements of 3D graphics in games, animation, and next-generation content, focusing on character modeling as a foundational skill set. It integrates the 3D character creation process by guiding students through modeling a basic human figure, followed by creating and applying mapping and texturing for non-realistic character models. Students develop a comprehensive understanding of 3D character production and hands-on skills.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
33	디지털스컬프팅	1-2	3	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.
	Digital Sculpting	1-2	3	Students gain a detailed understanding of human anatomy and three-dimensional form for creating 3D characters. Emphasis is placed on developing foundational skills to create characters with natural movement and structural integrity.
34	3D게임배경기초	1-2	3	-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.
	3D Game Environment Basics	1-2	3	This course focuses on the design and creation of 3D backgrounds. Students study techniques for producing and representing backgrounds. Through case studies of existing works, students analyze and organize background design examples to understand the entire process from concept setting to application. Skills acquired can be applied to next-generation content beyond gaming.
35	3D게임애니메이션 기초	1-2	3	1. 3D 애니메이션 소프트웨어(3Ds max)를 이용하여 애니메이션의 기초 이론을 습득한다. 2. 애니메이션의 키와 프레임 그리고 타이밍의 원리를 이해하여 게임 애니메이션을 실습한다.
	3D Game Animation Basics	1-2	3	1. Students learn the foundational theory of animation using 3ds Max software. 2. Key concepts such as animation keys, frames, and timing principles are applied through game animation exercises.
36	빛과실시간렌더링	1-2	3	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.
	Light And Realtime Rendering	1-2	3	This course covers principles of light and camera essential for game engine rendering. Students learn the methods required to produce high-quality resources for real-time rendering used in games, AR, VR, and metaverse content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
37	객체지향프로그래밍 고급	1-2	3	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.
	Advanced Object Oriented Programming	1-2	3	1. Students will understand fundamental concepts and characteristics of object-oriented programming. 2. Students will learn techniques for abstracting problems into classes, implementing member variables and methods, and utilizing inheritance and polymorphism. 3. This course is crucial for building foundational skills for future game and content programming courses. 4. Students will acquire practical programming methods essential for next-generation game content development.
38	윈도우프로그래밍	1-2	3	윈도우 프로그래밍을 배움으로 게임 프로그램의 기반이 되는 윈도우 환경에서의 프로그램 구성과 구동 방식을 이해하고, 이후 과적인 MFC 프로그래밍이나, DirectX 프로그래밍의 기반 기술들을 이해하는데 필수적인 과목이다.
	Windows Programming	1-2	3	This course introduces students to Windows-based programming, covering program structure and execution within the Windows environment. It provides foundational knowledge for advanced topics such as MFC and DirectX programming.
39	게임엔진프로그래밍 기초	1-2	3	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.
	Introduction to Game Engine Programming	1-2	3	Students explore the structure and functionality of game engines and learn specialized programming techniques. By the end of the course, students will be able to create simple game content prototypes and understand the fundamentals of programming for next-generation game content development.
40	게임자료구조	1-2	3	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.
	Game Data Structure	1-2	3	This course focuses on efficiently processing game data through design and implementation. Students study abstract data types such as lists, stacks, and queues and learn how to implement them in programming to handle game-related data.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
41	게임네트워크기초	1-2	3	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.
	Introduction to Game Network	1-2	3	Designed to provide foundational knowledge in the emerging field of game networking, this course covers basic concepts of networks and protocols, an overview of socket programming, and thread programming. Students progress through a step-by-step learning process.
42	게임테스트기초	1-2	3	게임에 대한 전반적인 QA의 기본 이론을 학습하고 게임이 기획 의도대로 개발되었는지 QA 실습을 통해 게임의 품질을 향상 시키기 위한 게임QA의 기초 지식을 학습한다.
	Basic Game Test	1-2	3	This course introduces students to the basic theory of game QA (Quality Assurance). Through practical exercises, students learn how to ensure that games align with their intended design and enhance game quality through structured QA practices.
43	게임성분석	1-2	3	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.
	Analysis of Game Characteristics	1-2	3	This course covers theories on the emotional aspects of games, such as interactivity, entertainment, personalization, and sensory integration. Students will learn methods to test these aspects and gain knowledge through practical exercises by applying and testing them in specific games.
44	게임운영의이해	1-2	3	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.
	Understanding Game Operations	1-2	3	Students will understand the detailed tasks involved in game operations, collect and analyze user gameplay data, and acquire foundational knowledge to provide feedback for game updates and operations.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
45	게임음악작곡법	1-2	3	본 강의는 게임 및 콘텐츠 음악의 작곡 방법을 이해하며 실습을 통해 공부하는 강의이다. 게임음악 작곡을 위한 화성법, 멜로디 작곡법, 사운드 저작 도구 사용 방법을 학습한다.
	Composing of Game Sound	1-2	3	This course focuses on understanding and practicing music composition for games and content. Students will learn harmonic techniques, melody composition, and how to use sound production tools to create game music.
46	글로벌프로젝트 II	1-2	2	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.
	Global Project 2	1-2	2	Designed to enhance global awareness and professional competencies required in the gaming industry, this course involves executing global projects focusing on game production technologies and next-generation game platforms to meet international development standards.
47	게임크리틱2-1	2-1	1	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.
	Game Critic 2-1	2-1	1	This course allows students to reflect on whether they have effectively developed the knowledge gained from various major-related courses. It also provides a space for addressing challenges in academic progress, concerns about career paths in their field, and other uncertainties through discussions and guidance from their academic advisors.
48	게임레벨디자인기초	2-1	3	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 등을 활용하여 실제 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.
	Introduction to Game Level Design	2-1	3	Game stage design, often referred to as level design, is a critical component of game development. It involves integrating the game's narrative, rules, and settings with its structure and difficulty level. Students will learn the essential elements of level design and practice creating user maps suitable for real games. The course involves analyzing numerical factors affecting game difficulty, organizing data, creating virtual simulations, and adjusting game balance to design the user experience effectively.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
49	게임데이터의설계	2-1	3	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.
	Game Data Design	2-1	3	Students will explore the forms and types of game data used in development, learn methods for collaborating with programmers, and acquire techniques to design and implement game data that meets planning requirements.
50	게임기획과 비주얼스크립팅	2-1	3	게임기획자를위한게임엔진 과목의 심화 과목으로써, 프로토타입을 제작 할 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.
	Game Design and Visual Scripting	2-1	3	Aimed at students proficient in prototype creation, this advanced course focuses on utilizing enhanced game engine functionalities. Topics include visual scripting, AI design, and level design, enabling students to leverage advanced tools provided by game engines.
51	게임캐릭터설계	2-1	3	게임 스토리의 중심이 되는 게임 캐릭터의 특성과 타 매체의 캐릭터와의 차이점을 이해하여 게임의 특성에 어울리는 게임 캐릭터를 기획하는 방법을 익힌다.
	Game Character Design	2-1	3	This course teaches the distinctions between game characters and characters in other media, focusing on designing characters suited to a game's unique attributes.
52	게임스토리텔링	2-1	3	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.
	Game Storytelling	2-1	3	Students will understand the narrative structure of game stories, including time, space, plot, and perspective. The course contrasts storytelling methods in games with other media and trains students to develop game-specific narratives.
53	페이퍼프로토타이핑	2-1	3	보드게임에 적용되어 있는 기획의 의미를 이해하고, 보드게임을 구성하고 있는 다양한 메카닉스를 학습한다. 제작하고자 하는 게임의 프로토타입을 보드게임 제작방식 중 일부를 이용하여, 빠르게 재미를 검증하는 방법에 대해 학습하며, 이를 적용하여 게임을 설계한다.
	Paper Prototyping	2-1	3	This course covers the mechanics and design principles of board games. Students will learn to use board game prototyping techniques to quickly test and validate game concepts, enabling efficient and engaging game design.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
54	인체드로잉심화	2-1	3	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 연장에 있다.
	Advanced Human Body Drawing	2-1	3	To design and model game characters in 3D, students must understand human anatomy. This course emphasizes detailed anatomical drawing, including the skeleton, muscle expression, and precise rendering of features such as the face, hands, and feet. It builds on basic human figure drawing, extending various drawing techniques.
55	게임캐릭터 컨셉아트심화	2-1	3	캐릭터 디자인을 위한 발상과 디자인기법을 응용하고 컨셉디자인 표현을 심화하여 훈련 실습한다. 인간형 캐릭터 외에 인체와 동물, 곤충 등 자연물들의 서로 다른 요소들의 결합과 분해를 통해 새로운 크리처를 만들어내는 부분까지 학습함으로써 관찰과 독특한 사고를 통한 창의력, 응용능력, 시각화를 위한 드로잉 및 디자인 능력 향상에 필요한 과목이다.
	Advanced Game Character Concept Art	2-1	3	Students will apply design concepts and methods for character creation, deepening their skills in conceptual design. The course also includes creation of new creatures by combining and deconstructing elements from humans, animals, and insects, fostering creativity, visualization, and application skills through observation and unique thinking.
56	게임배경 컨셉아트심화	2-1	3	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.
	Advanced Game Environment Concept Art	2-1	3	Students analyze content materials for background concepts, study architectural styles and natural environments by period and region, and practice designing settings with distinctive atmospheres and world-building elements. Through creative observation and critical thinking, this course develops skills in creating background concept designs applicable beyond games to next-generation content.
57	2D게임리소스연출	2-1	3	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 구성할 수 있다.
	Directing 2D Game Resources	2-1	3	This course focuses on creating demo games and narrative videos using 2D character and background artwork. Students will learn to incorporate dynamic elements using tools such as sprite sheets or Spine animation for 2D games.
58	2D게임애니메이션 기초	2-1	3	2D 그래픽 게임 콘텐츠에서 애니메이션기법을 활용하기 위해 애니메이션의 기본원리를 학습하여, 애니메이션을 설계하고 제작할 수 있다.
	Basic of 2D Game Animation	2-1	3	Students study the fundamentals of animation techniques, enabling them to design and produce animations for 2D game content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
59	게임GUI기초	2-1	3	GUI에 대한 기본 이론을 학습하여 게임의 사용성을 향상시킬 수 있는 방안을 고안하고 가상화면에 구현하는 실습을 통해 게임GUI에 대한 기본적인 지식을 학습한다.
	Fundamentals of Game GUI	2-1	3	This course teaches basic GUI theories to enhance game usability. Students design and implement user-friendly graphical interfaces in virtual environments.
60	3D게임캐릭터제작	2-1	3	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.
	Training of 3D Game Character	2-1	3	This course covers the full process of game character creation, from concept design to final production. Students explore artistic skills, including anatomy and motion representation, alongside technical methods, gaining hands-on experience in game graphics.
61	3D게임배경제작	2-1	3	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.
	3D Game Background Design	2-1	3	Students learn the differences in creating 3D background graphics based on game genres. The course includes various modeling techniques, material studies, and resource optimization for in-game applications.
62	3D게임애니메이션제작	2-1	3	-캐릭터의 특징별, 상황별 동작표현의 질적인 향상과 캐릭터 전반의 본 세팅 고급기술을 습득한다. -캐릭터 특성에 맞는 동작을 표현하는 기술을 익힌다.
	3D Game Animation	2-1	3	This course teaches advanced techniques for rigging and character setup, focusing on enhancing the quality of motion expression based on character traits and situational demands. Students develop the ability to create motions that align with the unique traits of characters.
63	응용연기와모션캡처	2-1	3	-심화된 캐릭터 연기를 이해하고 개별 또는 팀별 무언극을 통해 동작의 기본적인 부분을 중점으로 학습한다. -모션캡처의 제작 과정을 이해하고, 직접 모션캡처 장비를 사용하여 데이터 추출 방법을 터득하고 응용한다.
	Applied Acting & Motion Capture	2-1	3	The course provides an understanding of advanced character acting, with an emphasis on fundamental movements through individual or team-based silent acting exercises. Students learn the motion capture production process, including the use of motion capture equipment to extract and apply data effectively.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
64	게임이펙트제작	2-1	3	게임에서 활용되는 다양한 게임 이펙트를 살펴보고, 게임엔진을 이용하여 이펙트를 제작 능력을 배양한다. 게임 이펙트의 기본 제작 원리와 연출기법을 구체적으로 학습한다.
	Creating Game Effects	2-1	3	This course explores the design and creation of diverse game effects using game engines. Students learn the principles and techniques for crafting impactful effects tailored to game environments.
65	게임그래픽엔진기초	2-1	3	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.
	Introduction to Game Graphic Engine	2-1	3	Students gain foundational knowledge of game engines widely used in AR, VR, and metaverse content creation. The course covers basic engine usage, structure, and the application of graphic resources to produce digital content.
66	객체지향프로그래밍 심화	2-1	3	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.
	Effective Object-Oriented Programming	2-1	3	This course is an advanced study in object-oriented programming, designed for students who already have a foundational understanding of object-oriented programming languages. It teaches effective utilization of object-oriented programming languages, focusing on understanding, maintaining, porting, and expanding software using efficient programming practices.
67	게임프로그래밍고급	2-1	3	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.
	Advanced Game Programming	2-1	3	Students learn techniques for generating interactive content, such as games, through real-time calculations that leverage algorithms, physical interactions, and user-defined variables. The course equips students with fundamental skills to create differentiated and engaging game content.
68	게임엔진프로그래밍 응용	2-1	3	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.
	Intermediate Game Engine Programming	2-1	3	This course provides an understanding of programming techniques used in mid-level game projects by utilizing game engines. Students learn project management methods and develop supplementary tools to enhance project efficiency. The course emphasizes the effective implementation of comprehensive designs and introduces programming techniques essential for next-generation game content development.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
69	게임그래픽 프로그래밍기초	2-1	3	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.
	Introduction to Game Graphic Programming	2-1	3	The course focuses on foundational theories of computer graphics and their implementation through programming. Students organize acquired knowledge systematically and develop various visual outputs in both 2D and 3D spaces through programming applications.
70	게임알고리즘	2-1	3	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
	Game Algorithms	2-1	3	This course covers essential skills for designing and implementing game logic. Students learn sorting and search algorithms, understanding their theoretical basis and implementing them programmatically. Additionally, the course includes abstracting game maps and implementing tree and graph algorithms for pathfinding and other core gameplay mechanics.
71	게임네트워크 프로그래밍	2-1	3	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.
	Game Network Programming	2-1	3	This course is designed to teach students how to develop multiplayer network games, building on the foundational knowledge of game networks acquired in earlier courses. Students explore the gameplay characteristics and implementation methods of network games across various genres. Through both theoretical instruction and practical exercises, students learn the programming skills necessary to develop multiplayer network games and address constraints encountered in real-world services.
72	게임음악편곡법	2-1	3	게임 및 콘텐츠 음악의 편곡 방법을 이해할 수 있는 수업이다. 게임음악의 작곡 및 편곡을 하기 위하여 화성법, 악기론, 미디 시퀀싱을 학습한다.
	Game Music Editing	2-1	3	This course provides an understanding of music arrangement techniques for games and other content. Students study harmony, instrumentation, and MIDI sequencing to compose and arrange game music effectively.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
73	게임코딩기초	2-1	3	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.
	Game Coding Basics	2-1	3	Students learn the basic syntax of programming languages and programming processes. By analyzing and writing program structures through practical exercises, they enhance their understanding of QA tools and learn to design white-box tests, gaining foundational programming knowledge.
74	소프트웨어테스팅	2-1	3	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.
	Software Testing	2-1	3	The course covers the knowledge framework of software testing, focusing on basic concepts, static testing, test types, test techniques, test management, test tools, and processes. Students acquire fundamental knowledge required for game QA.
75	게임테스트심화	2-1	3	테스트 케이스에 대한 기본 이론을 학습하여 게임을 효과적으로 테스트할 수 있는 방법을 찾아보고, 게임기획서 및 사양서를 바탕으로 테스트 베이스에 대해서 이해 및 작성한다. 그리고 테스트 케이스를 작성하는 실습을 통해 테스트 케이스에 대한 지식을 학습한다.
	Advanced Game Test	2-1	3	Students study the basics of test cases, exploring effective methods for testing games. They learn to understand and write test bases based on game design documents and specifications. Through practical exercises, they gain hands-on experience in creating and applying test cases.
76	게임마케팅	2-1	3	이 과목은 VR 게임을 포함한 게임 시장의 마케팅 환경 요인, 게임 사용자 분석, STP 전략, 4P 전략 등 마케팅 관련 지식을 습득한다.
	Game Marketing	2-1	3	This course provides knowledge about marketing strategies and concepts specific to the game industry, including VR games. Topics covered include market environmental factors, user analysis, STP strategy, and the 4P marketing mix strategy.
77	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	Work Experience2 (Summer)	2-1	2	This course is a collaborative program between the university and industry training institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge in real-world settings. Through practical training and internships tailored to their abilities and career goals, students develop workplace adaptability, job performance skills, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
78	게임크리틱2-2	2-2	1	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.
	Game Critic 2-2	2-2	1	This course allows students to reflect on whether they have effectively developed the knowledge gained from various major-related courses. It also provides a space for addressing challenges in academic progress, concerns about career paths in their field, and other uncertainties through discussions and guidance from their academic advisors.
79	게임제작프로젝트 (캡스톤디자인)	2-2	6	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 세부 역량 향상을 목표로 한다.
	Game Production Projects (Capstone Design)	2-2	6	This course trains students to work in teams to develop creative game content. Teams experience the full process from initial concept development to the completion of content that can be utilized in games or next-generation content areas beyond gaming. The course emphasizes enhancing team communication skills and improving specialized competencies for each team member's role.
80	게임레벨디자인심화	2-2	3	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 실제 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.
	Advanced Game Level Design	2-2	3	Stage design in games, also referred to as level design, involves constructing key elements such as the game's worldbuilding, settings, core rules, and difficulty. This course teaches the essential components of level design, utilizing tools like user map editors to create suitable maps for practical games. Students engage in hands-on exercises to implement and explore various gameplay elements. Students practice balancing game difficulty by analyzing numerical data, organizing information, and creating virtual simulation data. These exercises are designed to help students adjust game balance and craft the optimal user experience.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
81	게임UI/UX기획	2-2	3	게임의 플랫폼이 다양화되고 이에 따른 다양한 게임의 화면 구성 및 조작 법에 대한 기획의 필요성이 요구되고 있다. 이에 맞는 현대적인 UI, UX의 개념을 익히고 점점 다양해져가는 게임 환경과 유저들의 특성에 맞는 UI 를 기획하고 UX를 접목시키는 훈련을 한다. 게임 외 확장된 차세대콘텐츠 영역 등에 활용 적용 가능한 역량을 키운다
	Game UI/UX Design	2-2	3	As gaming platforms diversify, the need for varied screen layouts and control schemes has grown. This course introduces modern concepts of UI (User Interface) and UX (User Experience) design. Students learn to design UIs tailored to diverse game environments and user characteristics while integrating UX principles. This course aims to develop skills applicable to next-generation content areas beyond traditional gaming.
82	게임밸런스 및 시뮬레이션	2-2	3	게임의 완성도를 위해서는 적절한 난이도와 게임 플레이 경험을 유저들에게 제공해야 한다. 적절한 밸런스를 위해서는 각종 게임 데이터를 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.
	Game Balance and Simulation	2-2	3	Delivering an engaging user experience requires balanced difficulty and well-designed gameplay. Students analyze data from commercial games to understand balance and learn methods for expressing balance in data form. The course also covers the use of spreadsheets for balance simulations and scripting languages for automation.
83	게임퀘스트와 세계관설계	2-2	3	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.
	Game Quest and World Design	2-2	3	Students train in designing compelling game worlds and creating quests that convey narrative coherence. They learn to maximize gameplay enjoyment by constructing immersive worlds and quests, with a focus on the evolving features of XR (Extended Reality) game content.
84	게임프로젝트관리	2-2	3	게임 개발 프로젝트의 요소를 이해하고 개발팀을 효율적으로 운영하여 게임 개발 프로젝트를 성공적으로 완료하기 위한 절차를 습득한다. 게임의 개발, 운용, 유지보수 및 소멸에 대한 체계적인 접근 방법을 이해하고 습득한다.
	Game Project Management	2-2	3	This course teaches students to understand the components of game development projects and acquire the procedures necessary to efficiently manage a development team and successfully complete a game development project. Students learn a systematic approach to the development, operation, maintenance, and discontinuation of games.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
85	제스처드로잉심화	2-2	3	게임의 컨셉 등 특징을 부여한 게임캐릭터 설정과 개성 있는 동작표현 등 창의적인 게임캐릭터를 만들 수 있다. 빠르게 움직이는 인체와 동물들의 움직임에 따른 균형과 동세, 실루엣 등 입체구조를 파악하는 눈을 기르고 이를 디지털로 표현하는 데 있어 심화된 제스처 드로잉은 큰 도움이 된다. 즉흥성과 신속성을 바탕으로 하는 고급 소묘기법으로 자신의 동작과 대상에 대한 감정, 작가의 개성이 강하게 반영된다. 소재를 세밀하게 묘사하는 데 있는 것이 아니라, 날렵한 동작에 의해 소재가 갖는 본질적인 성격을 포착하려는 목적이 있다.
	Advanced Gesture Drawing	2-2	3	The course enables students to create distinctive and dynamic game characters by defining game character concepts and unique movements. Advanced gesture drawing is particularly helpful for capturing balance, dynamics, and silhouettes of fast-moving humans and animals, allowing for accurate digital representation of their three-dimensional structures. Advanced sketching techniques, which emphasize spontaneity and speed, help students express personal emotions and individuality in their work. Rather than focusing on detailed depictions, the goal is to capture the essential character of the subject through swift and precise movements.
86	게임일러스트레이션	2-2	3	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.
	Game Illustrations	2-2	3	Game illustrations play a critical role in establishing the overall atmosphere of a game, instantly conveying its genre, era, and mood. Students learn to create illustrations that reflect the game's settings, characters, and background objects, enabling the application of these concepts to resource production.
87	게임컨셉아트실무	2-2	3	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.
	Game Concept Art Practice	2-2	3	Game Concept Art Practice focuses on building skills required for creating game concept art and promotional images. Students deepen their understanding of central concepts, themes, key characters, and backgrounds, using collected references to set concept images, develop designs, and create finished artwork. This process enhances their ability to ideate and produce compelling game concept designs.
88	2D게임애니메이션 심화	2-2	3	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.
	Advanced 2D Game Animation	2-2	3	To leverage animation techniques more effectively in 2D graphic game content, students learn to apply the fundamental principles of animation. They create and propose 2D animation storyboards and produce 2D animated graphics for games.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
89	차세대게임GUI	2-2	3	게임을 포함한 차세대 플랫폼 콘텐츠의 하드웨어적인 특성과 기획의도에 따라 GUI를 제안하고 표현기법을 학습한다
	Advanced Game GUI	2-2	3	The course teaches students how to propose and design GUIs (Graphical User Interfaces) tailored to the hardware characteristics and planning intentions of next-generation platform content, including games.
90	3D게임캐릭터심화	2-2	3	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.
	Advanced 3D Game Character	2-2	3	With the growing demand for digital characters such as monsters in movies, animations, games, and advertisements, students learn to design and produce realistic digital characters. These characters are essential for visualizing stories that push the boundaries of imagination, meeting the increasing needs of modern digital content. This course focuses on planning and creating creative 3D CG characters. Students analyze a given scenario and world-building context to design 3D characters, then use these designs to create detailed 3D CG characters with textures and materials, culminating in scene production and direction.
91	3D게임배경심화	2-2	3	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.
	Advanced 3D Game Environment Art	2-2	3	Game background graphics play a crucial role in establishing the overall atmosphere of a game. This course teaches students the concept of tile production and object modules, exploring various techniques to create optimized resources. Students learn to interpret the intent behind game planning and design graphic resources that align with established graphic concepts, conducting studies on graphic-level design and applying their findings. Through understanding and practicing the background graphics production process, students develop practical skills to create cohesive and rhythmic backgrounds. These skills are also applicable to next-generation content beyond games.
92	3D게임애니메이션심화	2-2	3	3D게임에서 캐릭터의 상황에 따른 동작 및 스킬의 애니메이션을 이해하고 자연스러운 동작 수행과 타격감과 연계성 있는 동작을 실습하여 완성도 있는 포트폴리오 제작 과정을 학습한다.
	Advanced 3D Game Animation	2-2	3	Students learn to create animations for character actions and skills based on various in-game scenarios in 3D games. This includes practicing smooth, realistic movements and impact-driven, cohesive animations, with the goal of building a high-quality portfolio.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
93	게임이펙트활용	2-2	3	게임의 몰입감 향상을 위한 다양한 그래픽 이펙트를 제작하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다. 게임엔진을 이용하여 머트리얼 셰이더와 파티클 시스템을 통한 기술적인 접근과 심미적 표현 방법을 학습하여 그래픽 완성도를 높일 수 있도록 한다. 이를 통해 게임을 비롯한 게임 기술을 기반으로 하는 차세대 콘텐츠 영역에서 활용될 수 있는 전반적인 역량을 키울 수 있다.
	Utilizing Game Effects	2-2	3	The course develops students' ability to create and utilize diverse graphic effects to enhance game immersion. Using game engines, students explore technical approaches including material shaders and particle systems, as well as aesthetic expression methods, to increase graphic quality. These skills extend to next-generation content areas that leverage game technologies.
94	게임그래픽엔진활용	2-2	3	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.
	Utilising Game Graphics Engine	2-2	3	Game engines, essential tools for game and digital content production, are also widely used in AR, VR, and metaverse content development. This course teaches students how to collaborate and apply game engine functionalities effectively, with a focus on managing and controlling detailed graphic elements within game engines.
95	AR/VR프로그래밍	2-2	3	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.
	AR/VR Programming	2-2	3	Based on game development technologies, the course explores AR/VR fields that merge with other industries and technologies. Students acquire essential skills to develop AR/VR systems, enabling their application across various fields. The course also equips students with foundational programming skills needed for next-generation game content development.
96	게임그래픽프로그래밍 심화	2-2	3	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.
	Advanced Game Graphic Programming	2-2	3	This course covers advanced theories in 3D game graphics, guiding students in implementing these concepts through programming. Students systematically organize the knowledge acquired in class and apply it programmatically to create diverse and visually compelling outcomes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
97	게임인공지능	2-2	3	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 게임인공지능에서 중요한 알고리즘들의 개념을 이해하고 구현할 수 있도록 한다.
	Game Artificial Intelligence	2-2	3	This course focuses on methods for naturally expressing the actions and states of NPC characters in response to events occurring within a game environment. Students will understand and implement key algorithms in game artificial intelligence, such as pathfinding algorithms, finite state machines (FSM), heuristic algorithms, and machine learning.
98	온라인게임프로그래밍	2-2	3	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.
	Online Game Programming	2-2	3	This course introduces the system structures and various network models required for online game services. It provides step-by-step learning on basic server and system programming techniques. Students will learn to identify issues such as deadlocks and serial bottlenecks in online game services and acquire distributed processing strategies through essential knowledge and skills for game server programmers. These concepts are reinforced through practical exercises in developing basic server prototypes.
99	게임사운드크리틱	2-2	3	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.
	Game Sound Critic	2-2	3	In this course, students will create complete content by designing sound effects and background music for game and video projects, guided by instructor feedback. Students will apply previously learned sound effect and background music techniques to actual game and video projects, addressing issues that arise during the process with the help of instructor guidance and collaborative discussions.
100	프로젝트관리툴활용	2-2	3	산출물관리도구 및 결함관리도구의 구성요소와 사용법을 이해하고, 가상의 프로젝트에서 파일관리와 결함관리 실습을 통해 QA프로젝트를 관리하는 방법을 학습한다.
	Practice of Bts Tools	2-2	3	Students will learn the components and usage of configuration management tools and defect management tools. They will practice file management and defect management through simulated projects to understand how to effectively manage QA projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
101	게임코딩실습	2-2	3	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.
	Game Coding Practice	2-2	3	This course provides in-depth knowledge of object-oriented programming by teaching abstraction techniques with classes, methods for defining member variables and methods, and implementation of inheritance and polymorphism. Students will gain advanced understanding by analyzing complex programs written in object-oriented languages and performing exercises to document the results of program execution.
102	게임테스트실무	2-2	3	본 과목은 다양한 게임 장르를 대상으로 게임의 품질향상을 위하여 장르별 특징을 이해하고 특정 장르의 대표적인 게임을 선정하여 심도 있는 테스트링 실습을 통해서 장르별 게임 테스트 기법을 익힌다. 또한 테스트 결과를 도출하기 위한 설문 문항 분류, 집계, 분석 등 설문조사 기법과 설문 결과를 기반으로 테스트 결과보고서를 작성하는 방법을 학습한다.
	Game Test Practice	2-2	3	Targeting various game genres, this course focuses on improving game quality by understanding genre-specific characteristics. Students will select representative games from specific genres and engage in detailed testing exercises to learn genre-specific game testing techniques. The course also covers methods for designing, categorizing, aggregating, and analyzing survey questions to derive testing results. Students will learn how to compile these findings into comprehensive test reports.
103	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (Winter)	2-2	2	This course is a collaborative program between the university and industry training institutions, designed to provide students with practical education and hands-on training in real industrial environments. Through on-site experience in industries related to their major and suited to their individual skills and aptitudes, students enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
104	게임크리틱3-1	3-1	1	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.
	Game Critic 3-1	3-1	1	This course helps students assess whether the knowledge they have acquired from various major-related classes is being properly internalized. It also provides a platform for addressing challenges in their studies, fears about their chosen career paths, and unanswered questions through critiques and guidance from academic advisors.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
105	성공적인프로젝트를위한 문제해결	3-1	6	프로젝트연구 교과목은 팀 프로젝트 진행 관리에 기반을 둔 교과목으로 기본적으로 게임 제작 상황에 대한 개인별 팀별 발표 수업 형식으로 진행 된다. 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.
	Problem Solving Skills For The Successive Project Work	3-1	6	The Project Research course focuses on managing team-based projects and is primarily conducted through individual and team presentations about the current status of game development projects. Key elements of the class include Q&A sessions with faculty following presentations, information exchange among development teams, and discussions. To ensure effective learning, teams are encouraged to share information collaboratively.
106	취업과창업을위한 차세대게임창작 프로젝트 (캡스톤디자인)	3-1	6	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.
	Project Training Of Next Generation Game Creation For Employment (Capstone Design)	3-1	6	This course plays a crucial role in helping students achieve the ultimate objectives of the Game Content School curriculum. Based on their chosen specialization and the knowledge gained during their studies, students form game development project teams with peers to create playable games featuring creative elements.
107	게임인공지능과전투	3-1	3	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.
	Game AI & Battle Design	3-1	3	Design and implementation of artificial intelligence (AI) is essential for controlling the movement of enemies or NPCs in game development. This course introduces various types of game AI and their mechanisms, focusing on methods widely used in the industry, such as FSM (Finite State Machines) and BT (Behavior Trees). Students also analyze and understand battle scenarios from diverse game genres to implement AI-driven combat mechanics.
108	취업과창업을위한 게임비즈니스모델	3-1	3	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.
	Game Business Model	3-1	3	When starting a practical game business, creation of a revenue-generating model is as crucial as developing entertaining games. This course teaches the types and characteristics of game revenue models (business models) and trains students to incorporate revenue considerations into the game planning process.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
109	게임경제와수학	3-1	3	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.
	Game Economy and Mathematics	3-1	3	Students will learn basic economic concepts and components and apply them to analyze and design in-game economic systems. This course covers statistical and probabilistic mathematical knowledge relevant to game planning and demonstrates how these concepts are utilized in game development.
110	2D게임그래픽연출	3-1	3	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.
	2D Game Graphics Directing	3-1	3	This course aims to enhance students' expertise by providing a comprehensive understanding of concept art, UI, and 2D expression techniques within game graphics. Through hands-on practice in 2D graphic production, students develop skills to create graphics applicable to game content. The course deepens students' knowledge and skills in specific positions aligned with their career paths, strengthening their practical abilities and enabling them to apply these skills in team projects.
111	3D게임그래픽연출	3-1	3	3D 게임그래픽에 있어 예술적인 감각과 제작과정을 이해하고, 게임 캐릭터, 배경 제작에 따르는 모델링과 매핑의 기본 원리를 이해하여 창의적인 게임그래픽 제작에 활용하도록 한다.
	3D Game Graphics Directing	3-1	3	For 3D game graphics, this course focuses on fostering artistic sensitivity and understanding the production process. Students learn the fundamental principles of modeling and mapping for game characters and environments, applying these skills to create creative and high-quality game graphics.
112	3D게임애니메이션 연출	3-1	3	-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.
	3D Game Animation Directing	3-1	3	Students acquire advanced techniques for improving the quality of character actions and expressions based on characteristics and situations, enhancing overall gameplay optimization. The course develops skills for designing and animating character movements and directing their features effectively.
113	게임이펙트연출	3-1	3	실무에서 사용되는 포괄적인 게임 그래픽이 가능하도록 게임 이펙트에 대한 분석 및 제작방법을 습득하고 실제 졸업작품 등 프로젝트의 완성도를 높이는데 활용하도록 한다.
	Game Effects Directing	3-1	3	The course teaches students to analyze and create game effects comprehensively, equipping them with practical skills to enhance the overall level of projects such as graduation projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
114	게임그래픽엔진심화	3-1	3	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.
	Advanced Game Graphic Engine	3-1	3	Game engines have become indispensable tools for game and digital content production. In this course, students learn advanced graphic techniques to produce high-quality graphical results using game engines.
115	리얼타임영상제작	3-1	3	3D 게임 엔진을 이용하여 실시간 렌더링이 가능한 리얼타임 영상을 제작할 수 있도록 한다. 게임 엔진과 함께 다양한 영상편집 소프트웨어를 이용하여 게임시네매틱 하이엔드 영상제작의 과정을 이해하고 표현할 수 있도록 한다.
	Production of Real-Time Video	3-1	3	Students will produce real-time rendered videos using 3D game engines, mastering the process of creating high-end cinematic videos for games. They will also learn to use game engines in conjunction with video editing software to understand and execute advanced cinematic production processes.
116	쉐이더프로그래밍	3-1	3	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.
	Shader Programming	3-1	3	Shader programming is a high-level graphic programming technique that implements advanced lighting methods that go beyond the capabilities of fixed pipelines. Modern graphic techniques are predominantly shader-based. In this course, students learn to implement shaders using HLSL/Cg programming languages.
117	게임데이터베이스	3-1	3	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.
	Game Database	3-1	3	Although databases are not extensively used in the early stages of game development, most commercial applications utilize game databases for user information, item data, and more. This advanced course for game programmers focuses on understanding fundamental database concepts and acquiring skills to integrate databases with programs for data input and output.
118	게임운영체제	3-1	3	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.
	Gaming Operating Systems	3-1	3	This course teaches the concepts and principles of operating systems for efficient and stable game programming. Students learn and apply the core functionalities of operating systems, including process management, memory management, input/output systems, and file management.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
119	게임사운드제작실습	3-1	3	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.
	Producing of Game Sound	3-1	3	This course is conducted in parallel with the game production project course. It involves the application of sound to game projects being developed by each project team, contributing to the refinement of their games. Students apply the knowledge and skills acquired in previous courses, such as game sound basics, game background music, sound effects, and game music foundations, to create high-quality sound integration methods for game production.
120	애자일방법론	3-1	3	본 과목은 개발 프로젝트에 적용되는 소프트웨어 개발 방법론 중 애자일 방법론이 무엇인지 이해하고 대표적인 애자일 방법론인 스크럼, 칸반, 린 등 애자일 개발 기법을 익힌다. 또한 애자일 방법론으로 개발이 진행되는 과정에서 테스트는 어떻게 진행하는 것이 효과적인지 애자일테스팅 기법을 학습한다.
	Agile Methodology	3-1	3	This course provides an understanding of Agile methodologies used in software development projects. Students learn prominent Agile techniques, including Scrum, Kanban, and Lean, and study how testing can be effectively incorporated within the Agile development process through Agile testing methods.
121	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (Semester)	3-1	2	This is a field-practice course jointly offered by the university and an industry placement institution. It provides students with the opportunity to apply theoretical knowledge through practical training and work experience in industry-related roles. This experience enhances students' adaptability to the workplace, job performance skills, and professional ethics.
122	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (Summer)	3-1	2	This field-practice course, jointly organized by the university and an industry placement institution, enables students to apply theoretical knowledge in real-world industrial settings. It focuses on providing practical experience tailored to each student's abilities and aptitudes, helping them develop adaptability, professional skills, and ethical standards.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
123	게임크리틱3-2	3-2	1	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.
	Game Critic 3-2	3-2	1	This course allows students to address any challenges or uncertainties related to their major or career path. Through discussions and critiques with their academic advisors, students assess whether they are fully developing their major-related knowledge and skills, addressing concerns and strengthening their academic foundation.
124	취업과창업을위한 차세대게임 포스트프로덕션 (캡스톤디자인)	3-2	6	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.
	Post Production of Next Generation Game For Employment (Capstone Design)	3-2	6	In this course, students build upon their experience from participating in team projects during the first semester of their junior year. They refine and document their graduation project, including a final report and thesis, and showcase their completed work at a graduation exhibition. This process is designed to enhance their personal development and employability.
125	게임연출기획	3-2	3	게임연출을 기획 관점에서 학습한다. 실제 진행했던 자신의 프로젝트를 이용하여 시나리오 연출, 시네마틱 컷씬, 레벨디자인 연출, 튜토리얼 연출, 전투 연출등에 대한 학습과 실습을 진행해본다. 이외에 카메라 워킹, 애니메이션, 사운드 등 다양한 연출 기법에 대한 기술을 익힌다.
	Game Design For Directing	3-2	3	This course focuses on learning game direction from a planning perspective. Using their own projects, students practice scenario direction, cinematic cutscenes, level design direction, tutorial direction, and battle direction. They also acquire technical skills in various directing methods, including camera work, animation, and sound.
126	게임시스템기획 포트폴리오	3-2	3	게임 시스템 기획의 이해를 바탕으로 게임 시스템들의 포트폴리오를 작성한다.
	Game System Design Portfolio	3-2	3	Based on an understanding of game system design, students create a portfolio of game systems.
127	게임콘텐츠기획 포트폴리오	3-2	3	게임 콘텐츠 기획의 이해를 바탕으로 게임 콘텐츠의 포트폴리오를 작성한다.
	Game Content Design Portfolio	3-2	3	Based on an understanding of game content design, students create a portfolio of game content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
128	게임기획실무연구	3-2	3	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 발생하는 문제점에 대한 해법을 같이 토론하고 그 노하우를 공유한다.
	Practical Game Design Study	3-2	3	Even with a strong foundation in theoretical game design principles, troubleshooting is essential to address practical challenges that may arise during game development. This course focuses on preparing students to respond promptly to issues as they occur. By aligning with the progress of game projects, the course revisits prior knowledge and engages students in discussions to find solutions to problems, sharing insights and expertise.
129	2D게임그래픽 포트폴리오	3-2	6	본 교과는 게임그래픽 아티스트가 되고자 하는 학생 중 UI를 포함하여 2D 게임그래픽리소스 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.
	Portfolio of 2D Game Graphics	3-2	6	This course is designed for students aiming to become game graphic artists, particularly those interested in roles involving 2D game graphic resources, including UI design. Students enhance their job-specific skills and learn to create and present portfolios as a means of self-promotion. The course helps students define their specific career paths, understand industry requirements, and prepare portfolios tailored to preferred styles in the gaming sector.
130	3D게임그래픽 포트폴리오	3-2	6	게임개발사의 3D그래픽아티스트로 취업하기 위해서 가장 우선시 되는 부분은 포트폴리오 이다. 포트폴리오 종류와 제작과정을 이해하고, 각 교과에서 진행했던 자신의 기존 작품을 분류하고 세부 분야를 정하여 현장취업에 가능한 포트폴리오를 연구한다.
	Portfolio of 3D Game Graphics	3-2	6	For aspiring 3D graphic artists in game development companies, creating a strong portfolio is a top priority. This course guides students in understanding the types and creation processes of portfolios. Students categorize and refine their past works from other courses, focusing on specific fields to develop industry-ready portfolios.
131	게임영상제작과편집	3-2	3	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.
	Production of Game Movie & Editing	3-2	3	This course covers the planning, composition, and production of videos used in game design. Students acquire video editing software skills to create game-related videos and prepare them for use in graduation projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
132	게임프로그래밍 포트폴리오	3-2	6	본 교과목은 게임프로그래머로서 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.
	Game Programming Portfolio	3-2	6	This course supports students who aspire to work as game programmers in the gaming industry by helping them create comprehensive portfolios. Students write personal statements, resumes, and project reports based on their programming experience and completed game projects. The goal is to develop portfolios suitable for job applications or further studies.
133	시스템프로그래밍	3-2	3	-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.
	System Programming	3-2	3	The course provides theoretical learning about the fundamental structure of computer systems. It covers the relationship between computer hardware and operating systems, as well as the structure and functions of operating systems. Students learn and practice techniques for implementing operating system services using system programming.
134	클라우드프로그래밍	3-2	3	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.
	Cloud Programming	3-2	3	This course focuses on understanding cloud environments and designing web-based virtual services integrated with databases in such environments. Students learn about the characteristics of cloud environments, gain experience with essential service infrastructure, design databases, and build services independently.
135	게임테스팅기법	3-2	3	현업에서 적용하는 게임 QA 프로세스와 데이터 분석 결과를 바탕으로 특정 게임을 대상으로 한 실습을 통해 다양한 테스트 방법들과 실무수행 과정을 학습한다.
	Game Testing Techniques	3-2	3	The course covers the practical application of game QA processes and data analysis methods used in the industry. Through hands-on exercises targeting specific games, students learn various testing methods and workflows essential for real-world execution.
136	글로벌게임비즈니스 이해	3-2	3	본 과목은 해외 게임비즈니스와 관련하여 게임개발, 게임유통, 게임광고, 게임자금 등 글로벌 게임비즈니스의 현황을 이해하고 이를 기반으로 글로벌 게임비즈니스의 현황 분석할 수 있는 기본적인 지식을 학습한다.
	Understanding Global Game Business	3-2	3	This course provides fundamental knowledge about global game business, including game development, distribution, advertising, and monetization. Students analyze the current state of the global game business and understand its dynamics and implications.

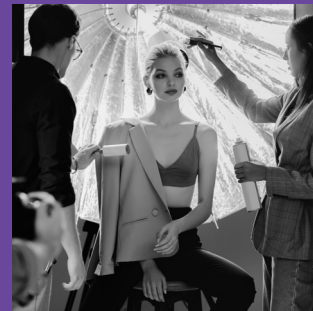
번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
137	현장실습3-2	3-2	2	대학과 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무 교육 및 실습을 실시하는 교과목이다. 학생 개인의 능력과 적성에 맞는 전공 관련 산업체에서의 실무 경험을 통해 현장 적응력, 업무 수행 능력, 직업윤리 함양에 도움을 줄 수 있다.
	Work Experience3-2 (Semester)	3-2	2	This course is jointly conducted by the university and on-site training institutions, offering students the opportunity to apply theoretical knowledge through practical education and training in the industry. Through real-world experience tailored to their skills and aptitudes, students enhance their adaptability, job performance capabilities, and professional ethics.
138	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (Winter)	3-2	2	This course is a collaborative effort between the university and on-site training institutions, enabling students to apply academic theories to real-world industry practices. Students gain hands-on experience in positions aligned with their abilities and career goals, improving their workplace adaptability, task execution, and professional ethics.
139	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	Ck Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
140	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	Ck Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
141	CK커리어패스 III	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	Ck Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

패션뷰티스타일스쿨

School of Fashion & Beauty Style

스타일리스트전공

Styling Major



전공소개

패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드 창업이 하나로 융합된 패션과 뷰티, 비주얼 커뮤니케이션 분야에 적합한 맞춤형 융합교육을 실시하고 있으며 콘텐츠 제작부터 브랜딩까지 유기적으로 산업체 프로젝트를 운영하여 창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 연출하는 전문 인력을 양성합니다.

교육특징

글로벌 패션, 뷰티 시장의 풍부한 경험을 비롯하여 Kpop 아이돌 현장에서 막강한 영향력을 끼치고 있는 실력파들로 구성된 교수진과 Kpop 아이돌, 패션브랜드, 방송, 영화, 드라마, 서울패션위크, 패션모델 에이전시 등 패션과 뷰티의 실무형 산업체 컬래버레이션을 통하여 생생한 현장을 경험하고 패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 패션브랜드창업인 3개의 트랙으로 구성된 밀도있는 커리큘럼으로 맞춤형 전문 인재를 양성하고 있습니다

졸업 후 진로 및 수상실적

분야 : 미디어 스타일리스트(아이돌, 방송, 드라마, 영화), 뷰티크리에이터(메이크업 아티스트, 뷰티브랜드 상품기획 및 홍보), 패션브랜드 창업, 패션브랜드 홍보, 브랜드 MD, 비주얼디렉터, 패션 에디터

산업체 컬래버레이션 실적 : Kpop Idol 스타일(아이브, 트와이스, 보이넥스트도어, 에스파, 베이비몬스터, 레드벨벳, 싸이, NCT), 엔터프로젝트(프로듀스48, 아이즈원, 하이라이트, 워너원, 방탄소년단, 프로듀스X, 블랙비), 에스팀, 몰프 매니지먼트 패션화보 프로젝트



Introduction to the Major

The Styling Major offers a tailored interdisciplinary education in fashion, beauty, and visual communication. It integrates fashion styling, beauty creation, and fashion brand entrepreneurship into one comprehensive program. The curriculum focuses on producing creative and aesthetic experts who can plan and execute professional images, encompassing everything from content creation to branding. The program includes collaborative industry projects to ensure a seamless connection to the professional world.

Educational Features

The program features a highly experienced faculty with extensive knowledge of the global fashion and beauty markets, including influential professionals active in K-pop idol styling. Students gain hands-on experience through collaborations with industry components such as K-pop idols, fashion brands, broadcasting, film, drama, Seoul Fashion Week, and fashion model agencies. The curriculum is divided into three tracks—fashion styling, beauty creation, and fashion brand entrepreneurship—designed to produce specialized professionals tailored to industry needs.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Opportunities:

- Media Stylists (Idols, Broadcasting, Drama, Film)
- Beauty Creators (Makeup Artists, Beauty Brand Planning and Promotion)
- Fashion Brand Entrepreneurs
- Fashion Brand Promotion
- Brand MDs
- Visual Directors
- Fashion Editors

Industry Collaboration Achievements:

- K-pop idol styling (IVE, TWICE, BOYNEXTDOOR, aespa, BABYMONSTER, Red Velvet, PSY, NCT)
- Entertainment projects (Produce 48, IZONE, Highlight, Wanna One, BTS, Produce X, Block B)
- Fashion editorial projects with Esteem and Morph Management.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	패션소통을위한 자기개발	1-1	2	지속적인 학생지도로 새로운 대학생활을 위한 관계 맺기를 잘 해 나갈 수 있도록 1학년 지도교수 의 상담코칭을 통하여 패션의 비전을 제시함으로써 자존감을 높이고 자발적인 학습동기를 부여하는 과목이다.
	Self-Development for Fashion Communication	1-1	2	This course aims to help students build new relationships for successful university life by providing continuous guidance through consultations and coaching with first-year academic advisors. It presents a vision for the field of fashion, fostering self-esteem and encouraging intrinsic motivation for learning.
2	패션뷰티문화	1-1	3	스타일리스트의 기초가 되는 시대별 사회,문화적 특징을 파악하고, 콘셉트에 의한 트렌드와 캐릭터를 이해하여 크리에이터로서 창작활동과 패션뷰티스타일을 예측할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.
	Fashion beauty culture	1-1	3	This course explores the social and cultural characteristics of different eras, enabling students to understand trends and characters shaped by various concepts. It develops the ability to engage in creative activities as a stylist and anticipate future fashion and beauty styles.
3	스타일드로잉	1-1	3	비주얼커뮤니케이션 콘셉트를 보다 명확하게 표현하기 위해, 다양한 표현기법을 익혀 컨셉에 적합한 퍼스널스타일의 외적이미지(페이스, 의상, 체형, 뷰티일러스트)를 완성하는 교과목이다.
	Style Drawing	1-1	3	To express visual communication concepts more effectively, this course teaches various techniques to complete the external image of a personal style (face, clothing, body shape, and beauty illustration) aligned with specific concepts.
4	스타일리스트기초	1-1	3	스타일리스트로서의 입문을 위한 개론과목으로, 스타일링관련 기본지식, 패션상품지식, 스타일링의 기초 지식을 습득함으로써 스타일리스트 분야별 업무수행을 위한 기본적인 능력을 배양하는 과목이다.
	Basic Stylist	1-1	3	As an introductory course to becoming a stylist, this subject covers fundamental knowledge of styling, fashion products, and the basics of styling techniques. It develops the foundational skills needed to perform tasks in various areas of the stylist profession.
5	메이크업기초	1-1	3	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.
	Basic Makeup	1-1	3	This course focuses on foundational makeup techniques required for styling. Students learn about personal color analysis, skincare, and the use of makeup tools and products. The course helps students conceptualize unique makeup designs and express them through makeup illustrations.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	퍼스널컬러	1-1	3	스타일링에 활용하기 위해서 색채와 소재의 기본 원리 및 코디네이션 방법론을 습득하고, 콘셉트의 이미지에 맞는 색채와 소재를 분석하고 제시할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.
	Personal Colors	1-1	3	This course introduces the basic principles of color and material coordination for styling. It trains students to analyze and present colors and materials suitable for a concept's image, building their expertise in visual analysis.
7	빈티지메이크업기초	1-1	3	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.
	Basic Vintage Makeup	1-1	3	Students explore the political, economic, social, and cultural backgrounds of different eras to collect information on historical fashion, hairstyles, and makeup trends. They apply these insights to create comprehensive styling—combining costumes, accessories, and makeup—while mastering the trends of each era.
8	스타일기초조형	1-1	3	조형성과 실험성에 중점을 두어 디자인하고 다양한 소재를 이용하여 이를 작품화함으로써, 평면과 입체에 대한 공간 감각을 키움과 동시에 소재, 형태, 질감, 그리고 색채를 중심으로 한 조형원리와 조형 감각을 향상시키는 과목이다
	Style Basics Making	1-1	3	Focusing on form and experimentation, this course emphasizes the use of diverse materials to create both two-dimensional and three-dimensional works. Students develop spatial awareness and enhance their understanding of form, texture, and color through creative projects.
9	패션뷰티브랜드이해	1-2	3	시대적으로 트렌드를 이끈 패션뷰티 브랜드의 아이덴티티, 성장 배경과 브랜드 스토리를 이해하고 특성을 분석하여 패션뷰티브랜드의 브랜딩 과정을 학습하는 교과목이다.
	Understanding the Fashion beauty brands	1-2	3	This course delves into the identities, historical growth, and brand stories of influential fashion and beauty brands. It trains students to analyze brand characteristics and understand the branding processes within the fashion-beauty industry.
10	퍼스널스타일링	1-2	3	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실전과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 쇼퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일컨설팅을 할 수 있는 과목이다.
	Personal Styling	1-2	3	A practical course for developing expertise as a personal stylist and image consultant. Students enhance their image consulting skills, learn to act as personal shoppers, and acquire the ability to conduct style consultations with clients.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
11	웨딩메이크업	1-2	3	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.
	Wedding Makeup	1-2	3	This course trains students to design total wedding makeup images by analyzing the bride's characteristics, the venue's features, and the overall concept. Students develop the ability to analyze TPO (time, place, occasion), make appropriate decisions, propose suitable wedding makeup, and express makeup images effectively.
12	네일아트	1-2	3	현장에서 활용 가능한 스킬을 실습 위주의 교육함으로써 토탈 스타일링이 가능하도록 하는 교과목이다.
	Nail Art	1-2	3	Through practice-oriented training, this course focuses on developing skills applicable in real-world scenarios, enabling students to achieve comprehensive styling.
13	드라마영화분장	1-2	3	미디어 스타일리스트로 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.
	Drama & Film Makeup	1-2	3	This course prepares students to grow as media stylists by teaching makeup and styling techniques applicable to various genres. Through analysis of drama and film scripts, students examine characters' traits, create concepts, analyze character types, and practice appropriate styling to match roles. The course emphasizes the achievement of harmony between character portrayal and styling.
14	패션뷰티크리에이터	1-2	3	패션뷰티분야 소셜 네트워크 콘텐츠 제작을 위한 아이템을 선정 및 기획하는 능력을 키워 차별화된 개인 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.
	Fashion Beauty Creator	1-2	3	This course develops students' ability to select and plan items for producing differentiated social media content in the fashion and beauty fields. Students gain the skills to create unique and individualized content.
15	드라마영화스타일링	1-2	3	드라마영화 스타일리스트로서 대본, 시나리오, 시놉시스를 이해하여 각 캐릭터의 특징을 분석하여 스타일링을 완성할 수 있다.
	Drama Film Styling	1-2	3	This course trains students to analyze scripts, scenarios, and synopses to identify character traits and complete their styling accordingly.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
16	스타일조형 I	1-2	3	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.
	Styling Making 1	1-2	3	Focusing on experimental materials, this course enables students to design styling items centered on fashion styles and the human body. By utilizing diverse materials, students create works that enhance spatial awareness of both two-dimensional and three-dimensional forms while refining their understanding of materials, forms, textures, and colors.
17	디지털스타일링	1-2	3	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.
	Digital Styling	1-2	3	Students learn to use Adobe Photoshop and Illustrator, industry-standard tools, to communicate their ideas effectively. The course focuses on enabling students to create unique, personalized works by applying their ideas digitally.
18	패션아트디자인	2-1	3	예술적 조형성과 실용성을 바탕으로 패션의 고부가가치 창출을 위한 창의적 디자인 능력을 배양하는 교과목이다.
	Fashion Art Design	2-1	3	This course emphasizes artistic creativity and practicality, fostering the ability to design high-value-added fashion items.
19	헤어스타일링기초	2-1	3	모발에 대한 기초지식과 헤어스타일링 실습을 위한 뷰티 트렌드를 이해하고 토탈 이미지 스타일링을 중심으로 헤어스타일의 다양한 패턴을 연출할 수 있는 기초능력과 기술을 배양하는 과목이다.
	Basic Hair Styling	2-1	3	This course introduces foundational knowledge of hair and practical hairstyling techniques. Students learn to understand beauty trends and develop the skills to create diverse hair patterns as part of total image styling.
20	패션포토	2-1	3	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.
	Fashion Photography	2-1	3	1. This course covers basic photography techniques essential for stylists and includes the analysis of fashion editorials. 2. Fashion photography, as a form of visual language, captures light to translate real-world spaces into flat images, enhancing stylists' insight and observational skills.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	한국복식스타일링	2-1	3	스타일리스트로서 우리나라 복식의 역사와 한복 구성방법의 이해를 통해, 한복의 아름다움에 대한 관심을 높이고, 한복을 디자인하고 제작하여 한복의 세계화와 대중화에 기여할 수 있는 과목이다.
	Korean Costumes Styling	2-1	3	Through understanding the history and composition of traditional Korean clothing, this course nurtures interest in the beauty of Hanbok. Students design and create Hanbok, contributing to its globalization and popularization.
22	패션화보메이크업	2-1	3	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.
	Fashion Editorial Makeup	2-1	3	Focused on bold, creative makeup that conveys specific stories or themes, this course integrates theory and practice in makeup, hairstyling, and fashion styling. Students learn techniques suitable for fashion magazines, fashion shows, and high-fashion contexts to enhance their total styling capabilities.
23	e-커머스홍보	2-1	3	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.
	e- commerce Publicity	2-1	3	This course is designed to develop the skills required for a public relations professional by understanding the differences between public relations and advertising, the concept of marketing, and what constitutes public relations marketing. Students will explore branding and gain practical knowledge to handle promotional tasks effectively.
24	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	Work Experience2 (summer)	2-1	2	This course supports students in adapting to real-world work environments through field experience in workplaces related to their majors. It helps students gain practical experience in line with their abilities and aptitudes, establish workplace adaptability, enhance problem-solving skills, develop workplace ethics, and build professional networks while forming criteria for choosing suitable career paths.
25	K-pop공연스타일링	2-1	3	방송매체 분야별 스타일리스트 업무 내용을 이해하고 스타일링 테크닉을 습득하여 실무능력을 배양하는 과목이다.
	K-pop Performance Styling	2-1	3	This course aims to cultivate practical styling techniques and understanding of the duties of stylists in various broadcast media sectors, enhancing their skills for real-world applications.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	K-pop공연메이크업	2-1	3	K-pop 아이돌 공연을 위해 그룹의 콘셉트와 음악의 유형을 반영하여 아이돌의 특징을 강화시킬 수 있는 메이크업 이미지를 기획하고 개발하며 K-pop 아티스트의 작품과 캐릭터를 분석하여 연출 의도, 무대 특성 등을 파악하여 공연에 맞는 메이크업을 응용하고 연출할 수 있는 능력과 기술을 키우고자 하는 과목이다.
	K-pop Performance Makeup	2-1	3	For K-pop idol performances, this course trains students to plan and develop makeup concepts that enhance a group's identity by reflecting the relevant concept and musical style. Students will analyze K-pop artists' works and characters to understand production intent, stage features, and performance demands, acquiring the skills and techniques to design and apply appropriate makeup for performances.
27	스타일조형 II	2-1	3	의상디자인의 주요 조형요소인 형(form), 색상(color), 문양(pattern)을 탐구하고 콘셉트에 관하여 정보를 수집하여 패션 스타일링으로 확장하는 과목이다.
	Styling Making 2	2-1	3	This course explores the key design elements of fashion—form, color, and pattern—and gathers information on concepts to expand them into fashion styling.
28	3D디자인	2-1	3	스타일리스트로서 요구되는 캐릭터 설정에 대한 이해와 디자인 컨셉 표현을 위해 3D 그래픽 의상 디자인 소프트웨어 CLO 프로그램을 활용한다. 이에 따라 프로그램의 툴을 이해하고 트렌드에 맞춰 3D 모델링 방법으로 스타일링기획하는 과목이다.
	3D Design	2-1	3	Using the CLO 3D graphic clothing design software, students will learn to conceptualize and design fashion pieces. This course enables students to understand the tools of the program and planning 3D modeling styling concepts aligned with current trends.
29	숍스타일링	2-2	3	패션유통 숍스타일리스트(숍마스터, 숍매니저) 위한 기본 과목으로서, 패션상품, 트렌드, 고객관리, 상품관리가 가능한 전문 패션숍관리자로서의 자질과 비즈니스 능력을 배양하는 과목이다.
	Shop Styling	2-2	3	As a foundational course for fashion retail shop stylists (shopmasters or managers), this course develops expertise in fashion products, trends, customer management, and inventory control, cultivating the qualities and business capabilities needed to become a professional fashion shop manager.
30	e-커머스비즈니스	2-2	3	스타일리스트의 브랜딩을 위한 패션산업에서 일어나는 현상들과 동향을 분석하여 패션비즈니스의 전반을 이해하고 e-패션몰을 구축하여, 트렌드와 상품성있는 스타일의 셀렉팅 능력과 쇼핑물 운용능력, 창업능력을 향상시키는 과목이다.
	e-Commerce Business	2-2	3	This course focuses on stylist branding by analyzing trends and phenomena in the fashion industry. Students will gain a comprehensive understanding of fashion business operations, learn to build e-commerce platforms, select trendy and marketable styles, and enhance their skills in managing online shops and entrepreneurship.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
31	영화무대의상제작	2-2	3	스타일리스트로서 요구되는 무대의상 제작기법 향상을 위해, 무대의 패션 스타일 컨셉 특징을 이해하여 소품 및 액세서리의 창의적인 디자인개발 및 작품 제작과 연출 능력을 배양하는 과목이다.
	Stage Costume Design	2-2	3	To improve their use of stage costume production techniques required of stylists, this course emphasizes understanding of the stylistic concepts of stage fashion and develops students' ability to create and manage creative designs for props and accessories, as well as production and presentation skills.
32	패션화보스타일링	2-2	3	비주얼커뮤니케이션을 위한 스토리를 분석하고, 패션화보 제작과정을 습득하기 위한 과목이다.
	Fashion Pictorial Styling	2-2	3	This course is designed to teach students to analyze stories for visual communication and learn the process of producing fashion editorials.
33	헤어스타일링응용	2-2	3	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.
	Advanced Hair Styling	2-2	3	Students will gather and analyze domestic and international hair design trends in order to conceptualize and execute hair designs. By applying various hair patterns and integrating them with total fashion styling, students will develop their own creative hair styling designs.
34	패션필름	2-2	3	제시된 주제에 적합한 영상 콘텐츠를 제작하기 위한 기초적 표현과정을 습득하는 과목이다.
	Fashion Film	2-2	3	This course introduces the fundamental expression processes required to produce video content aligned with specific themes.
35	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	Through field training related to their major, students will gain practical work experience at companies that align with their skills and aptitudes prior to employment. This course helps students adapt to practical work environments, enhance problem-solving abilities, build workplace ethics, establish criteria for suitable career choices, and develop professional networks.
36	뷰티아트디자인	2-2	3	트렌드 분석을 하여 새로운 뷰티 이미지 디자인을 기획하고 개발할 수 있으며 메이크업과 헤어, 패션스타일링을 통한 뷰티 이미지를 완성할 수 있는 능력을 배양하는 과목이다.
	Beauty Art Design	2-2	3	Students will analyze trends to conceptualize and develop new beauty image designs, gaining the skills to complete beauty images through makeup, hair, and fashion styling.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
37	빈티지메이크업응용	2-2	3	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.
	Advanced Vintage Makeup	2-2	3	This course develops students' ability to transcend traditional beauty standards by creating total styling with clothing and accessories that reflect the characteristics of makeup from various eras. Students will learn to design avant-garde and bold couture makeup that integrates historical fashion and beauty trends.
38	텍스타일아트	2-2	3	다양한 소재디자인 표현기법을 통해 소재를 개발하고 스타일링 오브제를 제작하는 과목이다.
	Textile Art	2-2	3	Students will learn to develop materials and create styling objects using various material design expression techniques.
39	3D디자인창작	2-2	3	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.
	3D Design Creation	2-2	3	In the virtual reality metaverse, clothing serves as a tool for expressing user individuality and identity. This course teaches students how to design clothing quickly and effectively to express digital identities using the 3D modeling program CLO.
40	패션취업과진로	3-1	3	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.
	Fashion Employment and Career	3-1	3	This course supports students in understanding employment trends in their desired fields, developing practical skills for successful job acquisition, exploring career and business opportunities, and drafting comprehensive plans for employment or entrepreneurship, including resume and cover letter preparation.
41	소품스타일링	3-1	3	스타일리스트의 고급단계로 장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 다양한 구도와 시안을 기획하여 연출할 수 있는 과목이다.
	Prop Styling	3-1	3	As an advanced stylist course, this class focuses on the principles of decorative art. Students will learn to plan and execute creative compositions and concepts for styling.
42	아트메이크업	3-1	3	콘셉트에 따른 아트 메이크업 및 분장과 관련된 이미지 디자인을 계획할 수 있으며 다양한 오브제를 활용한 창작기법의 습득을 통해 전문적인 메이크업 아티스트로서의 능력을 배양하는 과목이다.
	Art Makeup	3-1	3	Students will plan art makeup and character design according to specific concepts. By mastering creative techniques and utilizing various objects, this course aims to develop students' skills as professional makeup artists.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
43	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course provides practical work experience at companies aligned with students' abilities and aptitudes prior to employment. It helps students adapt to the practical work environment, enhance task execution skills, establish workplace ethics, and form criteria for selecting suitable careers. Additionally, it aids in developing field adaptability and establishing professional networks.
44	크리에이티브스타일 프로젝트 (Capstonedesign)	3-1	6	1. 스타일리스트 실무프로세스를 습득하여 현장실무 능력을 배양한다. 2. 프로젝트를 기획하여, 컨셉설정, 패션아이템제작, 촬영, 패션화보제작, 홍보전략까지 현장실무 프로세스의 전 과정을 습득하는 프로젝트형 과목이다.
	Creative Style Project (Capstone design)	3-1	6	1. Students will acquire stylist workflow processes to enhance practical skills in real-world settings. 2. This project-based course guides students through the entire practical process, including project planning, concept development, fashion item production, photography, fashion editorial creation, and promotional strategies.
45	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	Through practical field training related to their major, this course provides students with hands-on work experience at suitable companies, fostering adaptability, task management skills, workplace ethics, and networking opportunities.
46	AI비주얼디자인	3-1	3	스타일리스트의 고급단계로 사진, 디자인과 영상, 뉴 미디어 아트 및 인공지능을 활용하여 비주얼커뮤니케이션 실무영역에 적합한 비주얼디자인 능력을 기르는 과목이다.
	AI Visual Design	3-1	3	This advanced stylist course develops visual design skills suitable for the practical domain of visual communication by integrating photography, design, video, new media art, and artificial intelligence.
47	크리에이티브 테크니컬스튜디오	3-1	3	스튜디오 콘셉트에 맞는 프로젝트를 선정하여 상품기획과 메이킹 역량을 발휘하여 ONLY ONE 브랜드 제품을 개발하는 과목이다.
	Creative Technical Studio	3-1	3	Students will select a project aligned with the studio concept, showcasing their product planning and creation skills to develop an ONLY ONE branded product.
48	패션에디팅	3-2	3	패션에디터로서 트렌드를 분석하고, 콘셉트의 스토리를 정립하여 사진, 영상을 통해 메시지를 효과적으로 전달 할 수 있도록 에디팅 역량을 배양하는 과목이다.
	Fashion Editing	3-2	3	Acting as fashion editors, students will analyze trends, establish concept narratives, and learn to effectively convey messages through photography and video, enhancing their editing competencies.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
49	퍼스널이미지컨설턴트	3-2	3	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트)라는 전문가로서 실천과목으로 개인의 이미지 컨설팅 능력과 스킬을 배양함과 동시에, 개인의 쇼핑을 도울 수 있는 퍼스널 샵퍼로서의 역량을 키우며 클라이언트를 상대로 스타일컨설팅을 할 수 있는 과목이다.
	Personal Image Consultant	3-2	3	This course is a practical subject for personal stylists (image consultants) focusing on developing skills in personal image consulting. It also strengthens students' expertise as personal shoppers assisting individual clients and conducting style consultations.
50	뷰티마스터	3-2	3	패션스타일의 이미지와 연관해 메이크업, 헤어 응용테크닉, 콘셉트를 완성하는 최종과정으로, 미디어의 이해와 함께 완성도 높은 토탈 스타일링 능력을 배양하는 교과목이다.
	Beauty Master	3-2	3	This capstone course finalizes the integration of makeup, hair application techniques, and concept completion related to fashion style images. It emphasizes understanding media while cultivating the ability to achieve high-quality total styling.
51	스타일콜라보레이션 (Capstonedesign)	3-2	3	스타일리스트 콜라보레이션 프로젝트의 일환으로 산업체와의 코워킹을 통해 스타일링 업무 프로세스를 습득하여 현장적응역량을 배양하고 취업을 위한 커리어를 개발하고자 하는 과목이다.
	Style Collaboration (Capstone design)	3-2	3	This course is designed to develop on-site adaptability and career-building skills through collaborative work with industry professionals as part of the Stylist Collaboration Project. Students will gain practical knowledge of styling workflows and processes.
52	포트폴리오 (Capstone Design)	3-2	3	스타일리스트 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춘 포트폴리오를 제작하여 나만의 스토리의 퍼스널 브랜딩을 구축하기 위한 과목이다.
	Portfolio (Capstone Design)	3-2	3	This course focuses on applying the outcomes of the stylist education curriculum to create a personalized portfolio tailored to each student's desired career path, helping them establish a unique story and personal brand.
53	현장실습3-2	3-2	2	전공 관련 현장 실습을 통하여 취업 전 각자 능력과 적성에 맞는 업체에서의 실무 경험을 통해 실무 적응력, 일처리 능력, 직장 인성을 수련하는데 도움이 되며, 적성에 맞는 직업 선택 기준을 형성하고, 현장적응력의 함양과 업체와의 네트워크를 형성해 주는 과목이다.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	Through major-related field internships, this course provides students with hands-on work experience at companies aligned with their skills and aptitudes before employment. It helps students enhance their adaptability, task execution skills, and workplace ethics while forming criteria for selecting a suitable career and establishing professional networks.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
54	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	Through major-related field internships, this course provides students with hands-on work experience at companies aligned with their skills and aptitudes before employment. It helps students enhance their adaptability, task execution skills, and workplace ethics while forming criteria for selecting a suitable career and establishing professional networks.
55	아트오브제	3-2	3	스타일리스트의 고급 단계로 현대장식 미술의 정의와 기본 원리를 습득하고, 스타일링에 활용 가능한 아이템을 장식적으로 제작, 표현하여 콘셉트에 맞는 스타일 아트 결과물을 창출하는 과목이다.
	Art Objet	3-2	3	This advanced stylist course teaches the definition and foundational principles of modern decorative arts. Students will create and express items that can be used in styling, producing conceptually aligned styled art outcomes.
56	컬러리스트기초	3-2	3	컬러리스트 산업기사 자격증 취득을 위한 실전 대비 훈련 과목으로 색채에 대해 실무적인 자질을 이론과 실습을 통해 체득함으로써 컬러리스트 국가자격시험에 대비하는 과목이다.
	Colorist Basic	3-2	3	This course offers practical preparation for acquiring the Colorist Industrial Engineer Certificate. It combines theoretical and practical training in color-related skills to prepare students for the national qualification exam.
57	메타버스스타일링	3-2	3	메타버스 라이프 사용자의 요구사항에 적합한 패션 디지털 콘텐츠를 제작하기 위하여, 메타버스 스타일 아이템을 제작하고 메타버스 플랫폼에서 판매등록을 하고 콘텐츠를 제작하는 과목이다.
	Metaverse Styling	3-2	3	Designed to meet the needs of Metaverse life users, this course trains students to create fashion digital content. Students will produce Metaverse style items, register them for sale on Metaverse platforms, and develop digital content for this virtual space.
58	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
59	CK커리어패스Ⅱ	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
60	CK커리어패스Ⅲ	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

공연예술스쿨

School Of Performing Arts

뮤지컬연기전공

Musical Theater Acting Major



전공소개

보컬과 연기, 안무 훈련을 통해 학생 스스로 학습 방법을 디자인 함으로써 단시간 동안 최대의 결과를 얻을 수 있도록 하는 전과 정 실습 중심 교육과정을 운영합니다.

개개인의 능력과 역량을 진단하며 진행되는 '맞춤식 교육'을 통해 다양한 캐릭터를 신체적, 음성적으로 표현하는 창조적 역량을 지닌 배우를 양성하고 있습니다.

교육특징

작품이 요구하는 캐릭터를 생산하고 공연 현장에서 조화로운 역할을 수행할 수 있는 인재 양성을 위해 프로덕션 중심의 현장 실습형 교육을 하고 있으며 현장 진출 기회 확대를 위해 다양한 양식의 공연 및 실습이 이루어지고 있습니다

졸업 후 진로 및 수상실적

진로) 뮤지컬, 연극배우를 H 展한 무대위의 모든 퍼포먼스와 TV, 영화배우로 진출할 수 있으며, 공연 안무가, 음악감독, 보컬 트레이너, 연기트레이너 등 공연지도자 및 교육가로 진로를 확대할 수 있습니다

수상) 제17회 DIMF 대구 대학생 뮤지컬 페스티벌 대상 수상

Introduction to the Major

The Musical Theater Acting Major offers a fully practice-based curriculum designed to enable students to achieve maximum results in a short period. Through vocal, acting, and choreography training, students are empowered to design their own learning methods. Personalized education tailored to individual abilities and aptitudes allows students to develop the creative skills needed to express diverse characters physically and vocally.

Educational Features

The program provides production-focused, field-oriented training to prepare students to embody characters required by productions and perform harmoniously in live performances. Various styles of performance and practical training are implemented to expand opportunities in the field, including 71 live performance integrations.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Opportunities:

- Musical and Theater Actors
- TV and Film Actors
- Performance Choreographers
- Music Directors
- Vocal Trainers
- Acting Coaches and Educators

Major Achievements:

- Grand Prize at the 17th DIMF (Daegu International Musical Festival) for University Musicals.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	연기의이해	1-1	4	연기에 필요한 기본적인 요소와 감각을 통해 충동과 주고받기를 이해하고 짧은 장면을 구성/연습/실연하는 교과목이다.
	Improvisation Acting	1-1	4	This course enables students to understand impulse and exchange in acting through fundamental elements and sensory exercises. Students will compose, rehearse, and perform short scenes.
2	뮤지컬보컬 I	1-1	4	뮤지컬 가창에서의 호흡과 발성의 기본 개념을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal I	1-1	4	This course helps students understand and practice the basic concepts of breathing and vocalization required for musical singing.
3	재즈댄스 I	1-1	2	재즈댄스의 개념을 이해하고 워밍업과 isolation 훈련을 바탕으로 기초재즈 동작을 실습하는 교과목이다.
	Jazz Dance I	1-1	2	This course allows students to grasp the concept of jazz dance and practice basic jazz movements through warm-ups and isolation exercises.
4	발레 I	1-1	2	무용의 기초 장르인 발레의 규칙을 배우고 발레 기초 동작에 필요한 기술을 실습하는 교과목이다.
	Ballet I	1-1	2	This course teaches students the foundational rules of ballet and helps them practice essential techniques for basic ballet movements.
5	뮤지컬앙상블 I	1-1	2	뮤지컬 배우로서의 연습습관 및 연주태도를 확립하고, 주차별 일정에 따라 뮤지컬 솔로 곡을 반주에 맞추어 관객 앞에서 연주하는 교과목이다.
	Musical Ensemble I	1-1	2	Students will establish rehearsal habits and performance attitudes as musical actors. They will practice and perform musical solo pieces weekly, accompanied by live music in front of an audience.
6	프로덕션의이해	1-1	2	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.
	Performance Production Training	1-1	2	This course uses a performance segment to train students in the organic connection of various production roles. Students will collaborate, distribute roles, and assemble, rehearse, and present simple scenes.
7	시창	1-1	2	음악의 기초 입문과목으로, 악보읽기능력에 관하여 이해하고 실습할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Sight-Reading	1-1	2	Students will learn the fundamentals of music and practice music reading skills in this introductory course.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
8	자발적트레이닝연구	1-1	1	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.
	Voluntary Training Lab	1-1	1	This course teaches students step-by-step rehearsal methods to sing musical numbers effectively, perform choreography for various genres, and practice acting techniques to enhance scene execution.
9	리얼리즘연기	1-2	4	리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.
	Acting for Realism	1-2	4	Students will explore realistic scripts to understand exchange, action, and reaction. They will practice expressing the reality of words and actions through dramatic language, performing scenes with two or more characters.
10	뮤지컬보컬 II	1-2	4	개인별 발성의 취약점을 찾아 자발적으로 트레이닝하며, 벨칸토 발성연습을 통하여 뮤지컬 가창 시 필요한 발성법을 실행할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal II	1-2	4	This course helps students identify individual weaknesses in vocalization and provides training to address them. Students will practice bel canto vocal techniques essential for musical singing.
11	재즈댄스 II	1-2	2	기초재즈 동작을 바탕으로 심화된 기초재즈 동작을 익히고 8비트의 pop jazz, funky jazz 안무를 실습하는 교과목이다.
	Jazz Dance II	1-2	2	Students will develop advanced foundational jazz dance movements and practice 8-beat pop jazz and funky jazz choreography in this course.
12	발레 II	1-2	2	다양한 center동작, 뿌엥뜨, 기본점프, 턴의 기술을 실습하여 발레 기술의 기본동작을 심화 학습하는 교과목이다.
	Ballet II	1-2	2	This course provides in-depth practice of foundational ballet movements, including various center exercises, pointe techniques, basic jumps, and turns.
13	뮤지컬앙상블 II	1-2	2	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.
	Musical Ensemble II	1-2	2	Students will analyze musical works, scenes, and characters to compose stage movements and create vocal characters by selecting appropriate tones. They will perform solo and duet musical pieces with live accompaniment in front of an audience.
14	공연워크숍	1-2	2	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.
	Production Workshop	1-2	2	This course allows students to analyze, adapt, and produce a musical or theatrical work of approximately one hour, culminating in an actual stage performance.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
15	음향기초	1-2	2	본 과목은 무대에술에서 음향기술의 역할과 중요성에 대해 학습하며 음향 시스템의 기초부터 시작하여 음향디자인, 믹싱콘솔 사용법등 실무적인 내용을 다루어 음향 시스템을 운영하는 능력을 기르는 교과목이다.
	Introduction to Stage Sound	1-2	2	This course explores the role and significance of sound technology in stage arts. Students will learn foundational concepts of sound systems, sound design, and the operation of mixing consoles, developing practical skills for managing sound systems.
16	뮤지컬합창	1-2	2	본 교과목은 다양한 뮤지컬 레퍼토리를 통해 합창의 기본기와 기술을 익히고, 각 성부의 화음을 맞추어 앙상블 능력을 키우는 교과목이다,
	Musical Chorus	1-2	2	This course focuses on building fundamental choir skills and techniques through a variety of musical theater repertoires. Students will practice harmonizing across vocal parts to enhance their ensemble performance abilities.
17	자발적트레이닝실습	1-2	1	각 장르에 걸맞은 춤을 정확히 추고, 뮤지컬 넘버를 효율적으로 가창하고, 장면을 효율적으로 연기하기 위해 필요한 자신만의 연습 방법을 찾아내고 실험하는 방법을 실습하는 교과목이다.
	Voluntary Training	1-2	1	This course guides students in identifying and refining personal rehearsal methods to master genre-specific dances, sing musical numbers effectively, and perform scenes with efficiency. Students will experiment and develop their own rehearsal strategies.
18	공연제작 I	2-1	8	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-프로덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance1	2-1	8	This course provides hands-on training in creating performance content based on traditional narrative structures of classic plays. Students will practice professional production skills, integrating knowledge across disciplines such as directing, musical/theater acting, and stage arts (scenery, lighting, and video). Through action-learning, students will engage in pre-production, rehearsal, and final presentation stages.
19	공연제작III	2-1	8	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프로덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance3	2-1	8	This course focuses on creating performance content addressing contemporary issues through the production of plays categorized as modern masterpieces. Students will develop practical skills required for professional production roles, integrating interdisciplinary collaboration between directing, musical/theater acting, and stage arts. The course emphasizes action-learning from pre-production to final rehearsal.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
20	공연제작V	2-1	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance5	2-1	8	This course trains students to reimagine or reinterpret classic plays with a contemporary perspective. Students will practice professional production skills across various disciplines, focusing on integrating and deepening their expertise through pre-production to final rehearsal, culminating in the presentation of reinterpreted performance content.
21	공연제작VII	2-1	8	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance7	2-1	8	This course focuses on creating performance content that addresses contemporary issues and utilizes innovative stage languages and formats. Students will gain practical experience in interdisciplinary collaboration, covering professional roles in directing, musical/theater acting, and stage arts. The course emphasizes integrating creative production processes from pre-production to final performance through an action-learning approach.
22	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	Work Experience2 (summer)	2-1	2	This course is conducted in collaboration between the university and industry training institutions, providing students with practical education and training in professional workplaces. Through hands-on experience in industries related to their majors, students develop adaptability to the workplace, improve job performance skills, and cultivate professional ethics.
23	코미디연기실습	2-1	4	희극대본을 바탕으로 희극의 양식적인 특성을 이해하고 희극적인 호흡(템포), 상황(환경), 인물(관계)을 분석하여 희극양식의 리얼리티가 구축된 장면을 희극적 언어를 통해 실연하는 교과목이다.
	Comedy	2-1	4	This course helps students understand the stylistic characteristics of comedy scripts. Students analyze comedic tempo (timing), situational context (environment), and character relationships to build scenes with comedic realism, ultimately performing these scenes using comedic language.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
24	뮤지컬보컬Ⅲ	2-1	4	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 실습하고 적용하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal Ⅲ	2-1	4	This course focuses on practicing and applying bel canto and mixed voice techniques, enabling students to express characters through vocal timbre.
25	재즈댄스Ⅲ	2-1	2	기초심화 동작을 바탕으로 combination 동작을 익히고 16비트의 pop jazz, funky jazz안무를 실습하는 교과목이다.
	Jazz Dance Ⅲ	2-1	2	Building on foundational movements, students will learn combination routines and practice 16-beat pop jazz and funky jazz choreography in this course.
26	뮤지컬앙상블Ⅲ	2-1	2	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.
	Musical EnsembleⅢ	2-1	2	This course trains students to analyze musical works, scenes, and characters to design staging and develop vocal characterization. Students will select and refine vocal tones to perform solos, duets, and ensemble scenes for an audience.
27	발레Ⅲ	2-1	2	반복 숙달과정을 통해 발레 기술 동작의 정확성을 높이고 복잡한 콤비네이션, 다양한 Jump, turn기술을 실습하는 교과목이다.
	Ballet	2-1	2	This course enhances the precision of ballet techniques through repetitive practice. Students will refine complex combinations and practice various jump and turn techniques.
28	연극교수학습방법	2-1	2	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.
	How to teach and learn theater	2-1	2	This course enables students to understand the conditions and processes of theater education based on the structure and delivery mechanisms of drama. Students will design their own theater education classes.
29	연극교육론	2-1	2	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.
	Theater Education Theory	2-1	2	This course organizes concepts of theater education based on theater games, helping students understand the broader field of education in practice. By establishing their educational philosophy, students will develop professional theater education competencies.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
30	공연제작IX	2-1	8	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/연극 영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance9	2-1	8	This course focuses on developing and producing content based on contemporary theatrical texts categorized as significant works in modern performance art. Conducted as a capstone design project with industry experts, the course emphasizes an understanding of the contemporary relevance of the selected texts. Students will engage in practical exercises across creative disciplines such as directing, acting, and stage arts, fostering interdisciplinary collaboration and culminating in final presentations.
31	공연제작 II	2-2	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체 단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance2	2-2	8	This capstone design course involves practicing the entire process of transforming classic plays into performance content. Students will reimagine traditional narrative structures and gain hands-on experience in various production tasks, including directing, acting, and stage arts. Through action-learning, students will integrate and deepen their expertise from pre-production to final rehearsals, culminating in a comprehensive presentation of their work.
32	공연제작IV	2-2	8	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 취창업 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance4	2-2	8	This course focuses on developing and producing content based on texts with contemporary themes in a production-based format. Conducted as a capstone design project with industry experts, the course emphasizes an understanding of the contemporaneity of selected works. Students engage in practical exercises across creative disciplines such as directing, acting for musicals/theater, and stage arts (set, lighting, video). The course includes hands-on training in pre-production, collaborative creation, and final presentations, fostering interdisciplinary teamwork and professional skill integration through action-based learning.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
33	공연제작Ⅵ	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance6	2-2	8	This course involves transforming dramatic works with contemporary themes and issues into performance content in a production-based format. Conducted as a capstone design project with industry experts, the course emphasizes practical application in creating performance content. Students in directing, acting for musicals/theater, and stage arts (set, lighting, video) gain experience in production-specific tasks. Through action-learning, students refine their pre-production skills and advance to the final rehearsal stage, ensuring artistic and technical integration across creative fields.
34	공연제작Ⅷ	2-2	8	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance8	2-2	8	This course addresses texts recognized as significant in contemporary performing arts, focusing on the development and production of performance content. Conducted as a capstone design project with industry experts, the course emphasizes practical application in creating and producing content. Students in directing, acting for musicals/theater, and stage arts (set, lighting, video) engage in interdisciplinary collaboration. From pre-production to the final presentation, the course integrates and deepens creative practices across fields through action-learning.
35	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is a collaboration between the university and industry training institutions, offering students practical education and training in professional workplaces. Through hands-on experience in industries related to their majors, students develop adaptability to the workplace, improve job performance skills, and cultivate professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
36	시대극연기실습	2-2	4	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.
	Acting for Style	2-2	4	This course involves the study and performance of classical texts, including Greek tragedies and Shakespearean plays. Students will expand their physical expression and learn stage techniques such as poetic dialogue delivery. The course emphasizes performing tragic scenes that encompass fundamental and profound human emotions, such as passion, love, and revenge.
37	뮤지컬보컬Ⅳ	2-2	4	벨칸토 발성과 믹스보이스 발성을 적용하고, 벨팅 발성을 실습하여 캐릭터를 음색으로 표현할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal Ⅳ	2-2	4	This course helps students apply bel canto and mix voice techniques while practicing belt voice techniques. Students will learn to express character through vocal timbre.
38	재즈댄스Ⅳ	2-2	2	Lyrical jazz와 modern jazz의 특징을 이해하고 상급 난이도의 동작으로 구성된 안무를 실습하는 교과목이다.
	Jazz DanceⅣ	2-2	2	This course explores the characteristics of lyrical jazz and modern jazz. Students will practice choreography composed of advanced movements, enhancing their understanding and execution of these dance styles.
39	발레Ⅳ	2-2	2	발레공연이나 발레동작을 기본으로 한 뮤지컬 작품의 안무가 수행 가능하도록 분석/편집/구성/실습하는 교과목이다.
	Ballet Ⅳ	2-2	2	This course involves analyzing, editing, structuring, and practicing choreography based on ballet performances or movements to enable students to perform choreography for musical productions.
40	연극교육프로그램개발	2-2	2	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.
	Development of theater education program	2-2	2	This course builds foundational competencies for developing theater education programs based on an understanding of theater teaching and learning models. Through step-by-step practical exercises, students will experience educational paradigms suited to the field and create actual lesson plans.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
41	공연제작X	2-2	8	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/연극 영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance10	2-2	8	This capstone design course focuses on the development and production of content based on contemporary texts considered significant in performing arts. Students gain an understanding of the contemporaneity of the selected works and engage in practical tasks across creative disciplines such as directing, acting for musicals/theater, and stage design (set, lighting, video). Through action-based learning, students practice collaborative and pre-production processes, culminating in a final presentation that integrates and deepens interdisciplinary creative practices.
42	뮤지컬앙상블Ⅳ	2-2	2	정식공연이 되지 않은 뮤지컬 창작 콘텐츠의 대본과 악보를 바탕으로 창의적인 분석을 통해 캐릭터와 드라마를 구축, 장면시연을 반주에 맞추어 관객 앞에서 발표하는 교과목이다.
	Musical EnsembleⅣ	2-2	2	This course focuses on creatively analyzing scripts and scores of original, unpublished musical content. Students will construct characters and drama through this analysis and perform selected scenes with musical accompaniment in front of an audience.
43	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and fieldwork institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. Students gain practical experience in workplaces related to their major, enhancing their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
44	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and fieldwork institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. Students gain practical experience in workplaces related to their major, enhancing their adaptability, job performance skills, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
45	뮤지컬보컬 V	3-1	4	다양한 리듬과 템포로 구성된 뮤지컬 넘버의 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 개발할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal V	3-1	4	This course helps students understand and practice the characteristics of musical numbers composed of various rhythms and tempos, developing them into individual repertoire pieces.
46	뮤지컬댄스 I	3-1	2	개인 안무 레퍼토리로 시연 가능한 캐릭터중심의 안무 작품과 두 가지 이상의 장르를 융합한 뮤지컬 안무 작품을 실습하는 교과목이다.
	Musical Theatre Dance I	3-1	2	This course focuses on practicing character-centered choreography pieces that can be performed as individual repertoire, including the integration of two or more genres into a musical dance piece.
47	뮤지컬연기실습 I	3-1	4	소극장 뮤지컬(현대극 위주)의 무대언어와 환경적 특성을 이해하고, 다양한 소극장 뮤지컬의 대본 분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.
	Acting for Musical I	3-1	4	This course explores the stage language and environmental characteristics of small-stage musicals (primarily contemporary works). Students analyze various scripts for small-stage musicals and perform scenes.
48	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course is jointly conducted by the university and field practice institutions, offering students the opportunity to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. By gaining work experience in industries related to their majors, students will enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
49	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This course is jointly conducted by the university and field practice institutions, offering students the opportunity to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. By gaining work experience in industries related to their majors, students will enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
50	뮤지컬보컬Ⅵ	3-2	4	다양한 음악의 장르로 구성된 뮤지컬 넘버의 장르적 특징을 이해/실습하여 개인 레퍼토리로 완창 할 수 있도록 돕는 교과목이다.
	Musical Vocal Ⅵ	3-2	4	This course focuses on understanding and practicing the genre-specific characteristics of musical numbers across various musical styles. Students are guided to master these numbers as part of their personal repertoire, achieving full and professional-level performances.
51	뮤지컬댄스Ⅱ	3-2	2	다양한 장르의 안무를 드라마, 캐릭터와 매칭하여 이해하고 수행하는 능력을 발전시키고 개인의 성향에 맞는 창의적인 자유 안무 레퍼토리를 개발하는 교과목이다.
	Musical Theatre Dance Ⅱ	3-2	2	This course develops students' abilities to match and execute choreography from various genres with drama and character concepts. Through this process, students will enhance their skills and create creative and personalized free choreography repertoires aligned with their unique styles.
52	뮤지컬연기실습Ⅱ	3-2	4	대극장, 라이선스 뮤지컬의 확장의 개념과 환경적 특성을 이해하고, 다양한 대극장 및 라이선스 뮤지컬의 대본분석을 통해 장면을 실연하는 교과목이다.
	Acting for Musical Theatre Ⅱ	3-2	4	This course explores the expansive concepts and environmental characteristics of large-stage musicals and licensed productions. Students analyze scripts from a variety of large-scale and licensed musicals and perform selected scenes, gaining hands-on experience in staging and performing in these settings.
53	CK커리어패스Ⅰ	1-2, 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
54	CK커리어패스Ⅱ	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
55	CK커리어패스Ⅲ	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2, 2-1, 2-2, 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

공연예술스쿨

School Of Performing Arts

무대미술전공

Stage Design Major



전공소개

무대미술전공은 인문학적·예술적 소양을 바탕으로 이야기를 이해하고 자신만의 언어로 해석하여 공간과 빛을 활용하는 창작자를 양성합니다. 무대미술전공은 1학년 1학기 공연을 만드는 과정을 이해하고 각 분야들을 경험해보면서 자신의 적성과 흥미를 찾는 과정을 거쳐 1학년 2학기부터 전문화되고 세부적인 커리큘럼에 따라 '무대디자인 트랙'과 '조명디자인 트랙'으로 나뉘어 전공 과정을 익히게 됩니다. 디자인 과정뿐만 아니라 무대제작, 영상디자인, 작화, 소품디자인 등의 다양한 과정들도 함께 경험하게 됩니다. 다양한 극장과 기자체들로 3년의 과정동안 여러 장르의 공연 과정 실습 경험을 통해 학생들은 발전하는 엔터테인먼트 산업에서 공연뿐만 아니라 방송, 영화, 이벤트, 테마파크 등의 다양한 진로를 선택하여 진출하게 됩니다.

교육특징

1학년 2학기부터 세부트랙을 정하고, 각자의 전문화되고 세분화된 교육 커리큘럼에 따라 수업을 받게 됩니다. 매학기 단계적으로 개설된 디자인 과정을 전공 학생들이 함께 들으며 소통하고 협력하는 과정을 거쳐 각자의 전문적 영역을 넘어서 융합적인 사고와 안목을 가진 디자이너로 성장합니다. 이와 함께 각 트랙별로 학기별로 개설된 기술부분을 함께 배우면서 디자인 과정을 실제로 실현하는 과정 또한 함께 배우게 됩니다. 각 전공별 수업뿐만 아니라 실습공연 과정을 통해 학생들은 이론에서 벗어나 실제로 현장과 같은 환경에서 교육 받을 수 있습니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

공연의 무대디자이너, 조명디자이너, 영상디자이너, 소품디자이너 등 공연의 크리에이티브팀이 될 수도 있습니다 또한, 무대감독, 무대진행, 조명콘솔프로그래머, 조명콘솔오퍼레이터, 팔로우스팟오퍼레이터, 영상 오퍼레이터와 같이 공연을 진행하는 팀이 될 수도 있습니다. 공연뿐만 아니라 방송이나 영화 등과 같은 분야로도 취업합니다.



Introduction to the Major

The Stage Design Major cultivates creators who utilize space and light to express their unique interpretations of stories, grounded in a foundation of the humanities and artistic sensibility. During the first semester, students gain an understanding of the production process and explore various fields in order to identify their aptitudes and interests. Starting in the second semester, the curriculum becomes specialized, dividing into the two tracks: of Stage Design and Lighting Design. Students also experience diverse aspects of stage production including set construction, video design, painting, and prop design. Over three years, students practice in various theaters equipped with advanced equipment and gain hands-on experience across multiple genres. Graduates are prepared to enter diverse sectors, including performances, broadcasting, film, events, and theme parks.

Educational Features

From the second semester of the freshman (first) year, students choose their specialized track and follow a tailored curriculum. Each semester includes step-by-step design courses fostering communication and collaboration among students, encouraging interdisciplinary thinking and a broader design perspective. Alongside design studies, students learn technical skills to bring their designs to life. Practical performance projects provide opportunities to apply theoretical knowledge in real-world settings, simulating professional environments.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

- Creative Team Roles: Stage Designers, Lighting Designers, Video Designers, Prop Designers.
- Production Team Roles: Stage Managers, Stage Technicians, Lighting Console Programmers, Lighting Console Operators, Follow Spot Operators, Video Operators.
- Employment in related fields such as broadcasting and film.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	기초디자인	1-1	6	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 표현해본다.
	Basic Design for Performance	1-1	6	This course introduces students to the fundamental concepts of design in performance by exploring and studying various design elements. Through analyzing the characteristics of space and light, students will gain insight into these elements by observing various works and practicing their expression.
2	스테이지크래프트	1-1	1	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 극을 이해하는 수업이다. 무대디자인/조명디자인전공을 선택하기에 앞서 공연제작실습의 실제 셋업과정과 리허설 과정에 참여하여 공연을 만드는 실제 과정을 알아가고 실습하는 수업이다.
	Stagecraft	1-1	1	Students will read and compare excerpts from diverse dramatic texts to understand the structure and form of scripts, fostering a deeper comprehension of drama. Before specializing in stage or lighting design, students will participate in practical setup and rehearsal processes of production practice. This hands-on course offers an understanding of the actual steps involved in creating a performance.
3	기초무대기술	1-1	6	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.
	Introduction of Stage Technic	1-1	6	Designed to enhance technical understanding of stage and lighting elements, this course includes practical training on safety protocols and tool usage in different spaces. Students will learn to safely manage the tools and equipment required for stage production and maintain production facilities, thereby acquiring foundational stage technology skills.
4	공연입문	1-1	3	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.
	Introduction of theater	1-1	3	This course familiarizes students with the production process and key collaborative dynamics in creating performances. By engaging in teamwork, students will experience the collective process of crafting a production.
5	기초무대제도	1-1	2	AutoCAD를 활용하여 무대도면을 작성할 수 있는 실습과목이다. 제도 표준에 따라 도면을 작성할 수 있도록 컴퓨터 활용 설계 능력을 배양하는 교과목이다.
	Introduction of Drawing	1-1	2	Practical training in drafting stage plans using AutoCAD is provided, focusing on developing computer-aided design skills according to industry drafting standards.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	텍스트와이미지	1-2	4	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.
	Text & Image	1-2	4	Through analyzing plot structures and discussing texts, students will derive central concepts to inform their stage or lighting designs. They will create spatial designs using 2D images and materials to reflect time and space within the plot.
7	전공워크샵	1-2	3	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.
	Set, Light & Sound Design Workshop	1-2	3	Students will gain a foundational understanding of production manuals and basic performance techniques by working on short projects. This course enhances the technical skills required for performance production by allowing students to collaborate with peers from other disciplines in practical sessions aligned with standard production processes.
8	작품연구	1-2	2	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.
	Theatrical Production Studies	1-2	2	Students will engage in role-specific practices within their major areas, participating in collaborative production exercises. By exploring various dramatic texts, students will identify script formats, structures, and distinctive features, deepening their understanding of playwriting and composition.
9	조명표현기술	1-2	4	조명디자인을 무대와 공간에 구현하기 위해 협업자들과의 설치 운영을 위한 작업도면과 일정을 포함한 제반서류들을 컴퓨터 프로그램을 활용해 작성하는 법을 학습하고, 이를 극장에 설치해본다.
	Lighting Design & Technique	1-2	4	Students will learn to create collaborative documents, such as work plans and schedules, using computer programs, enabling the implementation of lighting designs in stage and spatial contexts. The course includes hands-on installation at a theater.
10	기초조명	1-2	2	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.
	Basic stage lighting	1-2	2	Through practical exercises with general lighting equipment, students will learn about the properties of light, electrical wiring, and step-by-step lighting operations. This includes managing and operating standard lighting equipment.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
11	입체제도	1-2	2	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.
	3D Drawing	1-2	2	Using computer software (SketchUp), students will develop three-dimensional objects in virtual space, simulating designs before actual construction. This course provides a comprehensive introduction to digital spatial and architectural design tools.
12	무대기술	1-2	4	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 장치를 제작을 실습하는 교과목이다.
	Stage Scenery	1-2	4	This practical course focuses on mastering the comprehensive technical processes involved in stage equipment production. Students will learn the basic stage construction techniques involved in creating multi-level structures. Through an understanding of blueprints and materials, they will develop skills in manufacturing, painting, and pre-assembly processes. Practical exercises include constructing stairs, platforms, walls, and columns.
13	표준장치제작	1-2	2	무대평면장치의 제작과 매달기 설치 과정의 실기 과목이다. 평판장치의 구조를 이해하고, 제작하여 구조물의 조립, 설치 등 표준장치의 활용 구성능력을 배양하는 교과목이다.
	2D Scenery (Stock Scenery)	1-2	2	This course involves the practical creation and hanging installation of stage flats. Students will gain an understanding of flat structures, practice their assembly and installation, and develop the ability to utilize standard equipment effectively.
14	컴퓨터응용디자인	1-2	2	컴퓨터그래픽과 설계 및 OA S/W을 이용한 프로젝트 과제의 실기 과목이다. 표현하고자하는 공간의 설계와 분위기 표현 방법을 통해 컴퓨터 활용 능력을 배양하는 교과목이다.
	Computer Aided Drawing	1-2	2	Students will use computer graphics, design software, and office automation software for project-based tasks. The course develops skills in designing and conveying spatial concepts and atmospheres digitally.
15	디자이너를위한 대본분석	2-1	2	다양한 극 텍스트를 부분적으로 읽고 비교하며 대본의 형식을 파악하고 그 특징을 이해하는 수업이다. 대본의 구성방식과 구성요소를 구별하고 이해하여 무대적 시공간을 상상하는 힘을 기르는 교과목이다.
	Script Analysis for Designers	2-1	2	By reading and comparing various dramatic texts, students will identify and understand the structures and characteristics of scripts. This course builds the capacity to imagine stage space and time based on script elements.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
16	공간과시각	2-1	4	명화를 선정해 작품의 배경을 조사하고 분석, 토론해 평면적인 공간의 개념을 명화작품의 의도와 배경을 바탕으로 입체적인 공간으로 디자인할 수 있는 교과목이다.
	Space and View	2-1	4	Students will select a famous painting, research and analyze its background, and discuss its context. Based on these insights, they will design three-dimensional spaces that translate the flat concepts of the painting into volumetric stage designs.
17	무빙라이트와 아이온콘솔	2-1	4	1. DMX의 원리 이해와 조명 시스템의 구축 2. 무빙라이트 및 멀티파라미터 장비의 특성과 기능을 학습
	Movinglight and IONconsole	2-1	4	1. Understanding the principles of DMX (Digital Multiplex) systems and lighting system setup. 2. Learning the characteristics and functions of moving lights and multi-parameter lighting equipment.
18	조명표현	2-1	2	조명디자인의 의도를 담은 조명 도면의 내용들을 이해하여 파악하고, 실제 디자인 의도를 도면화하기 위해 필요한 조명 각도와 공간과의 연관성을 이해하기 위한 과목이다.
	Lighting plotpractice	2-1	2	This course teaches students to interpret lighting design blueprints, focusing on the relationship between lighting angles, spatial dynamics, and the designer's intent. Students will learn to create and understand lighting plots.
19	영상표현기술	2-1	2	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
	Media Design Basic	2-1	2	To integrate video as a medium for communication and expression in stage productions, students will learn techniques in shooting, editing, graphic design, and effects creation for video content. Students will familiarize themselves with basic video production software and explore creative methods to inspire innovative ideas. The course encourages reimagining traditional paintings as video-based works.
20	장치설계	2-1	4	공연의 기술적인 이론과 설계 및 모의시행의 실습으로 구성된다. 프로젝트 중심의 워크숍 방식으로 진행하며, 프로젝트 단위로 설계 이론, 공식, 제도의 과정을 통해 설계 능력을 학습하는 교과목이다.
	Technical Design	2-1	4	This course is composed of technical theories, design practices, and simulations for performance production. It adopts a project-centered workshop format, teaching design skills through theory, formulas, and drafting processes on a project-by-project basis.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	입체장치제작	2-1	2	무대장치의 입체물 제작과 이동기술을 습득하는 실기 과목이다. 입체 구조물의 제작과정에 따른 도면과 재료를 이해하고 이에 따른 제작-작화-시조립-이동전환 과정의 기본적인 무대기술 능력을 배양하는 교과목이다.
	3-Dimensional Scenery	2-1	2	Students will acquire practical skills in fabricating three-dimensional stage structures and mobility techniques. The course includes understanding blueprints and materials, practicing fabrication, painting, preliminary assembly, and transitions for moving stage structures.
22	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	work experience (summer)	2-1	2	This course provides students with practical work experience at companies suited to their skills and aptitudes before employment. Through this experience, students improve their adaptability to professional environments, task execution skills, workplace ethics, and establish networking opportunities within the industry.
23	공연제작 I	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	performance1	2-1	8	Focused on classical plays, this course offers practical training in traditional narrative structure-based performance content production. Students gain expertise in the professional roles required for directing, acting, stage design, lighting, and video production. The course emphasizes integration and specialization of knowledge through action-learning, covering the entire production process from pre-production to final rehearsals.
24	공연제작 III	2-1	8	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다
	Performance3	2-1	8	This course focuses on contemporary plays dealing with current issues, aiming to produce performance content that resonates with modern audiences. Students gain an understanding of professional production roles in directing, acting, stage design, lighting, and video production. The course integrates and deepens practical skills through action-learning from pre-production to the final rehearsal.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
25	공연제작V	2-1	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance5	2-1	8	This course involves reimagining or reinterpreting classical plays for contemporary audiences. Students acquire expertise in professional production roles across directing, acting, and stage design. action-learning integrates knowledge and techniques required for the entire production process, from pre-production to final rehearsals.
26	공연제작VII	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance7	2-1	8	This course explores contemporary plays that are significant not only for their themes but also for their innovative use of theatrical language. Students produce performance content that addresses contemporary issues, engaging in collaborative and interdisciplinary production processes. The course emphasizes integrating professional expertise in directing, acting, and design through action-learning, covering all stages from pre-production to final presentation.
27	공연제작IX	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance9	2-1	8	This course explores contemporary plays that are significant not only for their themes but also for their innovative use of theatrical language. Students produce performance content that addresses contemporary issues, engaging in collaborative and interdisciplinary production processes. The course emphasizes integrating professional expertise in directing, acting, and design through action-learning, covering all stages from pre-production to final presentation.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
28	극공간디자인	2-2	6	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.
	Dramatical Space Design	2-2	6	This course involves selecting a Shakespearean play, analyzing and discussing the text, and reinterpreting it to fit contemporary styles. Students will choose an appropriately sized theater and apply flat scenery techniques (e.g., woodworking, flat panels, ceilings, platforms). The course focuses on creating stage and lighting designs that reimagine the work in a contemporary format.
29	조명콘솔_MA	2-2	4	조명콘솔에 컴퓨터 프로그램을 활용해 디자인 의도에 맞게 구현하는 패치, 기능을 숙달하는 실습 교과목이다.
	Light Console_MA	2-2	4	A practical course where students use computer programs to implement design intentions on lighting consoles. They will learn to master patching and functional operations in line with the intended design.
30	무대영상인터페이스	2-2	2	다양한 주어진 공간에 적용시킬 수 있는 영상을 디자인, 제작한 후 영상입출력 및 제어장비를 설치하여 공간에 창의적으로 구현하는 과목이다.
	Media Interface in Stage	2-2	2	Students will design and create videos applicable to various spaces, install video input/output and control equipment, and creatively implement their designs in the given spaces.
31	전환장치기술	2-2	4	공연장의 전환시스템을 이해하고 시뮬레이션이나 실물 제작하는 실습과목이다. 공연장의 상,하부전환 장치의 기계적 원리와 제어시스템을 이해하고 무대 장치에 실제적으로 적용하기위해 물리적 구조와 설계 및 모형체로 시뮬레이션 동작하거나 실물 제작하여 전환기술을 구현하는 교과목이다.
	Stage Machinery	2-2	4	This course focuses on understanding stage conversion systems and includes hands-on practice with simulations or actual production. Students will learn the mechanical principles and control systems of upper and lower conversion devices in theaters, applying them to stage mechanisms through physical structures, designs, and model simulations or real-life production.
32	3D렌더링	2-2	2	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.
	3D Rendering Simulation	2-2	2	A hands-on course teaching students to use 3D SketchUp and rendering programs for realistic visualizations. Students will develop rendering design skills to represent structural spaces, materials, environments, and lighting effects as if they were real.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
33	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is conducted in collaboration with universities and industry training institutions, allowing students to apply theoretical knowledge in real-world industrial environments. It helps students gain practical work experience related to their major, improving adaptability, work execution skills, and professional ethics.
34	공연제작 II	2-2	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체 단계를 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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance2	2-2	8	This course provides hands-on training for the entire process of adapting classical plays into performance content. Students will recreate traditional narrative structures and practice specialized tasks required for different production areas such as directing, acting, stage design, lighting, and video production. The course integrates knowledge and techniques from pre-production to final rehearsals, enabling students to deepen their skills through action-learning.
35	공연제작IV	2-2	8	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-프리덕션(사전 제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance4	2-2	8	This course focuses on the development and production of content based on contemporary themes through hands-on practice in a production format. Students will analyze the contemporaneity of selected works, perform practical tasks in their respective creative areas, and experience interdisciplinary production processes. Areas of study include directing and playwriting, musical theater and acting for stage and film, and stage design, lighting, and video production. Students will gain an understanding of the responsibilities required in each field, practice creative collaboration among production members, and integrate and deepen creative skills from pre-production to final presentations through action-based learning.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
36	공연제작Ⅵ	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance6	2-2	8	This course emphasizes the process of transforming dramatic works that address contemporary issues and themes into performance content through practical production. Based on an understanding of the contemporaneity of the chosen texts, students will perform tasks specific to their disciplines and engage in production practice. The course integrates creative collaboration, from pre-production stages to final rehearsals, in fields such as directing and playwriting, musical theater and acting for stage and film, and stage design, lighting, and video production. Students will enhance their ability to merge and refine artistic and technical skills across different creative departments.
37	공연제작Ⅷ	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance8	2-2	8	Focusing on texts classified as challenging due to their themes, content, or form, this course provides practical production training for developing and producing such works into performance content. Students will explore and perform tasks specific to their areas of expertise, ranging from directing and playwriting to acting and stage design. By engaging in creative collaboration, students will integrate their efforts across different production departments from pre-production planning to the final presentation stage. This process allows them to refine their skills and deepen their understanding of interdisciplinary production work.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
38	공연제작X	2-2	8	본 과목은 주제/내용/형식 면에서 동시대 공연예술현장에서 문제작이 되고 있는 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로젝트 형태로 실습, 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로젝션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로젝트 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance10	2-2	8	Focusing on texts classified as challenging due to their themes, content, or form, this course provides practical production training for developing and producing such works into performance content. Students will explore and perform tasks specific to their areas of expertise, ranging from directing and playwriting to acting and stage design. By engaging in creative collaboration, students will integrate their efforts across different production departments from pre-production planning to the final presentation stage. This process allows them to refine their skills and deepen their understanding of interdisciplinary production work.
40	공연디자인	3-1	6	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.
	Design (Stage, Light and Media)	3-1	6	Students will analyze, discuss, and reinterpret contemporary works, selecting spaces appropriate to the scale of their productions. The course emphasizes three-dimensional stagecraft techniques, such as the use of stairs, trusses, and sculptures, applied to stage, lighting, and video design. Students will develop the ability to create innovative stage environments tailored to specific performances.
41	세노그래피	3-1	2	단막 희곡을 선택하여 무대미술로 표현되는 시각적 이미지의 전체적인 조화를 이해하고 수행 하는 교과목이다.
	Scenography	3-1	2	This course involves selecting a one-act play and understanding the overall harmony of visual imagery expressed through stage art.
42	극장기술과역사	3-1	2	고대 그리스 시대부터 현대에 이르기까지의 시대별 극장(공연장)의 특징과 극장의 구조를 통해 시대적 문화와 기술적 변천과정을 학습하는 교과목이다.
	Technology & History of Musical Theatre	3-1	2	The course explores the characteristics and structures of theaters from Ancient Greece to the modern era, providing insights into the cultural and technological evolution of performance spaces across time.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
43	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and industry internship institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge, gain practical training, and perform internships in the field. By working in industry-related environments aligned with their skills and aptitudes, students develop practical adaptability, task execution skills, and professional ethics, ultimately aiding in career development and building industry networks.
44	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course is jointly conducted by the university and industry internship institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge, gain practical training, and perform internships in the field. By working in industry-related environments aligned with their skills and aptitudes, students develop practical adaptability, task execution skills, and professional ethics, ultimately aiding in career development and building industry networks.
45	문제해결능력을위한 융합프로젝트	3-2	2	세부전공(무대디자인, 무대조명)이 협업하여 프로젝트를 진행하는 실기 교과목이다. 명화를 중심으로 분석하고 이를 발표하기 위한 논리적인 사고와 극장 및 열린 공간에서 빛과 조명, 그리고 무대장치와 연결성을 개념화 및 창의적인 사고로 전공 간 협업을 통해 표현하고 비판적 사고를 중심으로 문제를 해결하는 능력을 실습하는 교과목이다
	Application Project	3-2	2	A practical course in which students specializing in stage design and stage lighting collaborate on a project. Focusing on analyzing famous paintings, this course emphasizes logical reasoning for presentation preparation. Students conceptualize and express the relationship between light, lighting, and stage equipment in theaters and open spaces through interdepartmental collaboration, employing creative thinking and critical problem-solving.
46	디자인프로젝트	3-2	6	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.
	Design Project (Stage, Light and Media)	3-2	6	Students analyze, discuss, and reinterpret popular texts to design outdoor stage, lighting, and video setups tailored to the scale of selected outdoor spaces. The course involves implementing transition devices and theater technologies, such as revolving stages, video equipment, and lighting systems.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
47	포트폴리오	3-2	2	아이덴티티가 살아있는 소양과 스킬을 갖춰 자신을 잘 드러낼 수 있게 작품집 제작 과정으로써 진로의 방향성을 표현하는 과목이다. 필요로 하는 인재 상에 부합하는 비주얼 자료 제시를 위한 포트폴리오와 차별화하고 본인을 어필 할 수 있는 과목이다.
	Portfolio	3-2	2	This course focuses on creating a portfolio that embodies the student's identity, skills, and personal brand, showcasing their direction for career development. Aimed at preparing a distinctive and visually compelling portfolio, the course helps students meet the desired industry profile and present themselves effectively.
48	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course is jointly conducted by the university and industry internship institutions, providing students with practical work experience in industry-related environments. It enhances students' adaptability, task execution capabilities, and professional ethics, supporting career development and building industry networks.
49	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This course is jointly conducted by the university and industry internship institutions, providing students with practical work experience in industry-related environments. It enhances students' adaptability, task execution capabilities, and professional ethics, supporting career development and building industry networks.
50	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
51	CK커리어패스Ⅱ	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
52	CK커리어패스Ⅲ	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

공연예술스쿨

School Of Performing Arts

연극영상연기전공

Theatre and Film Acting Major



전공소개

스스로 창조적인 캐릭터를 구축할 수 있는 배우를 양성하는데 목적이 있으며, 95%의 모든 수업은 전공 수업으로 이루어져 있습니다. 양식적 실험을 통한 창작공연 육성과 현장적응력 향상을 위해 연간 30편 이상의 크고 작은 공연이 이루어지며 연출극작, 뮤지컬 연기, 무대미술전공 간의 협업은 공연예술스쿨만의 장점입니다.

교육특징

현재 유행하고 있는 장르와 양식은 물론, Post Theatre 시대에도 대처할 수 있는 창의적인 배우 양성을 위해 Physical Theatre, Nonverbal Performance 등 다양한 양식적 실험을 위한 수업으로 구성되어 있으며, 모든 전공 수업은 실습수업으로 진행됩니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

진로) 연극을 비롯한 뮤지컬, 퍼포먼스 등 무대 위 모든 공연과 영화, TV드라마 배우로 진출할 수 있으며, 특히 웹드라마 시대를 대비한 영상 교육을 통해 Multi Creator의 진로를 개척할 수 있습니다
수상) 2023 천안 태조산 젊은연극제 동상 수상, 천안 태조산 젊은연극제 남자연기상수상



Introduction to the Major

The Theatre and Film Acting Major aims to develop actors capable of creating unique and compelling characters. With 95% of the curriculum consisting of major-specific courses, the program emphasizes hands-on learning. More than 30 performances, ranging from small-scale projects to large productions, are staged annually. Collaborative opportunities with directing, playwriting, musical acting, and stage design majors highlight the interdisciplinary nature of the School of Performing Arts.

Educational Features

The curriculum includes training for current genres and styles, while also preparing students for the post-theater era. Courses such as Physical Theatre and Nonverbal Performance encourage creative experimentation. All courses are practice-based, ensuring students develop practical skills essential for the industry.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Opportunities:

- Actors in theater, musicals, and on-stage performances.
- Film and TV actors, with additional training for web dramas.
- Multi-creators equipped for the evolving digital content landscape.

Major Achievements:

- Bronze Award at the 2023 Cheonan Taehosan Youth Theatre Festival.
- Best Actor Award at the 2023 Cheonan Taehosan Youth Theatre Festival.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	트레이닝메소드	1-1	1	장면연습을 효율적으로 하기 위해 드라이리딩에서 분석, 장면읽기, 장면 만들기 등 각 단계별 매뉴얼을 익히고, 공동 작업에서 발생할 수 있는 여러 문제에 대한 해결 방법을 익히고 실습하는 교과목이다.
	Training Method	1-1	1	This course teaches students the step-by-step manual for efficient scene practice, including dry reading, analysis, scene reading, and scene creation. It also provides practical training on solving various challenges that may arise during collaborative work.
2	촬영과편집 I	1-1	2	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.
	Film making and editing 1	1-1	2	Students will learn how to use cameras and lenses, acquire cinematic language through camera movements, and study essential knowledge of filming, optics, and editing necessary for contemporary video production. The course includes learning the editing software Premiere Pro, hands-on editing of provided resources, and foundational concepts related to editing.
3	움직임 I	1-1	4	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.
	Movement I	1-1	4	Through repeated physical and mental training in Kalaripayattu, an Indian martial art, students will develop new awareness, understanding, and perception of their body and mind. The course emphasizes the organic integration of the body and mind, enabling students to express themselves freely.
4	호흡과발성 I	1-1	4	크리스틴 링크레이터의 훈련법을 바탕으로 배우 개개인의 습관적 긴장을 알아차리고 이를 제거함으로써 이완된 몸에서 나오는 편안한 자신의 호흡과 발성을 찾아가는 교과목이다.
	Respiration & Vocalization I	1-1	4	Based on Kristin Linklater's vocal training method, this course helps students identify and release habitual tension, discover their natural, relaxed breath, and develop comfortable vocalization that emerges from a relaxed body.
5	프로덕션의이해	1-1	2	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.
	Performance Production Training	1-1	2	Using a section of a performance text, students will practice the organic interconnection and division of roles necessary for performance production. The course enhances production skills by allowing students to compose, practice, and present simple scenes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	기초연기	1-1	6	연기의 기초요소인 목적, 방해물, 방법, 극적행동을 이해하고 짧은 오픈 씬을 구성/연습/실연하는 교과목이다.
	Basic of Acting	1-1	6	This course focuses on understanding the foundational elements of acting—objective, obstacles, methods, and dramatic action. Students will create, practice, and perform short open scenes.
7	연극놀이	1-1	2	연극 예술이 기본적으로 담고 있는 놀이성을 바탕으로 즉흥에 대한 기본 개념을 학습/ 이해/ 실습하고 배우에게 필요한 창의력과 표현력을 개발하는 교과목이다.
	TheatreGame	1-1	2	Grounded in the playfulness inherent in theatrical arts, this course introduces the basic concepts of improvisation. Students will explore and practice improvisational skills to develop the creativity and expressive abilities essential for actors.
8	트레이닝디자인	1-2	1	자신에게 알맞고 지속 가능한 신체훈련방법을 익히고 훈련을 디자인하는 교과목이다.
	Training Design	1-2	1	Students will learn sustainable physical training methods suitable for their individual needs and design their own training programs.
9	움직임 II	1-2	4	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.
	Movement II	1-2	4	Through repeated physical and mental training in Kalaripayattu, an Indian martial art, and Bongsan Talchum (Korean traditional mask dance), students will develop new awareness, understanding, and perception of their body and mind. This course fosters the organic integration of body and mind, encouraging students to freely express themselves.
10	호흡과발성 II	1-2	4	이완된 몸의 인식을 바탕으로 호흡관련 근육들을 강화하고, 다양한 공명 기관에 대한 자각을 높인다.
	Respiration & Vocalization II	1-2	4	This course focuses on strengthening the breathing muscles and enhancing awareness of various resonance chambers, building on the perception of a relaxed body.
11	현대리얼리즘연기	1-2	6	현대 리얼리즘 대본을 바탕으로 주고받기, 액션, 리액션을 이해하고, 말과 행동의 리얼리티를 극적언어로 표현하여 2인 및 3인 이상 장면을 실연하는 교과목이다.
	The Modern Theatre : Realism	1-2	6	Based on modern realism scripts, students will learn to understand exchanges, action, and reaction, and express the realism of speech and behavior through dramatic language by performing scenes involving two or more characters.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
12	공연워크숍	1-2	2	한 시간 내외의 뮤지컬 또는 연극 작품을 공연 창작자로서 분석하고 작품화하여 실제 무대에서 공연하는 교과목이다.
	Production Workshop	1-2	2	Students will analyze and adapt a musical or theatrical piece approximately one hour in length as creative producers, culminating in an actual stage performance.
13	촬영과편집 II	1-2	2	학습한 영상언어와 영상 기자재 활용법을 통해 3분미만의 숏폼 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력을 기른다.
	Film making and editing II	1-2	2	This course develops the ability to create short-form content under three minutes by applying learned cinematic language and techniques for using video equipment.
14	캐릭터디자인	2-1	2	공연의 다양한 양식적 특성을 이해하고, 주어진 인물의 데이터를 활용하여 분석한 후 캐릭터 구축의 과정을 거쳐 극에서 요구하는 캐릭터를 디자인하는 수업이다.
	Character Design	2-1	2	Students will explore the various stylistic characteristics of performances, analyze the given character data, and go through the process of character building to design roles required by the script.
15	장르연기 I -정서적확장	2-1	6	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하여 인간의 근본적이고, 큰 정서(욕정, 사랑, 복수 등)를 극대화하여 희극과 시대극 등의 장면을 실현하는 교과목이다.
	Acting for Genre I - Emotional expansion	2-1	6	Focusing on the stylistic features of narrative-based texts, this course emphasizes amplifying fundamental and profound human emotions (desire, love, revenge, etc.) and performing scenes from comedies and historical dramas.
16	창조적움직임 I	2-1	2	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.
	Creative Movement 1	2-1	2	This course expands the actor's physical awareness and stage expression through puppet/object acting. Additionally, it guides students to independently design the psychophysical movement scores that characters must express within scenes, based on Mikhail Chekhov's concept of "psychophysical movement."
17	호흡과발성III	2-1	2	몸과 목소리에 대한 이해를 바탕으로 호흡과 소리, 몸의 연결을 확고히 하고, 비언어적 소리에서 시작해 음성언어로 발전시키는 수업이다.
	Voice of speech 3	2-1	2	Building on an understanding of the body and voice, this course strengthens the connection between breathing, sound, and body movement, transitioning from nonverbal sounds to spoken language.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
18	웹드라마제작실습	2-1	2	촬영과 편집, 카메라연기를 통해 습득한 매체의 특성을 바탕으로 각자가 크리에이터가 되어 웹드라마를 제작하는 실습과목이다.
	Web Drama Making	2-1	2	This practical course allows students to become creators by producing web dramas, utilizing the media characteristics learned through filming, editing, and camera acting.
19	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	Work Experience2 (summer)	2-1	2	This course is a collaboration between the university and field training institutions, providing theoretical application, practical training, and internships in industry settings. Students gain work experience aligned with their skills and aptitudes in relevant fields, enhancing adaptability, task execution abilities, and professional ethics.
20	공연제작 I	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance I	2-1	8	This course focuses on classical plays and provides hands-on training in foundational skills for producing professional productions rooted in traditional narrative structures. Students from directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video) majors practice their respective roles, integrating knowledge and skills from pre-production to the final rehearsal stage, following an action-learning methodology.
21	공연제작III	2-1	8	본 과목은 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceIII	2-1	8	This course involves contemporary dramatic works addressing modern issues and facilitates hands-on training in production for creating performance content relevant to current themes. Students practice professional roles in directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video), integrating their respective skills during pre-production and culminating in final rehearsals through collaborative action-learning processes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
22	공연제작V	2-1	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술·무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance V	2-1	8	This course centers on reinterpreting or re-writing classical plays to align with contemporary perspectives. Students from various majors—directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video)—gain expertise in professional production, from pre-production to the final rehearsal stage, with an emphasis on integration and deepening of skills through action-learning.
23	공연제작VII	2-1	8	본 과목은 주제 뿐 아니라 무대언어(형식)에 있어서도 동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주제적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술·무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceVII	2-1	8	This course tackles contemporary dramatic works classified as relating to modern issues, exploring not only thematic content but also the stage language and form. It involves training in the production of performance content that addresses current societal issues. Students specializing in directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video) collaborate to integrate their skills and present final productions through a structured action-learning approach.
24	연극교수학습방법	2-1	2	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.
	How to teach and learn theater	2-1	2	This course focuses on understanding the structure and delivery process of drama to identify the conditions and processes for theater education, enabling students to design their own theater education classes.
25	연극교육론	2-1	2	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.
	Theater Education Theory	2-1	2	Based on theater games, this course organizes concepts related to theater education, providing a comprehensive understanding of educational practices in the field. It helps students establish their educational philosophy and develop the competencies necessary for professional theater education.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	공연제작IX	2-1	8	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/연극 영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceIX	2-1	8	This course examines contemporary texts classified as pivotal works in the performing arts and engages students in developing and producing related content in a production format. Conducted in collaboration with field experts and following a capstone design approach, students gain practical experience in various creative roles. By understanding the contemporary relevance of the selected texts, students practice creative and technical tasks across disciplines—directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video)—culminating in a unified production process that integrates pre-production to final presentation through action-learning.
27	시나리오기초	2-2	2	시나리오 구조와 작법을 이해하고 이를 집필할 수 있는 능력을 갖춰 시나리오를 창작하는 교과목이다.
	Basic for Script	2-2	2	This course develops the ability to understand and apply screenwriting structures and techniques, enabling students to create original screenplays.
28	장르연기 II -신체적확장	2-2	6	서사를 기반한 텍스트의 양식적인 특성을 이해하고 무대기법을 익혀 신체 표현을 확장 양식과 공간에 맞게 연기하는 능력이 있는 인재가 되고 싶은 학생
	Acting for Genre II - Physical Expansion	2-2	6	Focusing on the stylistic characteristics of narrative-based texts, this course enhances students' acting skills by extending physical expression techniques and adapting performances to different formats and spaces.
29	창조적움직임 II	2-2	2	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.
	Creative Movement II	2-2	2	Students learn to construct scenes using Mikhail Chekhov's psychophysical movement methodology. The course emphasizes turning words/dialogue (text) into dynamic movement scenes. Through this process, students explore how actors interpret texts to meet the demands of specific scenes, including the objective atmosphere and energy required.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
30	호흡과발성Ⅳ	2-2	2	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.
	Voice of Speech 4	2-2	2	Building on an understanding of body and voice, this course strengthens vocal training through practical exercises. Students develop sequentially in areas such as body alignment, posture, relaxation, breathing, articulation muscle flexibility, vocal resonance, pitch and tone, and the relationship between space and voice.
31	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is a collaboration between the university and field training institutions, where students apply theoretical knowledge to practical training and internships in industry settings. It helps students gain hands-on experience aligned with their abilities and aptitudes, enhancing adaptability, task execution, and professional ethics.
32	공연제작 Ⅱ	2-2	8	본 과목은 고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 공연콘텐츠화의 전체 단계를 실습하며, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 기본서사구조를 재창작하는 과정과 공연으로 제작하는 파트별 실무를 통해 해당 분야 프로젝션을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로젝트 전문업무를 이해하고, 프리-프로덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance II	2-2	8	This course provides hands-on practice in transforming classic plays into performance content, conducted with field experts and through capstone design projects. Students reimagine fundamental narrative structures and engage in practical work across disciplines such as directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video). The integrated learning process covers pre-production to final rehearsals, fostering collaboration and deepening expertise through an action-learning framework.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
33	공연제작Ⅳ	2-2	8	본 과목은 동시대인 주제를 가진 텍스트를 대상으로 해당 분야 콘텐츠의 개발과 제작과정을 프로덕션 형태로 실습하고, 현장전문가와 캡스톤디자인으로 진행되는 교과목이다. 대상 작품의 동시대성에 대한 이해를 바탕으로 각 창작파트별 실무를 수행하며 각 전공 분야 프로덕션 취창업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerfomanceⅣ	2-2	8	This course involves the development and production of content based on texts with contemporary themes, conducted in a production format. With the guidance of field experts and following a capstone design approach, students engage in practical work across various creative roles. Through an understanding of the contemporary relevance of the selected texts, students perform practical tasks in different creative departments—directing, musical/theatrical acting, stage design (stage, lighting, video)—and practice collaborative problem-solving. The course encompasses the entire production process, from pre-production to the final presentation, with an emphasis on integrating and deepening skills across disciplines through action-learning.
34	공연제작Ⅵ	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerfomanceⅥ	2-2	8	This course focuses on the adaptation of dramatic works addressing contemporary issues and themes into performance content. Conducted in collaboration with field professionals and through a capstone design approach, students analyze the contemporary significance of the selected texts and perform creative and technical tasks across disciplines. They gain practical experience in areas such as playwriting, directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video). The course emphasizes creative collaboration and culminates in a fully integrated production process that moves from pre-production to the final rehearsal, blending and refining skills through an action-learning framework.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
35	공연제작Ⅷ	2-2	8	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/연극 영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceⅧ	2-2	8	This course addresses texts classified as experimental or groundbreaking within the contemporary performing arts landscape, exploring their development and production in a professional setting. Guided by field experts and utilizing a capstone design approach, students analyze the contemporary relevance of the texts and execute tasks in their respective fields, including directing, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video). The course emphasizes collaborative problem-solving, guiding students through the entire production cycle, from pre-production to final presentation, while integrating and advancing their skills across disciplines through action-learning.
36	연극교육프로그램개발	2-2	2	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.
	Development of theater education program	2-2	2	This course equips students with fundamental competencies for developing theater education programs based on an understanding of theater teaching and learning models. Through step-by-step practical exercises, students gain firsthand experience with educational paradigms relevant to the field, culminating in the preparation of actual lesson plans.
37	공연제작Ⅹ	2-2	8	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/연극 영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceⅩ	2-2	8	This course focuses on texts that are considered significant in contemporary performing arts due to their themes, content, or forms. Students engage in developing and producing content in a production-based format, guided by field experts and utilizing a capstone design approach. Through understanding the contemporary relevance of selected works, students perform practical tasks in various creative areas, including playwriting, musical/theatrical acting, and stage design (stage, lighting, video). The course emphasizes collaborative problem-solving and integrates the entire production process, from pre-production to final presentation, with action-learning methods to deepen and refine skills across disciplines.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
38	움직임프로젝트 I	3-1	2	몸에 대한 이해와 확장을 바탕으로 학생 스스로가 창작콘텐츠를 설계 및 구축하는 수업이다.
	Movement Project I	3-1	2	This course allows students to design and develop creative content based on an expanded understanding of the body.
39	프로젝트팀빌딩I	3-1	2	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.
	Project Team Building I	3-1	2	Students plan and execute productions for performances or film projects, creating works that reflect contemporary relevance and effectively communicate with audiences.
40	스타일연기 I	3-1	4	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.
	Acting techniques 1	3-1	4	Students practice acting techniques required for forms of theater beyond realism, including experimental and stylized performances, while exploring advanced realism and alternative theatrical methods. The course includes research into emerging trends in experimental and formal theater.
41	카메라연기 I	3-1	4	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
	Acting for Camera 1	3-1	4	This course examines the genre-specific characteristics and mechanisms of stage and media acting. Students learn methods of communication with directors and engage in hands-on exercises involving actual filming and screenings. Through these exercises, students develop impulses, flexibility, and personal methodologies essential for media acting.
42	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course is a collaborative effort between the university and external institutions to provide students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork. Students gain hands-on experience in industry-relevant workplaces aligned with their skills and interests, fostering adaptability, professional competency, and ethical work practices.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
43	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course is a collaborative effort between the university and external institutions to provide students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork. Students gain hands-on experience in industry-relevant workplaces aligned with their skills and interests, fostering adaptability, professional competency, and ethical work practices.
44	움직임프로젝트 II	3-2	2	확장된 신체 인식과 움직임 구성력을 바탕으로 학생 스스로 창의적 작품을 완성하는 수업이다.
	Movement Project II	3-2	2	This course emphasizes expanded physical awareness and the ability to construct movements, enabling students to create original and creative works.
45	프로젝트팀빌딩II	3-2	2	공연 혹은 영상 작품을 기획하여 프로덕션을 진행한다. 동시대성을 반영하는 창작 작품을 통해 관객과 소통할 수 있는 작품을 제작한다.
	Project Team Building II	3-2	2	Students design and produce performances or film projects that reflect contemporary themes and effectively connect with audiences.
46	스타일연기 II	3-2	4	사실주의의 확장이나 사실주의 외 다른 형식의 연극에서 요구되는 연기를 실습하며, 앞으로 나오게 될 여러 형태의 실험극과 양식적 공연에 대해 연구하는 수업이다.
	Acting for Style II	3-2	4	Students explore advanced acting techniques for both realism and alternative theatrical forms, including experimental and stylized performances. The course encourages research into various emerging formats of theater and performance styles.
47	카메라연기 II	3-2	4	무대연기와 매체연기의 장르적 특성과 각각의 메커니즘을 이해하고, 감독과의 소통의 방법을 모색하고, 실제 촬영과 상영을 활용한 실습을 통해 매체연기에 필요한 총동과 유연성 그리고 자신의 방법론을 만들어내는 교과목이다
	Acting for Camera II	3-2	4	This course focuses on understanding the genre-specific characteristics and mechanisms of stage acting and media acting. It explores methods of effective communication with directors and includes practical exercises utilizing actual filming and screenings. Through these activities, students develop the impulses, flexibility, and personal methodologies required for media acting.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
48	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course is a collaborative effort between the university and external institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. Students gain hands-on experience in workplaces related to their major, tailored to their abilities and aptitudes. This experience helps enhance their adaptability to professional environments, task execution skills, and work ethics.
49	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This course is a collaborative effort between the university and external institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge through practical training and fieldwork in industrial settings. Students gain hands-on experience in workplaces related to their major, tailored to their abilities and aptitudes. This experience helps enhance their adaptability to professional environments, task execution skills, and work ethics.
50	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
51	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
52	CK커리어패스III	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

공연예술스쿨

School Of Performing Arts

연출극작전공

Playwriting and Directing Major



전공소개

공연을 창작할 수 있는 극작가와 연출가를 양성합니다. 연출극작전공은 프로덕션 중심의 실습형 교육과정을 통해 텍스트 생산에서 프로덕션 구성 및 운영, 공연, 리뷰의 전과정을 스쿨내 배우 및 스태프들과 융합하여 "하나의 공연"을 창작하게 됩니다. 이를 통해 창의적 역량을 지닌 극작가 및 연출가를 육성합니다.

교육특징

국내외에서 소통 가능한 콘텐츠 창작의 중요성이 동시대 공연산업 현장에서 요구됨에 따라 청강 공연예술스쿨에서는 동시대성을 갖춘 극양식과 주제의식을 개발·발전시키고 이를 자신의 언어와 생각으로 표현하는 연출가와 극작가를 육성합니다.

졸업 후 진로 및 수상실적

연출·극작전공 졸업생들은 졸업 후 (조)연출가, 극작가, 공연 기획파트 등으로 진출하여 활약하고 있습니다.

Introduction to the Major

The Playwriting and Directing Major nurtures playwrights and directors capable of creating original productions. The program focuses on practical, production-centered education. Students engage in all aspects of production—from text creation to staging, performance, and reviews—collaborating with actors and technical staff to produce cohesive performances. This holistic approach fosters creative and versatile professionals for the theater industry.

Educational Features

Recognizing the importance of creating globally relevant content, the program emphasizes the development of contemporary theatrical forms and thematic awareness. Students are trained to express these elements in their unique voices, preparing them to meet the demands of the modern performance industry both domestically and internationally.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Opportunities:

- Directors and assistant directors.
- Playwrights.
- Performance planners and production staff.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	창의적글쓰기 I	1-1	4	메타버스 라이프 사용자의 요구사항에 적합한 패션 디지털 콘텐츠를 제작하기 위하여, 메타버스 스타일 아이템을 제작하고 메타버스 플랫폼에서 판매등록을 하고 콘텐츠를 제작하는 과목이다.
	Creative Writing I	1-1	4	This course focuses on creating fashion digital content that meets the requirements of Metaverse Life users. Students will design Metaverse-style items, register them for sale on Metaverse platforms, and produce related content.
2	연출개론	1-1	4	연출의 탄생과 역할의 변화과정, 그리고 연출가의 본령을 학습하는 교과목이다.
	Introduction to Direction	1-1	4	This course explores the origins of directing, the evolution of the director's role, and the fundamental responsibilities of a director.
3	창의적글쓰기 II	1-2	4	공간/인물에 대한 관찰을 기반으로 탐색한 창작 대상 재료를 다양한 장르의 글쓰기를 통해 장면구성의 기초단계를 실습하는 교과목이다.
	Creative Writing II	1-2	4	Based on observations of spaces and characters, this course guides students through foundational scene construction by experimenting with creative materials in various writing genres.
4	연출의텍스트읽기	1-2	6	연출가의 작업 전반을 학습하는 교과목이다. 텍스트를 선정한 후 장면을 선택하고 발표하는 과정을 통해 연출의 역할을 학습하고 실습한다.
	Text Analysis for a Director	1-2	6	This course covers the overall work of a director. Students will learn and practice the director's role by selecting a text, choosing scenes, and presenting them.
5	연극사	1-2	4	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.
	History of Performing Arts	1-2	4	The course provides a comprehensive overview of the development of Western theater from ancient Greece to the present. Students will read representative plays from each era, examine contemporary performance culture and theatrical conventions, and analyze their political, social, and cultural contexts.
6	장면만들기 I	2-1	4	희곡의 특성에 대한 이해를 바탕으로 창작 주제를 탐색하고 짧은 장면 분량의 희곡 창작을 실습하는 교과목이다.
	Creating a Scene I	2-1	4	This course enables students to explore creative themes based on an understanding of the characteristics of plays and practice writing short scenes for theatrical scripts.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
7	연출콘셉트와 공연구성	2-1	6	선정한 텍스트로부터 연출가의 창작 콘셉트를 도출하고 이를 바탕으로 장면연출의 기초적인 실무를 실습하는 교과목이다.
	Concept and Structure for the Performance	2-1	6	This course teaches students how to derive a director's creative concept from a selected text and apply it to the basic practice of scene direction.
8	작품연구 I	2-1	2	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.
	Director's Research for a Performance Script I	2-1	2	Focused on the pre-production process, this course involves conducting background research, analyzing events, characters, themes, and plots, and deriving a directorial concept for the selected text to be performed in the subsequent semester.
9	현장실습2-하계	2-1	2	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.
	Work Experience2 (summer)	2-1	2	This course is a collaboration between the university and field practice institutions, allowing students to apply theoretical knowledge through hands-on training and practical experience at industry sites. Students gain work adaptability, task execution skills, and professional ethics while building industry networks and identifying suitable career paths.
10	연극교육론	2-1	2	연극놀이를 기반으로 연극교육에 대한 개념을 정리하여 현장에서 벌어지고 있는 교육 전반을 이해하고 이를 바탕으로 자신의 교육철학을 정립하여 전문적인 연극교육을 수행하는 역량을 기르기 위한 교과목이다.
	Theater Education Theory	2-1	2	Building on theater play techniques, this course organizes the concepts of theater education to understand the broader educational framework in practice. Students will develop their educational philosophy and gain the skills necessary to conduct professional theater education effectively.
11	연극교수학습방법	2-1	2	드라마의 구조와 전달과정의 이해를 바탕으로 연극교육의 조건과 과정을 파악하여 자신의 연극교육 수업을 설계할 수 있는 교과목이다.
	How to teach and learn theater	2-1	2	This course enables students to design their own theater education classes by understanding the structure and communication process of drama and identifying the conditions and processes required for theater education.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
12	공연제작 I	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Performance I	2-1	8	This course involves practical training in creating performance content based on traditional narrative structures, focusing on plays that are regarded as classics. Students practice foundational production skills essential for professional production careers or entrepreneurship in performing arts. The course covers directing, acting in musicals and theater/film, and stage art disciplines such as stagecraft, lighting, and video. Students integrate and deepen their knowledge, from pre-production to final rehearsal, and technical skills required for each field through action-learning exercises, culminating in content presentations.
13	공연제작III	2-1	8	동시대 문제작으로 분류되는 희곡작품을 대상으로 공연예술현장에 주체적으로 동시대 이슈가 되는 공연콘텐츠 제작을 위한 프로덕션 취창업을 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 실무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceIII	2-1	8	This course provides practical training for producing performance content addressing contemporary issues, focusing on works classified as modern problem plays. Students explore the creation of thematically relevant pieces for the performing arts. Training includes an understanding of production practices required in directing, acting in musicals and theater/film, and stage art (stagecraft, lighting, and video). Through action-learning exercises, students integrate and enhance the pre-production to final rehearsal knowledge and technical skills of each creative department for a cohesive presentation of their work.
14	공연제작V	2-1	8	고전(classic)으로 분류되는 희곡작품의 재창작(re-writing) 또는 동시대적 재해석이 목표가 되는 프로덕션 취창업의 실무를 실습하는 교과목이다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 프로덕션 전문업무를 이해하고, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceV	2-1	8	This course focuses on the re-creation or contemporary reinterpretation of plays regarded as classics, offering practical training for production careers or entrepreneurship. Students develop a thorough understanding of professional production roles required in directing, acting in musicals and theater/film, and stage art disciplines (stagecraft, lighting, and video). Using an action-learning approach, students deepen and integrate their pre-production to final rehearsal knowledge and skills, culminating in content presentations.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
15	공연제작Ⅶ	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceⅦ	2-1	8	This course involves practical training for producing performance content that addresses both contemporary themes and innovative stage languages, focusing on modern problem plays. Students explore creating works relevant to current issues in performing arts. Training includes understanding production practices in directing, acting in musicals and theater/film, and stage art disciplines (stagecraft, lighting, and video). Students engage in action-learning exercises to integrate and enhance pre-production to final rehearsal knowledge and skills, emphasizing collaboration across creative departments for cohesive presentations.
16	공연제작Ⅸ	2-1	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 각 창작파트의 실무가 융합되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerformanceⅨ	2-1	8	This course involves practical training for producing performance content that addresses both contemporary themes and innovative stage languages, focusing on modern problem plays. Students explore creating works relevant to current issues in performing arts. Training includes understanding production practices in directing, acting in musicals and theater/film, and stage art disciplines (stagecraft, lighting, and video). Students engage in action-learning exercises to integrate and enhance pre-production to final rehearsal knowledge and skills, emphasizing collaboration across creative departments for cohesive presentations.
17	뮤지컬라이팅	2-1	8	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.
	Musical Theater Making	2-1	8	This course focuses on the collaborative creation and presentation of musical theater through teamwork between composers and lyricists. Students take on roles in either composition or lyric writing to collaboratively produce a small-scale piece. The created musical theater work serves as a foundation for further development into a complete production.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
18	장면만들기 II	2-2	4	짧은 희곡에서 구성된 장면을 확장하여 장편 분량의 희곡을 극작하기 위한 장면개요서/구성안을 완성하는 교과목이다.
	Creating a Scene II	2-2	4	This course guides students in expanding scenes from short plays into full-length works. Students complete scene outlines and frameworks as part of the playwriting process.
19	단막연출프로젝트 I	2-2	6	2-3인 이내의 캐릭터가 등장하는 60분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.
	60-Minute Directing Project I	2-2	6	This course provides practical training for directors using a 60-minute one-act play featuring 2-3 characters as creative material.
20	작품연구 II	2-2	2	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.
	Director's Research for a Performance Script II	2-2	2	This course offers intensive practical training in pre-production for directing. Students conduct background research, analyze events, characters, themes, and plots, and develop a directorial concept for the text selected for the semester's performance.
21	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course is a collaborative effort between universities and field practice institutions, providing students with hands-on industry experience. Students apply theoretical knowledge in real-world settings, enhancing their adaptability, job performance, and work ethics through practical experience in roles suited to their abilities and aptitudes.
22	연극교육프로그램개발	2-2	2	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.
	Development of theater education program	2-2	2	This course develops students' foundational skills in designing theater education programs based on an understanding of theater teaching and learning models. Through step-by-step exercises, students create practical lesson plans tailored to real-world educational paradigms.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
23	공연제작 II	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 필요한 개별 전공별 지식과 기술을 콘텐츠 발표를 위해 융합하고 심화시키는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance II	2-2	8	This course involves the full practical training of turning a classic play into performance content. Students practice recreating basic narrative structures and gain hands-on experience in production processes through team-based work. Students learn professional production responsibilities in areas such as directing, acting (musical/theater and film), and stage design (set, lighting, and video). Using an action-learning approach, students integrate and deepen their pre-production to final rehearsal skills for content presentations.
24	공연제작IV	2-2	8	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 취합업을 실습한다. 연출극작, 뮤지컬/연극영상 연기전공, 무대미술-무대/조명/영상 각각에서 요구되는 업무에 대한 이해를 바탕으로 프로덕션 구성원간의 창의적 협업을 실습, 프리-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerfomanceIV	2-2	8	This course explores the development and production process of content based on texts with contemporary themes, using a production model. Students analyze the contemporary relevance of selected works and engage in practical tasks across creative disciplines, gaining hands-on experience in production and entrepreneurship. Students in directing, acting (musical/theater and film), and stage design (set, lighting, and video) collaborate creatively, integrating their specialized knowledge and skills from pre-production to final presentations through action-learning exercises.
25	공연제작VI	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 리허설까지 파트별 예술분야가 융합하고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerfomanceVI	2-2	8	This course involves practical training in transforming contemporary issue-driven and thematically rich dramatic works into performance content through a production model. Students deepen their understanding of the contemporaneity of the selected text and engage in practical work across creative disciplines. Through interdisciplinary collaboration, students from directing and playwriting, musical/theater and film acting, and stage design (set, lighting, and video) learn and practice essential professional production tasks. The course adopts an action-learning approach to integrate and refine the specialized skills of each artistic discipline, from pre-production stages to the final rehearsal.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	공연제작Ⅷ	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	PerfomanceⅧ	2-2	8	This course focuses on developing and producing content for texts regarded as contemporary "problematic works" in terms of theme, content, and format in the performing arts. Students conduct hands-on work in their respective creative areas and engage in interdisciplinary production training. With an understanding of the text's contemporaneity, students collaborate across disciplines such as directing and playwriting, musical/theater and film acting, and stage design (set, lighting, and video). The course emphasizes creative collaboration among production members, integrating and deepening the specialized skills of each discipline through action-learning from pre-production to final presentation.
27	공연제작 X	2-2	8	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-프리덕션(사전제작단계)에서 최종 발표단계까지 파트별 창작실무가 융합되고 심화되는 과정을 액션러닝의 형태를 통해 실습한다.
	Perfomance X	2-2	8	This course focuses on developing and producing content for texts regarded as contemporary "problematic works" in terms of theme, content, and format in the performing arts. Students conduct hands-on work in their respective creative areas and engage in interdisciplinary production training. With an understanding of the text's contemporaneity, students collaborate across disciplines such as directing and playwriting, musical/theater and film acting, and stage design (set, lighting, and video). The course emphasizes creative collaboration among production members, integrating and deepening the specialized skills of each discipline through action-learning from pre-production to final presentation.
28	주제별특강	2-2	2	전문 연극인이 보다 깊이 있게 알아야 할 원론이나 인접학문들 중에 하나를 선택하여 탄력있게 다루는 교과목이다. 작가적 소양을 풍부하게 하기 위해 다양한 주제들을 학습하고 창작의 발상을 이끌어내기 위한 토론 수업으로 진행한다.
	Selected Topics	2-2	2	This course offers a deeper exploration of core theoretical principles or interdisciplinary subjects relevant to professional theater practitioners. It encourages students to enrich their creative abilities by engaging with diverse topics and fostering creative ideas through discussion-based learning.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
29	공연텍스트창작실습 I	3-1	4	상연목적의 장편희곡 완성의 준비단계로 장면을 세부적으로 구성하는 원리를 학습하고 공연대본의 초고를 창작하는 과정을 실습하는 교과목이다.
	Writing a Script for a Performance I	3-1	4	As a preparatory stage for completing a full-length play intended for performance, this course teaches the principles of detailed scene composition and guides students through creating the first draft of a performance script.
30	단막연출프로젝트 II	3-1	6	3-4인 이내의 캐릭터가 등장하는 80분 내외의 단막희곡을 창작재료로 연출가의 실무를 실습하는 교과목이다.
	60-Minute Directing Project II	3-1	6	This course provides practical training for directors using a one-act play of approximately 80 minutes, featuring 3-4 characters as creative material.
31	작품연구III	3-1	2	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.
	Director's Research for a Performance Script III	3-1	2	This course offers intensive practical training in pre-production for directing. Students engage in background research, analyze events, characters, themes, and plots, and develop directorial concepts for texts selected for the semester's final presentation.
32	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course involves collaboration between the university and industry-based internship institutions to provide students with theoretical application, practical training, and hands-on experience in a professional environment. It aims to enhance students' adaptability to the workplace, task execution skills, and professional ethics through practical experience in industries related to their field of study, tailored to their abilities and aptitudes.
33	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course involves collaboration between the university and industry-based internship institutions to provide students with theoretical application, practical training, and hands-on experience in a professional environment. It aims to enhance students' adaptability to the workplace, task execution skills, and professional ethics through practical experience in industries related to their field of study, tailored to their abilities and aptitudes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
34	각색과변안	3-1	4	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.
	Dramatization and Adaptation	3-1	4	This course focuses on adapting texts such as epics and novels into plays or screenplays, or modernizing the setting and context while retaining the original storyline. Students learn to identify basic narrative structures and adapt them to align with the characteristics of various genres.
35	창작과크리틱 I	3-1	6	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.
	Playwriting I	3-1	6	As a preparatory stage for completing a full-length play for performance, this course teaches the principles of detailed scene composition. Students select themes, materials, and forms that reflect their creative perspectives, and complete performance scripts through intensive feedback from instructors.
36	창작콜라보레이션	3-1	4	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.
	Playwright-director Collaboration	3-1	4	This course fosters collaborative creativity between directors and writers, enabling students to engage in active communication and teamwork to realize theatrical productions. Through text analysis and interaction with peers, students explore the potential to create original styles in collaborative works.
37	공연텍스트창작실습 II	3-2	4	대본의 사건/인물/주제/플롯을 점검, 심화하여 상연을 위한 공연 대본을 완성하는 실습 교과목이다.
	Writing a Script for a Performance II	3-2	4	This hands-on course allows students to refine and deepen their understanding of events, characters, themes, and plots to complete performance scripts intended for staging.
38	장막연출프로젝트	3-2	8	장막 분량의 희곡을 선정하여 연출 실무의 전 과정을 실습하는 교과목이다.
	90-Minute Directing Project	3-2	8	This practical course involves selecting a full-length play and working through all stages of the directing process.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
39	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course, in partnership with university and industry-based internship institutions, provides students with theoretical application, practical training, and work experience in professional settings. It helps students build workplace adaptability, develop task execution skills, and establish professional ethics while gaining relevant experience in their field of study.
40	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This course, in partnership with university and industry-based internship institutions, provides students with theoretical application, practical training, and work experience in professional settings. It helps students build workplace adaptability, develop task execution skills, and establish professional ethics while gaining relevant experience in their field of study.
41	창작과크리틱 II	3-2	6	사건/인물/주제/플롯에 대한 심화학습을 통해 자신의 창작물에 대한 비판적 시선을 기르고, 교수자의 집중 피드백을 통해 상연을 위한 공연 대본을 완성하는 실습 교과목이다.
	Playwriting II	3-2	6	This course emphasizes critical reflection on students' creative works through in-depth study of events, characters, themes, and plots. Students complete performance scripts for staging with intensive feedback from instructors.
42	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
43	CK커리어패스 II	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
44	CK커리어패스Ⅲ	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

융합콘텐츠스쿨

School of Convergence

융합콘텐츠창작전공

Convergence Content Creation Major

전공소개

융합콘텐츠스쿨의 '차세대 콘텐츠 개발 교육 시스템'은 현 콘텐츠 산업에서 새로운 콘텐츠 개발 기술로 대표되는 언리얼엔진을 활용한 3D 그래픽 프로덕션을 중심으로 전개됩니다. 이 프로덕션을 통해 애니메이션, 영상, 게임부터 버추얼 캐릭터, XR, 트랜스미디어 콘텐츠까지 다양한 차세대 콘텐츠의 개발 영역에서 활동하는 인재를 양성합니다.

교육특징

현재 콘텐츠 산업의 빠른 기술 변화에 대응한 새로운 콘텐츠 개발 전문성을 갖춘 교수진을 갖추고, 학생들의 문제해결 능력을 키우기 위해 프로젝트와 현장 중심 교육을 실현하고 있습니다

교육목표

융합콘텐츠스쿨은 매체 간 경계가 허물어지고 현실과 가상을 넘나드는 새로운 콘텐츠 산업 환경에서 능력을 발휘할 수 있는 언리얼엔진 중심의 콘텐츠 개발 인재를 양성합니다. 공감과 소통의 콘텐츠의 본질적 가치를 추구하며 이를 바탕으로 새로운 기술을 활용하여 차세대 콘텐츠를 개발할 수 있는 능력을 키우는 교육시스템을 제공함으로써, 미래 콘텐츠 산업을 이끄는 전문인재를 육성합니다

졸업 후 진로 및 수상실적

분야) 게임, 애니메이션, VFX, 엔터테인먼트, 버추얼캐릭터, 인공지능, XR, 방송, 광고

직종) 콘텐츠 기획, 콘텐츠 연출, 컨셉디자인, 3D 그래픽 아티스트, 애니메이터, 라이팅 아티스트, 테크니컬 아티스트, 엔진 프로그래머
수상) 2022년 지스타 크리에이티브 챌린지 부문, 최우수상 (레드 브릭 주최) / 도넛의 여정, 차채윤

2023년 제2회 콜로소 공모전 미디어 부문 1등 수상



Introduction to the Major

The "Next-Generation Content Development Education System" of the School of Convergence focuses on 3D graphic production using Unreal Engine, a leading technology in the current content industry. Through this system, students are trained to operate in various next-generation content development fields including animation, video production, games, virtual characters, XR, and transmedia content.

Educational Features

The program boasts a faculty of experts in cutting-edge content development technologies tailored to the rapid changes in the content industry. It emphasizes project-based and field-oriented education to enhance students' problem-solving skills.

Educational Objectives

The School of Convergence aims to nurture professionals capable of thriving in a new content industry environment where the boundaries between media blur and reality merges with the virtual. By focusing on Unreal Engine-centered content development, the program promotes the fundamental values of empathy and communication in content creation. It equips students with the ability to leverage new technologies to create next-generation content, fostering professionals who will drive innovation in the future content industry.

Career Paths and Achievements Post-Graduation

Career Fields:

- Game Development, Animation, VFX, Entertainment, Virtual Characters, Artificial Intelligence, XR, Broadcasting, Advertising

Job Roles:

- Content Planners, Directors, Concept Designers, 3D Graphic Artists, Animators, Lighting Artists, Technical Artists, Engine Programmers

Major Achievements:

- 2022 G-Star Creative Challenge, Best Award (The Journey of Donut, Cha Chaeyoon, hosted by Red Brick)
- 2023 2nd Coloso Competition, 1st Place in Media Category



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	역량크리틱 I	1-1	1	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.
	Major Skill Critic 1	1-1	1	This course is designed to help students explore their career paths as future creators through self-directed learning. By participating in lectures, group discussions, and other activities, students will go through processes of self-exploration, self-awareness, self-acceptance, and self-disclosure, expanding and managing their creative domains.
2	콘텐츠기획 I	1-1	3	이 수업은 다양한 미디어의 스토리텔링 기법을 익히고, 상용화된 콘텐츠 분석을 통해 콘텐츠 기획의 기초를 다지는 과목이다.
	Contents Design 1	1-1	3	This course focuses on understanding storytelling techniques across various media and building a solid foundation for content planning through the analysis of commercially successful content.
3	비주얼스토리텔링	1-1	3	이 수업은 비주얼 랭귀지와 그 원리를 이해하고 비주얼 콘텐츠의 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 과목이다.
	Visual Storytelling	1-1	3	This course aims to develop foundational skills in delivering stories through visual content by understanding visual language and its principles.
4	마야	1-1	3	이 수업은 마야를 활용하여 모델링, 렌더링, 라이팅 등 3D 콘텐츠 제작에 적용되는 원리와 전반적인 기술의 기초를 다지는 과목이다.
	MAYA	1-1	3	This course provides students with the foundational principles and techniques of 3D content production using Maya, covering modeling, rendering, and lighting.
5	리얼타임엔진 I	1-1	3	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.
	Realtime Engine 1	1-1	3	This course introduces the basics of using real-time engines and teaches how to create various elements such as backgrounds and characters that respond to users in real-time. Students will learn to connect these components organically to produce diverse types of real-time content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	크리에이터창의발상	1-1	3	이 수업은 창의성 구성요소와 발현기제를 이해하고, 다양한 창의적 발상 기법을 직접 수행하는 과목이다. 특히 개인의 아이디어를 촉진하는 창의 전략을 확산적 사고와 수렴적 사고의 두 영역에서 수행해봄으로써 창의적인 문제해결능력을 함양할 수 있다.
	Creator's Creative Ideation	1-1	3	This course helps students understand the components and mechanisms of creativity and engage in various creative thinking techniques. By applying creative strategies in both divergent and convergent thinking, students can enhance their ability to solve problems creatively.
7	인체드로잉	1-1	3	이 수업은 캐릭터를 표현하기 위해 인체구조에 대한 기본 지식을 바탕으로 인체 기본 골격과 근육을 이해하여, 모델을 관찰하여 표현하는 과목이다.
	Human Figure Drawing	1-1	3	This course focuses on character representation by providing a foundational understanding of human anatomy, including skeletal structure and muscles, enabling students to observe and express models effectively.
8	생성형AI활용콘텐츠제작	1-1 1-2	3	이 수업은 생성형 AI 서비스(Stable Difussion)을 활용해 캐릭터와 배경 컨셉아트를 제작하고 짧은 클립영상을 제작하는 기초과목이다.
	Generative AI content creation	1-1 1-2	3	This course introduces students to the use of generative AI services (such as Stable Diffusion) to create character and background concept art, as well as produce short clip videos, as an introduction to generative AI applications.
9	역량크리틱 II	1-2	1	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.
	Major Skill Critic 2	1-2	1	This course supports students in refining their perceived career paths and identifying essential competencies required for creators. Through lectures, group discussions, and practical activities, students will design and plan their careers in a self-directed manner.
10	리얼타임엔진 II	1-2	3	이 수업은 리얼타임엔진의 고급 기능과 확장 기능을 활용해 대화 방식으로 진행되는 리얼타임 콘텐츠를 제작하고 실행 가능한 결과물을 산출하는 과목이다.
	Realtime Engine 2	1-2	3	This course focuses on utilizing advanced and extended features of real-time engines to create dialogue-based real-time content and produce executable outputs.
11	콘텐츠기획 II	1-2	3	이 수업은 자신이 제작하고자 하는 콘텐츠 기획을 완성하기 위해 세계관을 설정하고 스토리를 창작하는 과목이다.
	Contents Design 2	1-2	3	This course is designed to help students establish a worldview and create a story to complete the planning of their desired content.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
12	성공적인프로젝트협업	1-2	3	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.
	Successful Project Collaboration	1-2	3	This course provides a hands-on experience in collective creativity through effective team-based activities. By engaging in team projects that encourage idea generation, students will develop the ability to embrace diverse perspectives and explore alternative solutions for creative problem-solving. Additionally, they will learn to foster communication and collaboration, internalize integrative processes, and strengthen their ability to build environments that encourage team creativity.
13	캐릭터드로잉	1-2	3	이 수업은 캐릭터를 표현에 활용될 수 있는 다양한 동물의 신체구조에 대한 기본 지식을 익히고, 기본 골격과 근육을 이해하여 표현하는 과목이다.
	Character Drawing	1-2	3	This course provides foundational knowledge of the anatomical structures of various animals that can be utilized for character representation. Students will learn and express the basic skeletal and muscular structures.
14	캐릭터디벨롭먼트	1-2	3	이 수업은 콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 디자인하고 구성하여 프로덕션에 사용가능한 수준의 기획안을 완성하는 과목이다.
	Character Development	1-2	3	This course focuses on designing and developing central characters for content, culminating in a production-ready project proposal.
15	모델링 I	1-2	3	이 수업은 3D 그래픽스를 활용해 다양한 형태를 만들어 캐릭터와 사물을 구성할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.
	Modeling 1	1-2	3	This course aims to develop the skills needed to create characters and objects using 3D graphics by constructing diverse forms.
16	캐릭터애니메이션 I	1-2	3	이 수업은 애니메이션의 원리를 이해하고 3D 그래픽스를 활용해 애니메이션 기법으로 이야기를 전달하는 기초 능력을 함양하는 과목이다.
	Character Animation 1	1-2	3	This course provides an understanding of animation principles and fosters foundational skills to deliver stories using 3D animation techniques.
17	브랜드콘텐츠제작	1-2	3	이 수업은 촬영 기반 영상 혹은 애니메이션 영상 형태의 스토리텔링형 브랜드 콘텐츠를 제작하는 팀 프로젝트 과목이다.
	Branded Content Production	1-2	3	This course involves a team project in which students produce storytelling-based branded content in the form of live-action or animated videos.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
18	스토리보드와레이아웃	1-2 2-1	3	이 수업은 전통적인 스토리보드로부터 다양한 콘텐츠를 위한 레이아웃을 설계할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.
	Storyboard and Layout	1-2 2-1	3	This course develops students' ability to design layouts for various types of content, starting from traditional storyboarding techniques.
19	프로덕션매니지먼트	1-2 2-1	3	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.
	Production Management	1-2 2-1	3	This course equips students with media content production, project management, and entrepreneurial skills. By analyzing examples from various projects, such as films, drama CGI, 3D animation, and new media content, students will learn about the roles of producers and project managers throughout the production process—from planning and staged production management to airing, screening, and release.
20	역량크리틱Ⅲ	2-1	1	이 수업은 자신이 설계한 비전을 계획하고 지속적으로 관리하고 점검하며 미래 창작자로 진출하기 위한 역량을 관리하는 능력을 익히는 과목이다.
	Major Skill Critic 3	2-1	1	This course focuses on acquiring the ability to plan, manage, and evaluate a self-designed vision, continuously preparing and developing skills to transition into a future as a creative professional.
21	콘텐츠기획Ⅲ	2-1	3	이 수업은 프로젝트의 기반이 되는 융합 콘텐츠 기획을 완성하는 과목이다. 프리프로덕션 과정을 통한 콘텐츠 기획 역량을 강화한다.
	Contents Design 3	2-1	3	This course is designed to complete the planning of convergent content that forms the foundation of a project, enhancing content planning capabilities through the pre-production process.
22	콘텐츠심리학	2-1	3	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.
	Content Psychology	2-1	3	This course explores human psychology and behavior considerations essential for content planning. Students will analyze various types of content, including popular culture, digital media, and consumer goods, to develop their unique content planning skills and understand the characteristics of content that encourage consumption.
23	캐릭터디자인	2-1	3	이 수업은 콘텐츠의 중심이 되는 캐릭터를 프로덕션에 사용 가능한 수준으로 구성하고 디자인하는 과목이다.
	Character Design	2-1	3	This course focuses on designing and constructing characters central to content at a production-ready level.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
24	모델링 II	2-1	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 제작할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.
	Modeling 2	2-1	3	This course develops technical skills for creating characters and objects for animation based on directorial intent.
25	캐릭터애니메이션 II	2-1	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액션 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.
	Character Animation 2	2-1	3	This course cultivates the ability to animate characters and objects with an action-centered focus based on directorial intent.
26	리깅 I	2-1	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 리깅 기술을 함양하는 과목이다.
	Rigging 1	2-1	3	This course builds rigging skills that allow students to structure characters and objects for animation production based on directorial intent.
27	리얼타임엔진라이팅 I	2-1	3	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 라이팅 원리를 이해하고 캐릭터와 사물을 조명할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.
	Realtime Engine Lighting 1	2-1	3	This course teaches the principles of lighting using 3D graphics and real-time engines, equipping students with the ability to light characters and objects effectively.
28	사운드	2-1	3	이 수업은 사운드의 원리를 바탕으로 이야기를 전달 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.
	Sound	2-1	3	This course develops the ability to convey stories through sound by understanding the principles of sound design.
29	현장실습2-1	2-1	2	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.
	Work Experience2-1 (semester)	2-1	2	This course, conducted in collaboration with universities and internship institutions, provides students with the opportunity to apply theory to practice, gaining real-world experience in the industry. It helps students improve their adaptability, work skills, and professional ethics through hands-on experience aligned with their abilities and aptitudes.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
30	콘텐츠프로그래밍 I	2-1	3	이 수업은 시각화에 유용하게 활용할 수 있는 기초 수학을 배운 후 프로그래밍을 통해 리얼타임콘텐츠에서 사용 가능한 다양한 시각적 효과를 제작하는 과목이다.
	Contents Programming 1	2-1	3	This course teaches foundational mathematics useful for visualization, enabling students to create various visual effects through programming for real-time content.
31	룩디벨롭먼트 I	2-1	3	이 수업은 3D 객체에 적용할 텍스처를 제작하여 언리얼 엔진 프로젝트에서 이 결과물을 도출해내는 과목이다.
	Look Development 1	2-1	3	This course focuses on creating textures for 3D objects and implementing these in Unreal Engine projects to produce finalized outputs.
32	에디팅	2-1	3	이 수업은 비주얼스토리텔링을 위해 영상을 구성하고 제작하는 방법을 배우는 과목이다.
	Editing	2-1	3	This course teaches methods for composing and producing videos for visual storytelling.
33	컴포지팅	2-1 2-2	3	이 수업은 장면을 구성하는 여러 가지 이미지를 한 화면에 합성해 높은 완성도의 3D 그래픽 이미지를 제작하는 역량을 익히는 과목이다.
	Compositing	2-1 2-2	3	This course focuses on developing the ability to composite multiple images into a single frame to produce high-quality 3D graphic images.
34	모델링III	2-2	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 고도화된 캐릭터와 사물을 제작할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.
	Modeling 3	2-2	3	This course aims to cultivate skills for creating advanced characters and objects based on directorial intent.
35	모션캡처	2-2	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물의 모션을 캡처하고 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.
	Motion Capture	2-2	3	This course develops the ability to capture motion and animate characters and objects based on directorial intent.
36	리깅II	2-2	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 애니메이션 제작이 가능하도록 구성할 수 있는 고급 리깅 기술을 함양하는 과목이다.
	Rigging 2	2-2	3	This course fosters advanced rigging techniques to structure characters and objects for animation production in alignment with directorial intent.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
37	리얼타임엔진라이팅 II	2-2	3	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 연출 의도를 바탕으로 한 라이팅 씬을 효과적으로 구성할 수 있는 기술을 함양하는 과목이다.
	Realtime Engine Lighting 2	2-2	3	This course teaches students how to effectively configure lighting scenes using 3D graphics and real-time engines, guided by directorial intent.
38	현장실습2-2	2-2	2	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.
	Work Experience2-2 (semester)	2-2	2	This course, offered in collaboration with universities and internship institutions, provides students with opportunities to apply theoretical knowledge in industrial settings. Through hands-on experience aligned with their skills and aptitudes, students improve their adaptability, professional skills, and ethical awareness.
39	현장실습2-동계	2-2	2	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.
	Work Experience2 (winter)	2-2	2	This course, conducted in partnership with universities and internship institutions, equips students with practical skills by applying theoretical knowledge in real-world industrial environments. It aims to enhance workplace adaptability, job performance, and professional ethics through hands-on experience in relevant industries.
40	콘텐츠뮤직	2-2	3	이 수업은 사운드의 원리를 활용해 제작하는 콘텐츠의 컨셉을 표현할 수 있는 과목이다.
	Content Music	2-2	3	This course leverages the principles of sound to express the concept of content production effectively.
41	콘텐츠프로그래밍 II	2-2	3	이 수업은 기초 수학을 활용해 프로그래밍으로 시각화하는 방법을 익히고, 리얼타임콘텐츠에서 다양한 시각적 효과를 제작하는 과목이다.
	Contents Programming 2	2-2	3	This course teaches students to apply basic mathematics to programming for visualization and to create various visual effects for real-time content.
42	융합프로젝트	2-2	6	이 수업은 인터랙티브 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.
	Convergence Project	2-2	6	This course involves a team project to produce interactive storytelling content. Teams are formed based on completed project proposals or by creating new proposals. After team formation, students produce video content incorporating interactive elements using a real-time engine.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
43	룩디벨롭먼트 II	2-2	3	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용한 이미지 제작 원리를 이해하고 캐릭터와 사물의 셰이딩, 텍스처링, CFX 기술을 함양하는 심화 과목이다.
	Look Development 2	2-2	3	This advanced course explores the principles of creating images with 3D graphics and real-time engines, focusing on shading, texturing, and character effects (CFX) techniques for characters and objects.
44	융합크리틱 I	3-1	1	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 개인의 직업 경력을 개발하는 과목이다.
	Convergence Critic 1	3-1	1	This course is linked with the Convergence Project for Career I (Capstone Design) and focuses on individual career development.
45	취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)	3-1	3	이 수업은 융합콘텐츠스쿨 교육과정의 최종 목표로서 1,2 학년 과정을 통한 학습을 바탕으로, 전문적인 융합콘텐츠 창작 포트폴리오를 완성하는 과목이다. 팀티칭으로 진행된다.
	Convergence Project for Career 1 (CapstoneDesign)	3-1	3	As the ultimate goal of the Convergence Content Creation curriculum, this course allows students to complete a professional-level convergent content creation portfolio based on the knowledge acquired during the first and second years of study. The course is team-taught.
46	프로젝트문제해결 I	3-1	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 1	3-1	2	This course is designed to enhance project competency through professional and creative problem-solving, in connection with the course Convergence Project for Career I (Capstone Design).
47	콘텐츠비즈니스 I	3-1	3	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.
	Content Business 1	3-1	3	This course provides insights into the business and marketing aspects of various video projects, including film VFX, drama CG, 3D animation, and new media content. It aims to build an understanding of media content production and business, while strengthening students' employment and entrepreneurship skills.
48	캐릭터애니메이션III	3-1	3	이 수업은 연출의도를 바탕으로 캐릭터와 사물을 액팅 중심으로 애니메이션 할 수 있는 능력을 함양하는 과목이다.
	Character Animation 3	3-1	3	This course develops the ability to animate characters and objects with a focus on acting, guided by directorial intent.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
49	XR콘텐츠제작 I	3-1	3	이 수업은 XR 콘텐츠를 구성하는 다양한 입력과 출력 기기의 동작을 학습하고 리얼타임엔진을 중심으로 이를 연동해 실시간으로 사용자와 반응하는 XR 콘텐츠를 제작하는 과목이다.
	XR Contents Production 1	3-1	3	This course teaches students about the functionality of various input and output devices that compose XR content and how to integrate them into real-time engines to create interactive XR content that responds to users in real-time.
50	프로젝트문제해결 II	3-1	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 2	3-1	2	This course is designed to enhance project competency through professional and creative problem-solving, in connection with the course Convergence Project for Career I (Capstone Design).
51	현장실습3-1	3-1	2	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.
	Work Experience3-1 (semester)	3-1	2	This course, conducted in collaboration with universities and internship institutions, allows students to apply theoretical knowledge in industrial settings. It provides hands-on experience tailored to individual abilities and aptitudes, improving adaptability, professional skills, and ethical standards.
52	현장실습3-하계	3-1	2	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.
	Work Experience3 (summer)	3-1	2	This course, conducted in partnership with universities and internship institutions, equips students with practical knowledge and skills by applying theory in industrial environments. It helps students develop workplace adaptability, task execution abilities, and professional ethics through hands-on experience in relevant industries.
53	리얼타임엔진라이팅 III	3-1	3	이 수업은 3D 그래픽스와 리얼타임 엔진을 활용해 다양한 스타일의 라이팅 시퀀스를 설계하고 구성할 수 있는 기술을 함양하는 심화 과목이다.
	Realtime Engine Lighting 3	3-1	3	This advanced course focuses on designing and configuring various styles of lighting sequences using 3D graphics and real-time engines, enhancing technical proficiency in this area.
54	프로젝트문제해결 III	3-1	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 I (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 3	3-1	2	This course is designed to enhance project competency through professional and creative problem-solving, in connection with the course Convergence Project for Career I (Capstone Design).

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
55	융합크리틱 II	3-2	1	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 개인의 직업 경력을 개발하는 과목이다.
	Convergence Critic 2	3-2	1	This course is designed to develop individual career paths in connection with Convergence Project for Career II (Capstone Design).
56	취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)	3-2	3	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.
	Convergence Project for Career 2 (CapstoneDesign)	3-2	3	As the final goal of the Convergence Content Creation curriculum, this course builds on the learning outcomes of the first and second years to complete a professional portfolio for creating convergent content. Based on the content planning conducted through Convergence Project for Career I (Capstone Design), this course focuses on executing the Main and Post-Production stages to complete the project.
57	콘텐츠비즈니스 II	3-2	3	이 수업은 콘텐츠 기업의 창업 및 운영 과정, 각종 투자유치, 자금조달 방법 등을 배우면서 미디어 콘텐츠 기업의 창업을 이해하는 과목이다.
	Content Business 2	3-2	3	This course provides an understanding of the processes involved in starting and managing a content company, including securing investment, fundraising methods, and the operational aspects of media content enterprises.
58	XR콘텐츠제작 II	3-2	3	이 수업은 리얼타임엔진에서 상용화 수준의 XR 콘텐츠를 구성하기 위한 최적화 방법을 학습하고, 이를 기반으로 최고 수준의 XR 콘텐츠를 제작하는 과목이다.
	XR Contents Production 2	3-2	3	This course teaches optimization techniques for creating commercial-level XR content in real-time engines and applies these skills to produce high-quality XR content.
59	현장실습3-2	3-2	2	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.
	Work Experience3-2 (semester)	3-2	2	This course, conducted in collaboration with universities and internship institutions, allows students to apply theoretical knowledge in industrial settings. It offers practical experience tailored to individual abilities and aptitudes, enhancing adaptability, task execution abilities, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
60	현장실습3-동계	3-2	2	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.
	Work Experience3 (winter)	3-2	2	This course, conducted in partnership with universities and internship institutions, equips students with hands-on experience in relevant industries by applying theory in real-world settings. It helps students improve workplace adaptability, professional skills, and ethical standards.
61	프로젝트문제해결IV	3-2	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 4	3-2	2	This course strengthens project capabilities through professional and creative problem-solving, in connection with Convergence Project for Career II (Capstone Design).
62	프로젝트문제해결V	3-2	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 5	3-2	2	This course is designed to enhance project competency through professional and creative problem-solving, in connection with Convergence Project for Career II (Capstone Design).
63	프로젝트문제해결VI	3-2	2	이 수업은 <취업창업융합프로젝트 II (캡스톤디자인)> 수업과 연계하여 전문적이고 창의적인 문제해결을 통해 프로젝트 역량을 강화하는 교과이다.
	Project problem solving 6	3-2	2	This course is designed to enhance project competency through professional and creative problem-solving, in connection with Convergence Project for Career II (Capstone Design).
64	CK커리어패스 I	1-2 2-1 2-2 3-1	3	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 1	1-2 2-1 2-2 3-1	3	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
65	CK커리어패스Ⅱ	1-2 2-1 2-2 3-1	6	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 2	1-2 2-1 2-2 3-1	6	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.
66	CK커리어패스Ⅲ	1-2 2-1 2-2 3-1	9	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 역량을 함양하도록 하는 프로젝트 과목이다.
	CK Career Path 3	1-2 2-1 2-2 3-1	9	These courses guide students through the design and execution of self-directed career activities, fostering their abilities to challenge themselves and benefit from experiential learning for career development. Students develop competencies to design, perform, and refine their career paths through hands-on projects.

자율전공

Autonomous Major



전공소개

청강문화산업대학교 자율전공은 미래 사회에 능동적으로 대처하는 자기주도적 창의 융복합 문화산업 인재를 양성합니다.

학생의 자기주도적 학습 설계 및 전공 선택권을 존중하고, 다양한 문화산업 기반 전공을 바탕으로 창의문화역량을 갖춘 콘텐츠 중심 창의인재로 성장할 수 있도록 지원합니다.

교육특징

학생이 전공영역의 제한 없이 입학한 후 스스로 관심과 적성에 맞는 전공을 탐색하는 과정을 통해 자신의 진로를 설계할 수 있습니다 대학의 특성인 다양한 문화산업 기반의 전공을 탐색하며, 스스로 진로를 설계하여 전공을 선택합니다 이 과정을 도와줄 수

있는 교과목과 학생 밀착지도 및 상담이 지원됩니다 이를 통해 자기주도적인 역량과 창의문화역량을 갖춘 창의 융복합 문화산업 인재로 성장할 수 있습니다

학생 선발

- 실기 100% 반영 (세부사항 대학 모집요강 참조)
- 전공 선택시 정원에 따른 선발과정(성적, 역량테스트)을 실시할 수 있음

Introduction to the Major

The Interdisciplinary Studies program at Chungang College of Cultural Industries fosters self-directed, creative, and interdisciplinary professionals capable of proactively responding to future societal changes. This program supports students in designing their own educational paths and choosing majors while developing creative cultural competencies based on various cultural industry disciplines.

Educational Features

Students enter without being restricted to a specific major, allowing them to explore interests and aptitudes freely before choosing a major aligned with their career aspirations. This process is supported by dedicated courses, personalized guidance, and counseling to help students design their educational and career pathways. The program's focus on self-directed growth ensures that students develop creative and interdisciplinary cultural industry competencies.

Admission

- Admission Criteria: 100% practical evaluation (refer to the university's admission guidelines for details).
- Major Selection: Admission into a specific major may involve a competitive process based on grades and aptitude tests, depending on the available capacity.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	자기주도전공설계	1-1	2	‘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.
	Self-Directed Major Design	1-1	2	"Self-Directed Major Design" is a course aimed at fostering students' ability to explore and design their majors independently. Students design their majors based on their interests, capabilities, and career goals, setting concrete learning objectives and implementing them throughout the course.
2	콘텐츠산업의이해	1-1	3	본 교과목은 문화콘텐츠 전반에 대한 기초적인 이해를 위한 과목이다. 다양한 영역의 문화콘텐츠의 특성 및 전망을 살펴보고, 문화콘텐츠와 연계된 산업에 대한 이해를 높이고자 한다.
	Understanding the Content Industry	1-1	3	This course provides foundational knowledge about cultural content in general. It explores the characteristics and prospects of various areas of cultural content while enhancing students' understanding of associated industries.

혁신전공

InnovativeMajor

전공소개

청강문화산업대학교 자율전공은 미래 사회에 능동적으로 대처하는 자기주도적 창의 융복합 문화산업 인재를 양성합니다.

교육특징

다양한 교육 목적을 위해 편제정원 없이 실험적 교과목을 편성, 운영합니다.

Introduction to the Major

The Interdisciplinary Studies program at Chungang College of Cultural Industries fosters self-directed, creative, and interdisciplinary professionals capable of proactively responding to future societal changes.

Educational Features

Established for diverse educational purposes, this program operates without fixed enrollment limits and offers experimental courses.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	콘텐츠서사창작 I	1-1	1	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.
	Narrative writing for contents 1	1-1	1	This course focuses on creating and completing narratives based on an understanding of contemporary themes. Students expand their scope of experience through contemporary topics presented each semester and interactions with individuals related to these topics. They analyze case studies of creators who have produced works on related subjects, understand the narrative styles and formats, and create and complete their own content.
2	콘텐츠서사창작 II	1-1 1-2	3	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.
	Narrative writing for contents 2	1-1 1-2	3	This course is centered on creating and completing narratives grounded in an understanding of contemporary issues. Students analyze case studies of creators' works related to the topics of each semester, understand the methodologies and directions for narrative creation, and develop their own content.
3	이상심리캐릭터	1-2 2-1 2-2 3-1	12	이상심리학적 관점에서 각 장애별 증상 및 주요 원인과 병적 증상의 발현 과정에 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
	Abnormal Psychology and Character Design	1-2 2-1 2-2 3-1	12	This course delves into understanding human personality and psychology through an examination of symptoms, primary causes, and processes of pathological symptom manifestation from the perspective of abnormal psychology. The aim is to deepen understanding to design more detailed stories and characters, thereby contributing to the development of multidimensional characters.
4	CKPathfinder	1-2 2-1 2-2 3-1	15	청강문화산업대학교에 입학한 학생들이 자신의 적성, 성격, 학습성향, 희망진로 등을 파악하여, 학업을 통해 본인이 희망하는 진로를 설계할 수 있도록 지원한다.
	CK Pathfinder	1-2 2-1 2-2 3-1	15	Support is provided to students who have enrolled in ChungKang College of Cultural Industries so that they can analyze their aptitude, characteristics, learning tendencies, and desired career and so that they can design their desired careers.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
5	글로벌콘텐츠창작기초	2-1	3	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 기본 원리를 학습하며, 다양한 문화와 맥락 속에서 창작되는 콘텐츠를 이해하고 제작하는 능력을 배양하는 과목이다.
	Foundations of Global Content Creation	2-1	3	This course covers the fundamental principles of global content creation, fostering students' ability to understand and produce content created within diverse cultural and contextual frameworks.
6	글로벌콘텐츠창작실습	2-1 2-2	3	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 이론적 이해를 바탕으로 실제 제작 실습을 통해 창작 역량을 강화하며, 실질적인 제작 경험을 제공한다.
	Global Content Creation Practice	2-1 2-2	3	Building on the basis of theoretical understanding, this course enhances students' creative abilities through practical production exercises, providing hands-on experience in global content creation.
7	글로벌콘텐츠창작프로젝트	3-1 3-2	3	이 과목은 글로벌 콘텐츠 창작의 심화 학습과정으로 프로젝트 기반 학습을 통해 국제적 감각을 반영한 창작물을 제작함
	Global Content Creation Project	3-1 3-2	3	As an advanced learning course in global content creation, this project-based course focuses on the production of creative works that reflect an international perspective.
8	크로스오버창작프로젝트 I	3-1	6	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
	Crossover Creative Project 1	3-1	6	This course is a convergence-oriented project class in which students from diverse majors collaborate to develop creative content. Students from fields such as comics, animation, games, fusion technology, fashion, performance, and food form teams, sharing their specialist knowledge and skills to plan and produce innovative content. Through this process, students acquire problem-solving abilities and practical experience necessary for creative content creation.
9	크로스오버창작프로젝트 II	3-2	6	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
	Crossover Creative Project 2	3-2	6	This advanced project-based course develops high-quality creative content through interdisciplinary collaboration. Students enhance and refine their ideas and present their works, experiencing the full process from planning to production and presentation. By combining the strengths of different majors, this course helps students gain expertise in content creation while nurturing project leadership and teamwork.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
10	CK창의프로젝트 I	1-2 2-1 2-2 3-1	12	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 창의적 역량을 함양하도록 촉진하는 프로젝트 과목이다.
	CK Creative Project 1	1-2 2-1 2-2 3-1	12	These courses are project-based classes that promote creative competencies by enabling students to design and implement career activities independently. Students are encouraged to challenge themselves and gain experience to develop their career-related creative skills.
11	CK창의프로젝트 II	1-2 2-1 2-2 3-1	15	학생이 자기주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여 진로를 위해 도전하고 체험하는 과정을 통해 진로개발을 위한 창의적 역량을 함양하도록 촉진하는 프로젝트 과목이다.
	CK Creative Project 2	1-2 2-1 2-2 3-1	15	These courses are project-based classes that promote creative competencies by enabling students to design and implement career activities independently. Students are encouraged to challenge themselves and gain experience to develop their career-related creative skills.

교양교육원

LYKEION

소개

리케이온(LYKEION)은 실천적 지혜를 강조한 아리스토텔레스가 고대 그리스에 세운 학교로 청강문화산업대학교 교양교육원의 고유 명칭입니다.

청강 교양교육원 리케이온은 대학 교육목표인 '정신적 자유를 누리는 인간'을 기르기 위해 일방향적인 가르침이 아닌 상호 배움을 추구하고, 지식을 실천할 수 있는 체험을 강조하며, 강의실이라는 제한된 공간을 넘어 다양한 문화 공간을 적극 활용합니다.

특히, '나는 누구이고, 어떻게 살 것인가?'와 같은 삶의 근본적인 질문을 통해 예측하기 어려운 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 뿐만 아니라 전공 교육의 지식과 기술이 보다 깊이 뿌리내릴 수 있는 정신적인 토양을 만들어줄 것입니다.

정규 교육과정

- 대학 핵심역량(자기주도역량, 소통협력역량, 창의문화역량), 직업기초능력 기반 교육과정 개발 및 운영
- 교과목 개요 참조

비정규 교육과정

프로그램명	설명
AT 러너스 클럽	맨손 운동과 달리기 등 신체적 건강 회복 서클
Chat On the Polaris	자기 삶의 주인이 되고 상호 배움을 실천하는 커뮤니티 형성 프로그램
렉처 시리즈 '4rest'	4개 영역(몸/마음, 과학, 문화예술, 인문)에 대한 지식을 제공하여 융합적이며 통합적 역량과 안목을 키우는 프로그램
문화예술 원정대	문화콘텐츠크리에이터로서 융합적 사고를 확장할 수 있도록 자기주도적 문화예술 경험을 지원하는 장학 프로그램
미라클 해빗	명상과 필사를 통한 자기 성찰 및 내면 성장 프로그램
사이언스 톡	SF를 통해 '콘텐츠'와 '과학'에 대한 생각을 나누며 함께 성장하는 서클
월간 임동진	창의성과 상상력 향상을 위한 온라인 인문학 특강
인사이트 워크숍: 일상예술학교	창작의 동기부여와 인사이트를 제공하는 1DAY 예술 체험 워크숍

※ 2024년 기준

Introduction

LYKEION derives its name from the school established by Aristotle in ancient Greece, emphasizing practical wisdom. It is the official name of the Liberal Arts Education Center at ChungAng Culture & Industry University.

LYKEION pursues interactive learning rather than one-way teaching, emphasizing experiential application of knowledge and making active use of various cultural spaces beyond traditional classrooms. The center focuses on fundamental questions of life such as "Who am I, and how should I live?" Through these reflective inquiries, students develop the ability to solve life's unpredictable challenges independently while creating a solid intellectual foundation to deepen their understanding of their major studies.

Formal Education Curriculum

- Development and operation of a curriculum based on university core competencies (Self-Directed Learning Competency, Communication and Collaboration Competency, Creative Cultural Competency) and job foundation skills.
- Refer to the course outline for details.

Non-Formal Education Curriculum

Programs	Descriptions
AT Learners Club	A circle aimed at restoring physical health through activities such as bodyweight exercises and running.
Chat On the Polaris	A community-building program fostering self-ownership and mutual learning.
Lecture Series: "4rest"	A program offering knowledge across four domains (Body/Mind, Science, Culture and Arts, Humanities) to develop integrated and interdisciplinary competencies and perspectives.
Cultural Arts Expedition	A scholarship program supporting self-directed cultural and artistic experiences to expand convergent thinking as cultural content creators.
Miracle Habit	A self-reflection and inner growth program using meditation and writing exercises.
Science Talk	A circle for sharing thoughts on "content" and "science" through discussions of science fiction, promoting mutual growth.
Monthly Im Dongjin	An online humanities lecture series aimed at enhancing creativity and imagination.
Insight Workshop: Everyday Art School	A one-day art experience workshop offering motivation and insights for creative work.

※ As of 2024

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	오감느낌숲명상	1-1 1-2	1	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.
	Forest meditation for five senses	1-1 1-2	1	This course provides an opportunity to walk in the forest and engage with nature through the five senses (sight, hearing, smell, taste, and touch), experiencing the emotional healing offered by the natural environment. Students will learn to expand positive resources by becoming aware of the process of connecting external sensory input with internal feelings in each moment.
2	예술,인문학으로보다	1-1 1-2	2	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.
	Arts & Humanities	1-1 1-2	2	This course explores the historical context of art history and changes in perspectives across eras, analyzing representative artworks from various periods. Through humanities-based appreciation and analysis, students will enhance their creative problem-solving skills. Discussions will cover how art applies to human life through interdisciplinary approaches such as mythology, religion, literature, and psychology. Students will articulate their thoughts in essay format.
3	그림책을 통한 마음읽기	1-1 1-2	2	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 아이 코노텍스트임을 이해하고, 마음과 생각을 자유롭게 표현하는 워크숍 형태로 진행된다.
	Reading your mind through a picture book	1-1 1-2	2	This course focuses on enjoying, understanding, and analyzing picture books to uncover personal life issues. By exploring diverse lifestyles, symbolic meanings, and emotions evoked during these processes, students will learn to harmonize thoughts and emotions, gaining insight into life's meanings. The course introduces picture books as a creative tool (iconotext) for free expression and engages students in workshop-style activities to freely explore their minds and ideas.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
4	문화로만나는중국어	1-1 1-2	2	이 과목은 중국어와 중국 문화에 관한 전반적인 지식을 학습한다. 중국 문화의 다양한 분야를 이해하며, 동시에 중국문화 및 현대 중국에 대한 이해도를 심화할 수 있도록 하며, 매 회 차의 수업마다 문화와 관련된 중국어를 말할 수 있도록 중국어 능력을 배양한다.
	Learning Chinese through Culture	1-1 1-2	2	This course provides a comprehensive introduction to Chinese language and culture. Students will gain a broad understanding of various aspects of Chinese culture while deepening their knowledge of modern China. Each session integrates cultural themes with language practice, enabling students to develop their Chinese-speaking skills in culturally relevant contexts.
5	신체활동을통한팀빌딩	1-1 1-2	2	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.
	Team building through physical activity	1-1 1-2	2	This course addresses the decline of physical health and the rise of individualistic behavior due to the development of mass media. Through regular and group-based physical activities, students will cultivate self-discipline and personal growth while fostering teamwork and community spirit. The course emphasizes both physical health benefits—such as preventing musculoskeletal, cardiovascular, and metabolic disorders—and social skills like cooperation, role-sharing, and mutual respect. By practicing various team-oriented physical activities, students will experience the joy of exercise, strengthen their sense of community, and improve their social behavior patterns. The ultimate goal is to instill a sense of shared purpose and encourage cooperative behaviors through engaging team activities.
6	알렉산더테크닉	1-1 1-2	2	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.
	Alexander Technique (How to use oneself)	1-1 1-2	2	This course focuses on the theme of the "body." Despite being integral to existence from the moment of birth, individuals often lack awareness of how to use and care for their bodies effectively, frequently relying on habitual or unconscious patterns.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
7	물성의미학	1-1 1-2	2	이 수업에서는 평소에 생각해 보지 않았던 나의 몸 움직임의 원리와 컴퓨터와 스마트폰을 사용하는 현대사회 속에서 인간이 겪을 수 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.
	Learning through the Object's properties of matter	1-1 1-2	2	In this course, students will explore the principles of body movement, examining how modern lifestyles—characterized by extensive computer and smartphone use—lead to poor posture and harmful habits, resulting in discomfort and dysfunction. The course will teach methods for using the body more comfortably and flexibly while extending into practices that foster mental stability.
8	과학적사고와상상력	1-1 1-2	2	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.
	Scientific thinking and imagination	1-1 1-2	2	This course centers on object-based learning, where students engage with the material properties of objects to better understand and interact with the world. Through use of the "observe-explore-interpret" process, students will develop problem-solving skills while honing their ability to analyze and create. This approach not only provides tools for building unique creative mechanisms but also serves as a valuable training resource for creators, enabling them to construct personalized problem-solving methods and creative processes.
9	치유로써의미술	1-1 1-2	2	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.
	Art as Therapy	1-1 1-2	2	This course aims to expand the perception of art beyond aesthetic activities and appreciation, highlighting its practical power to transform lives and its therapeutic functions. Through real-world examples and hands-on exercises, students will gain opportunities for self-reflection, foster a positive self-image, and enhance their ability to communicate effectively with others.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
10	재미있는법이야기	1-1 1-2	2	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.
	The interesting story about the law	1-1 1-2	2	Designed for students pursuing creative endeavors, this course offers foundational knowledge of law as a cultural and social tool. It aims to enhance legal reasoning and critical thinking, enabling students to acquire a fundamental "legal mind."
11	문학속캐릭터만나기	1-1 1-2	2	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.
	Encountering & Understanding Characters from Literature	1-1 1-2	2	This course provides an in-depth exploration of works by prominent English literature authors, focusing on their distinctive characters. Students will analyze various archetypes and use this understanding to develop frameworks for creating new characters relevant to their fields of study. Additionally, the course examines adaptations and derivative works, such as musicals, films, and animations inspired by these literary pieces. By doing so, students will observe the interplay between literary imagination and creative thinking, gaining insights into how these processes contribute to storytelling and character development.
12	CKTEDTalks	1-1 1-2	2	이 과목은 TED Talks 학습을 통해 세상에 알릴 가치가 있는 아이디어를 공유하고, 확장된 시각으로 관심 주제에 대한 창의적 문제해결 능력을 키우도록 하는 교양 과목이다.
	CK TED Talks	1-1 1-2	2	This course uses TED Talks to share ideas worth spreading and develop creative problem-solving skills on topics of interest. Students will learn to approach issues from a broadened perspective, fostering innovation and critical thinking.
13	대인관계심리학	1-1 1-2	2	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.
	Psychology of human relationships	1-1 1-2	2	Focused on understanding oneself and others, this course explores the psychology of interpersonal relationships essential for harmonious social living. Through lectures on interpersonal psychology, self-exploration activities, self-disclosure, group work, and discussions, students will engage in experiential learning to build practical relationship skills.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
14	더 나은 삶을 위한 심리학	1-1 1-2	2	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.
	Psychology Can Help You Live a Better Life	1-1 1-2	2	This course examines various psychological approaches—such as learning psychology, physiological psychology, developmental psychology, sensation and perception, personality psychology, and social psychology—to help students develop a positive self-concept and effectively address life's challenges.
15	마음챙김대화	1-1 1-2	2	이 과목에서는 우리가 일상적으로 사용하는 대화를 돌아보고, 진정으로 마음을 연결하기 위한 새로운 대화법을 알아보고자 한다. 세계적으로 널리 알려진 비폭력대화(NVC) 모델을 기반으로 다양한 심리학적 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.
	Mindful communication	1-1 1-2	2	This course revisits everyday conversations to explore methods of connecting more deeply. Based on the globally recognized Nonviolent Communication (NVC) model, it incorporates psychological techniques through experiential learning. Beyond conversational skills, the course fosters an understanding of the deeper psychological layers behind human behavior, empowering students to interact nonviolently with themselves and others.
16	몸마음챙김명상	1-1 1-2	2	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.
	somatic mindfulness meditation	1-1 1-2	2	This course introduces mindfulness-based meditation techniques (breathing, sitting meditation, relaxation, and yoga) gaining popularity in health and psychology fields. Students will practice these methods to recognize and adjust conditioned physical and mental habits, steering them toward more positive and balanced states of being.
17	생각의역사	1-1 1-2	2	이 과목은 서양철학을 중심으로 지성의 발전사와 각 사상의 주요 개념을 학습하여 세계관을 확장하고 창의적인 문제해결 능력을 키우기 위한 내용으로 구성된다.
	History of thoughts	1-1 1-2	2	Focusing on Western philosophy, this course explores the development of intellectual history and key concepts of various schools of thought. It aims to expand students' worldviews and enhance their creative problem-solving abilities.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
18	슬기로운경제생활	1-1 1-2	2	이 과목은 20대 대학생 시기에 ‘금융역량(Financial capability)’을 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.
	Personal Finance Basics	1-1 1-2	2	This course helps students in their 20s develop "financial capability" as they prepare to step into society. Topics include saving, investing, navigating financial setbacks, and planning for retirement. Students will learn about income, spending, saving, investment, credit, debt, and financial planning, enabling them to make sound economic decisions tailored to their needs.
19	신화와스토리텔링	1-1 1-2	2	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. 시에 대한 개념을 확장하여 신화 속에 숨어 있는 고대 인류의 상상력이 오늘날 어떤 모습으로 구현되었는지를 인문학적 관점으로 통찰하는 능력을 키운다.
	The myth and storytelling	1-1 1-2	2	Centered on Greek mythology, this course examines narrative structures and symbolic systems within myths. Students will reimagine mythological narratives creatively through discussions and imagination. By expanding their understanding of AI, the course offers insights into how ancient human imagination hidden within myths manifests in today's world, fostering a deeper humanistic perspective.
20	영화,만약에	1-1 1-2	2	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.
	Movie, What if	1-1 1-2	2	This course analyzes the narrative structures of films and delves into the inner worlds of various characters to understand why they became who they are. Students will interpret and compare these characters from multiple perspectives, reinterpreting them from their own viewpoints. The course also emphasizes understanding and analyzing the relationship between characters and the overall narrative structure.
21	온전한자기와의만남	1-1 1-2	2	이 과목은 강의와 토론, 실습을 중심으로 진행하며, 인간 삶의 근본적인 질문 ‘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.
	On becoming whole person	1-1 1-2	2	Centered on lectures, discussions, and hands-on activities, this course explores the fundamental question of human existence: "Who am I, and how should I live?" Drawing on psychology and other evidence-based methods, students will learn to accept themselves as they are and develop a more integrated understanding of their whole selves. The course helps students rediscover and utilize their internal resources to navigate life's unpredictable challenges.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
22	우리가사는세계	1-1 1-2	2	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 재해석할 수 있다.
	The world we live	1-1 1-2	2	This integrative humanities course examines historical events, figures, and societal trends to provide a deeper understanding of the world we live in. Students will critically analyze key historical moments and reinterpret them from a modern perspective, fostering a comprehensive understanding of past eras with different historical backgrounds.
23	일본미디어오감체험	1-1 1-2	2	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.
	Experiencing Japanese Media	1-1 1-2	2	This course analyzes the myths, legends, and traditional folklore motifs embedded in modern Japanese media. Students will examine how these elements influence and are applied within contemporary media content. Activities include identifying cultural keywords in media, exploring their etymologies or origins, and studying their cultural significance. The course consists of lectures by the instructor and student presentations.
24	자기발견과소통	1-1 1-2	2	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.
	The Reading for finding Self & communication	1-1 1-2	2	This course is designed to help students reflect on their existence and values, fostering the power of self-respect. By reading literature, watching videos, and engaging with other media, students will explore what it means to live authentically and humanely. Through discussions and shared insights, they will cultivate unique values and perspectives on life. By deepening their understanding of themselves, students will enhance their sense of purpose, recover their self-esteem, and expand their thoughts on the meaning and value of life.
25	재미있는글쓰기	1-1 1-2	2	이 과목은 글쓰기가 창조의 한 형태이며 즐거움이 있다는 것을 근간으로, 좋은 글이 갖는 의미와 역할을 이해하고, 글 쓰는 과정에서 가져야 할 태도를 배우는 수업으로, 자신의 생각과 느낌을 보다 자유롭게 글로 표현함으로써 성취감을 가질 수 있도록 하는 수업이다.
	The Pleasure of Writing	1-1 1-2	2	Based on the premise that writing is a creative and enjoyable activity, this course explores the significance and role of good writing. Students will learn the mindset required during the writing process and will be encouraged to freely express their thoughts and feelings through written words, fostering a sense of accomplishment.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
26	합창	1-1 1-2	2	이 과목은 예술분야 중 가장 참여형 콘텐츠에 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 책임감 있게 참여하는 방식으로 운영된다.
	Chorus	1-1 1-2	2	This course introduces students to choir singing, one of the most participatory forms of art, allowing them to experience the collaborative process of creating a performance. The course emphasizes teamwork, accountability, and active participation, providing students with a pathway to healthy hobbies and continued artistic engagement.
27	혼자떠나는일본자유여행	1-1 1-2	2	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.
	Self-travel to Japan	1-1 1-2	2	Through a regional exploration of Japan, this course examines the unique cultural, historical, and social characteristics of different areas. Students will broaden their worldviews by accepting and understanding a culture with different norms. Through appreciation and analysis, they will develop an integrated understanding of the world. The course also includes practical activities, such as tackling unexpected challenges in foreign travel settings, to enhance creative problem-solving skills and adaptability.
28	레퍼런스시리즈_그대들어떻게살것인가	1-1 1-2	1	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 사유해 보고 서로의 생각을 교환하면서 나의 세계관을 확장시키는 내용으로 진행된다.
	Reference Series_ How do you live?	1-1 1-2	1	This course explores philosophical insights embedded in ordinary life by reading a century-old classic on life philosophy beloved in Japan. Students will engage in profound introspection and uncover the philosophies hidden in daily routines, allowing them to establish their own standards for life. Through self-defined values, they will contemplate how to contribute to society and express their individuality in their professions and personal endeavors. The course encourages deep reflection and the exchange of ideas to expand personal worldviews.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
29	레퍼런스시리즈_ 루쉰	1-1 1-2	1	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 <콩이저>를 함께 읽으며, '나다움'을 찾고자 하는 지식인의 고뇌를 탐구하는 내용으로 진행된다.
	Reference Series_ Lu Xun	1-1 1-2	1	This course examines Lu Xun's reflections on intellectuals in an era of "might makes right," using his perspective to help students discover their unique identity as creators. Lu Xun's works illustrate the determined intellectual who forges an independent path rather than conforming to societal norms. Students will read Diary of a Madman, The True Story of Ah Q, and Kong Yiji, exploring the struggles of intellectuals in search of individuality.
30	레퍼런스시리즈_ 서사의위기	1-1 1-2	1	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.
	Reference Series_ The Crisis of Narration	1-1 1-2	1	Centered on philosopher and global bestseller author Byung-Chul Han, this course examines his critical analysis of how social media and digital platforms isolate individuals. Students will read The Crisis of Narrative and explore ways to reclaim lost narratives. Designed for both consumers and creators of stories, the course aims to develop deep insights into the narratives of the technological age, the storytelling industry, and cultural production. Students will refine their critical thinking skills through various activities.
31	레퍼런스시리즈_ 셰익스피어	1-1 1-2	1	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.
	Reference Series_ Reading Shakespeare	1-1 1-2	1	Focusing on the works of William Shakespeare, this course enables students to analyze and understand the literary qualities and themes of his plays. Students will develop the ability to incorporate Shakespearean elements into their creative works. The course encourages students to focus on their areas of interest and provides pathways to broaden their references for future endeavors.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
32	레퍼런스시리즈_유발하라리	1-1 1-2	1	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.
	Reference Series_Yuval Harari	1-1 1-2	1	This course explores humanity's history, current state, and future through a digest reading of Yuval Noah Harari's trilogy: Sapiens, Homo Deus, and 21 Lessons for the 21st Century. Students will gain a comprehensive understanding of the evolution of human civilization, the challenges of the present, and the possibilities of the future. It examines human understanding, shared prosperity, and global well-being from the macro perspective of Big History. Through the lens of expansive historical inquiry, students will explore potential alternatives for humanity to achieve harmony and sustainability.
33	레퍼런스시리즈_총균쇠	1-1 1-2	1	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.
	Reference Series_Guns, Germs, and Steel	1-1 1-2	1	This course explores questions such as: When did rich and poor nations emerge? What differentiates conquering nations from those that are subjugated? Moving beyond an Orientalist perspective, the course integrates biology, geography, and history to examine the vast and enduring narrative of human history. By analyzing the forces that have shaped social inequality and power dynamics, students will develop a broad interdisciplinary understanding.
34	과학시대,철학하기	1-1 1-2	2	이 과목은 강의, 토론을 중심으로 진행하며, 인공지능과 빅데이터를 기반으로 하는 4차 혁명 시대에 현대인이라면 누구나 질문해볼 수 있는 다양한 문제에 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.
	Philosophizing in the Age of Science	1-1 1-2	2	Centered on lectures and discussions, this course encourages students to address diverse questions relevant to the era of artificial intelligence and big data. By critically examining the social characteristics of the Fourth Industrial Revolution and key perspectives in contemporary philosophy of science, students will reflect on the challenges of modern life and learn to respond thoughtfully to its complexities.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
35	동양요괴대백과	1-1 1-2	2	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.
	Monsters in East Asian Art History	1-1 1-2	2	This course provides an overview of the art history of Korea, China, and Japan, enriching students' knowledge while fostering curiosity through the cultural significance of mythical creatures. By exploring these entities, students will gain insight into themselves and others, cultivating an attitude of respect for diversity. It focuses on developing unique and captivating characters using mythical creatures from various cultures as inspiration. Students will explore the distinctive traits and backgrounds of monsters from Korean, Chinese, and Japanese folklore, using them as a foundation to create original and compelling characters.
36	세상의모든음악	1-1 1-2	2	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.
	All the Music in the World	1-1 1-2	2	This course examines a diverse array of music genres, spanning European classical music, traditional sounds from Greece, Egypt, the Middle East, and South America, as well as chanson, canzone, fado, pop, and jazz. Students will explore the regional origins, development, and cultural significance of these musical styles. By understanding how music has emerged and evolved within various cultural contexts, students will learn how these musical traditions have influenced humanity throughout history and how they are applied in contemporary content creation.
37	인물로보는과학의역사	1-1 1-2	2	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.
	The history of science focused on scientists	1-1 1-2	2	This course delves into the history of science by focusing on notable figures who shaped its evolution. Students will examine how scientific and technological advancements contributed to the formation of modern society and gain a deeper understanding of the achievements and lives of major scientists. The course also encourages students to connect their own interests with historical insights, enabling them to expand their intellectual horizons.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
38	창작자를위한꿈작업	1-1 1-2	2	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.
	Dreamwork for Creator	1-1 1-2	2	This course focuses on "Dreamwork," a journey into the inner self guided by the healing and growth potential of dreams. Through Group Projective Dreamwork, students will explore the messages in their dreams, confront ambiguous inner emotions, heal psychological wounds, and embark on a personal journey to discover a greater self beyond their known identity.
39	창작자를위한 소시오드라마	1-1 1-2	1	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, 그룹피드백을 하는 방식으로 진행된다.
	Socio-dramas for creators	1-1 1-2	1	This course helps students understand social phenomena and explore their own emotions as well as those of others. Conducted primarily through role-playing, the course encourages self-discovery and empathy development. Through various creative activities, students will foster inner expression, spontaneity, and creativity. Sessions involve self-disclosure, role-play, and group feedback to enhance interpersonal understanding and emotional intelligence.
40	창작자를위한인문학	1-1 1-2	2	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.
	Humanities for Creator	1-1 1-2	2	This course explores the humanities as the foundation of cultural worldbuilding in various creative content. Students will develop skills to apply humanistic knowledge to character creation and storytelling. By studying archetypes, psychology, and the ideological and historical dimensions of characters and narratives, students will gain tools to construct rich and meaningful creative works.

학사학위전공심화과정

Bachelor's Degree Intensified Program



학사학위전공심화과정 소개

학사학위 전공심화 과정은 전문대학 졸업자 등에게 계속교육 기회를 제공하여 실무와 연계된 직업심화 교육을 통해 전문기술인력 양성 및 학사학위를 수여하는 과정입니다.

대학 건학이념인 '자연사랑, 인간사랑, 문화사랑'을 기반으로 한 교육목표와 '미래 문화산업을 선도하는 콘텐츠 중심 창의인재 양성'이라는 미션을 수립하고 '콘텐츠 크리에이터를 위한 CK-창작 생태계구현'이라는 대학 중장기 발전계획을 수립하여 추진하고 있습니다.

청강문화산업대학교 학사학위 전공심화과정은 대학 중장기 발전계획을 기반으로 '학사학위 전공심화과정 운영을 통한 문화산업 전문 창의인재 양성'이라는 목표를 가지고 있습니다.

3년제
동일계열
전문대학 졸업

+

1년
학사학위 전공
심화과정 이수

=

4년제
정규 학사 학위
취득

Bachelor's Degree Intensified Program

The Bachelor's Degree Intensified Program provides continuing education opportunities for graduates of junior colleges and similar institutions. It offers advanced vocational education linked to practical skills, nurturing technical professionals and granting bachelor's degrees.

The program aligns with the university's educational philosophy of "Love for Nature, Humanity, and Culture" and its mission to "Cultivate Creative Talent Focused on Content to Lead the Future Cultural Industry." It supports the university's mid-to-long-term development plan, "Creating the CK-Creation Ecosystem for Content Creators," and aims to develop creative professionals specializing in the cultural industry through this program.

Three-Year
Junior College
Degree

+

One-Year
Bachelor's
Degree
Intensified
Program

=

Four-Year
Bachelor's
Degree



애니메이션학과 Department of Animation



글로벌 프리미엄 애니메이션 코스

"Global Premium Animation Course"

문화 콘텐츠 선도대학 청강문화산업대학교의 애니메이션학과는 애니메이션스쿨(3년제) 이후의 학사학위 전공심화과정(1년제)입니다. 스튜디오 문화 기반의 현장 중심 프로젝트 교육으로 글로벌 문화산업의 새로운 장을 열어갈 리더 양성을 위한 글로벌 프리미엄 코스입니다. 최고의 학생들이 최고의 교수진과 함께 애니메이션 산업의 미래를 만드는 과정입니다.

Global Premium Animation Course

The Department of Animation at Chungang Culture & Industry University, a leading cultural content institution, offers a Global Premium Animation Course as part of its Bachelor's Degree Intensified Program. This program builds on the three-year Animation School curriculum and extends it with a one-year advanced bachelor's degree course. The curriculum focuses on studio-based, project-oriented education designed to prepare students to drive new developments in the global cultural industry. It is a program in which the best students collaborate with top-tier faculty to shape the future of the animation industry.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	현장실습(심화)-하계	1-1	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Summer	1-1	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, providing students with practical education and training in industry settings. It helps students apply theoretical knowledge, gain practical experience in their major-related industries, and enhance their workplace adaptability, job performance, and professional ethics.
2	전공실무영어 I	1-1	3	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.
	Major Practical Business English 1	1-1	3	Students will familiarize themselves with English expressions used in animations, comics, games, or cultural content articles published in English at beginner and intermediate levels. They will summarize, present, and discuss the distinctive features of these works or articles.
3	멘토링 I	1-1	3	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.
	Mentoring 1	1-1	3	This course leverages the instructor's expertise and extensive experience to guide students in self-directed learning, project execution, problem-solving, and career planning. Tailored support is provided to align with each student's aptitudes, abilities, and career goals.
4	콘텐츠비즈니스 I	1-1	3	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.
	Content Business 1	1-1	3	Students will learn how to plan animation ideas and develop them into marketable formats while creating a business model to evaluate and enhance the economic value of the content. The course covers methods for developing media-specific core values tailored to platforms such as social media, OTT, TV, and film.
5	애니메이션주제연구 I	1-1	3	과거, 현재의 애니메이션 콘텐츠의 인문학적 주제에 대해서 고찰하고 학생들이 자신만의 개성있는 주제를 발굴하고 표현하는 것을 돕는 교과목이다.
	Research Topics on Animation 1	1-1	3	This course explores the humanities themes of past and present animation content, helping students discover and express unique topics of their own.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	영화와애니메이션연출 I	1-1	3	레거시 미디어 중심의 영화와 애니메이션 연출방식을 학습하여 제작에 응용하는 교과목이다.
	Film and Animation Directing 1	1-1	3	Students will study directing techniques centered on legacy media, including film and animation, and learn how to apply them in production.
7	애니메이션제작관리 I	1-1	3	애니메이션 제작 사례를 통하여 다양한 프로덕션, 프로젝트 관리에 대하여 배운다. 이를 통해 프로젝트의 특성에 맞는 제작 관리에 대해 연구하고 실제 프로젝트에 적용하여 실습하는 교과목이다.
	Animation Production Management 1	1-1	3	Through case studies of animation production, students will learn about various production processes and project management. The course focuses on studying production management tailored to the characteristics of specific projects and applying these principles in practical exercises.
8	아트앤디자인트렌드 I	1-1	3	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 개성과 상품성을 갖춘 결과물을 만드는 교육과 실습을 실시하는 교과목이다.
	Art & Design Trends 1	1-1	3	This course teaches and provides hands-on training in using the latest knowledge and techniques related to concept art and design in animation production. Students will create outputs with distinctiveness and marketability.
9	2D애니메이션 특화과정 I	1-1	3	2D애니메이션 세부직무 특화를 위한 교과목이다. 연결된 장면에 포함된 연출 의도를 파악하고 인물의 연기와 사물의 움직임을 실무적인 관점에서 완성도를 높일 수 있다.
	Specialized 2D Animation 1	1-1	3	Designed to specialize in 2D animation tasks, this course focuses on understanding the directing intentions embedded in connected scenes. Students will enhance the performance quality of character acting and object movement from a practical perspective.
10	3D애니메이션스타일 연구 I	1-1	3	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
	Stylized 3D Animation 1	1-1	3	This course provides in-depth exploration and practical training on various principles required for creating unique 3D character animations, including body mechanics, weight representation, emotional expression, and realistic portrayal, as well as the latest production techniques.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
11	3D룩디벨롭먼트-리얼타임	1-1	3	리얼타임 엔진을 사용하여 3D애니메이션의 장면을 연출의도에 맞게 설계하고 모델링, 재질표현, 라이팅, 합성 등의 최신 기술과 연출 기법 등을 이론을 배우고 실습하는 교과목이다.
	3D Look Development - Real-time	1-1	3	Using real-time engines, students will learn to design 3D animation scenes aligned with directing intentions. The course covers modeling, material expression, lighting, compositing, and other advanced technologies and directing methods through theory and practice.
12	테크니컬아트 I	1-1	3	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.
	Technical Art 1	1-1	3	This course teaches the foundational methods for building pipelines and creating custom tools to ensure efficient processes in 3D character rigging, simulation, and animation production. Students will practice using scripting languages applicable to various software and the visual programming features embedded in 3D software.
13	현장실습(심화)-동계	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Winter	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, allowing students to apply theoretical knowledge in industrial settings through practical education and training. It supports students in gaining field adaptability, job performance skills, and professional ethics by providing real-world experience tailored to their abilities and aptitudes.
14	현장실습(심화)-2	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-2	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and field placement institutions, allowing students to apply theoretical knowledge in industrial settings through practical education and training. It supports students in gaining field adaptability, job performance skills, and professional ethics by providing real-world experience tailored to their abilities and aptitudes.
15	전공실무영어II	1-2	3	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.
	Major Practical Business English 2	1-2	3	Students will familiarize themselves with English expressions used in intermediate-level animations, comics, games, or cultural content articles published in English. They will watch or read such content, summarize and present their observations, and engage in discussions about distinctive elements with their peers.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
16	멘토링 II	1-2	3	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.
	Mentoring 2	1-2	3	Based on the instructor's extensive career and experience, this course supports students' self-directed learning plans, guiding them in creating projects and portfolios for employment or entrepreneurship after graduation. Tailored assistance is provided to align with individual aptitudes, abilities, and career paths.
17	콘텐츠비즈니스 II	1-2	3	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.
	Content Business 2	1-2	3	This course explores various case studies to link content business models with employment and entrepreneurship. Students analyze successful patterns of content expansion and apply them to develop realistic solutions. The course includes learning the nine components of business models, analyzing environmental factors influencing business, and designing business model prototypes following design processes tailored to their content.
18	애니메이션주제연구 II	1-2	3	애니메이션 콘텐츠에서 인문학적 주제가 표현되는 다양한 사례를 통하여 다양한 주제를 효과적으로 표현하는 방식을 고찰하고 실습하는 교과목이다
	Research Topics on Animation 2	1-2	3	This course explores and practices effective methods for expressing diverse themes in animation content through various case studies in which humanities themes are represented.
19	영화와애니메이션연출 II	1-2	3	뉴 미디어 중심 콘텐츠의 특성을 연구하고 창작 콘텐츠를 구성하고 제작하는 교과목이다.
	Film and Animation Directing 2	1-2	3	This course examines the characteristics of new media-focused content and teaches the composition and production of creative content.
20	애니메이션제작관리 II	1-2	3	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.
	Animation Production Management 2	1-2	3	Through case studies of animation production, students will learn about various production and project management methods. They will research and apply management strategies tailored to specific project characteristics, compiling optimal management practices in the process.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
21	아트앤디자인트렌드 II	1-2	3	애니메이션 제작 과정 중 컨셉아트와 디자인에 관련한 최신 지식과 기술을 활용하여 제작한 결과물을 더욱 개성있고 가치가 높은 상품으로 만들기 위해 역량을 고도화하는 교과목이다.
	Art & Design Trends 2	1-2	3	This course enhances students' skills by utilizing the latest knowledge and techniques related to concept art and design during animation production. Students will focus on creating more distinctive and commercially valuable outcomes.
22	2D애니메이션 특화과정 II	1-2	3	2D애니메이션 세부직무 고도화를 위한 교과목이다. 세부직무의 특징과 표현 기법을 응용하여 인물의 연기와 사물의 움직임을 연출의도와 제작기준에 맞게 구현한다.
	Specialized 2D Animation 2	1-2	3	Designed to advance specialization in 2D animation roles, this course applies unique characteristics and expression techniques of specific roles to align character performance and object movements with directing intentions and production standards.
23	3D애니메이션 스타일연구 II	1-2	3	3D 캐릭터 애니메이션 제작의 원리와 제작 기법을 숙지한 학생들을 대상으로 더욱 몰입감 있는 연기와 연출을 교육하고 실습하는 교과목이다.
	Stylized 3D Animation 2	1-2	3	This course is aimed at students familiar with the principles and techniques of 3D character animation production. It focuses on teaching and practicing more immersive acting and directing techniques.
24	3D룩디벨로먼트- 주제연구	1-2	3	연출의도에 맞추어 인공지능, 리얼타임엔진, 톤셰이딩 등 최신 3D애니메이션 제작 기법을 연구하고 실습한다. 기존에 학습해온 애니메이션 제작 방식과 더불어 최신 기술의 동향을 배우고 실습하는 수업이다.
	3D Look Development - Various Topics	1-2	3	Students will research and practice advanced 3D animation production techniques, such as artificial intelligence, real-time engines, andtoon shading, in alignment with directing intentions. This course builds on previously learned animation production methods and introduces the latest technological trends through theory and practice.
25	테크니컬아트 II	1-2	3	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.
	Technical Art 2	1-2	3	By analyzing various cases of 3D character rigging, simulation, and animation production processes, students will generate ideas to improve production efficiency and propose and develop pipeline tools necessary for practical animation production. The course utilizes scripting languages applicable across various software and the visual programming features embedded in 3D software.

웹툰웹소설콘텐츠학과

Department of Webtoon and Web Novel Content



[만화콘텐츠스쿨]의 [웹툰만화콘텐츠전공]은 2001년 신설되어 이미 괄목할만한 다양한 국내외적 성과를 올리고 있습니다. 또한 [만화콘텐츠스쿨] 내에 2019년 신설된 국내 최초 [웹소설창작전공]은 웹소설 산업의 성장과 함께 매년 성장하고 있으며, 연재작가 등단 등의 결과에서도 그 성과를 보여주고 있습니다. 이러한 [만화콘텐츠스쿨]의 우수한 성과는 실무중심 교육과정, 그리고 산업 현장을 반영한 실험실습과 교육환경에 있습니다. 무엇보다 만화가, 웹소설가, 비평가 등 실무에서 활동하는 우수한 교수진의 안정적이고 수준 높은 교육은 명실상부한 대한민국 최고 만화, 웹소설 콘텐츠 전문 교육기관으로 성장하게 한 기반입니다. [웹툰웹소설콘텐츠학과]는 이러한 전문학사 교육과정을 통해 증명된 교수진과 커리큘럼을 활용, 보다 세분화되고 전문화된 산업 현장에 대응하는 콘텐츠 전문가를 양성합니다.

The Webtoon and Comics Content Major of the School of Manhwa Contents was established in 2001 and has achieved remarkable domestic and international success. Additionally, the Web Novel Creation Major, established in 2019 as the first of its kind in South Korea, continues to grow alongside the web novel industry, with notable accomplishments such as nurturing the debuts of serialized writers. These successes stem from practical, field-oriented curricula and experimental training that reflect industry needs. Above all, the stability and quality of education provided by faculty actively engaged in the industry—such as comic artists, web novelists, and critics—have established the school as the premier educational institution for comics and web novel content in South Korea. The Department of Webtoon and Comics Content builds upon this proven foundation of faculty and curriculum to nurture content professionals who can adapt to the increasingly specialized and segmented demands of the industry.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	포트폴리오 심화프로젝트 I	1-1	6	본 교과목은 취업, 프리랜서, 스튜디오 창업을 위한 실무수업. 다양한 상업 자품 기획을 하고 제작 할 수 있는 실무능 력을 키워 취업, 창업 및 데뷔의 경쟁력을 강화한다
	Portfolio project 1	1-1	6	This course is a practical class designed to prepare students for employment, freelancing, or starting their own studio. It focuses on developing professional skills to plan and produce various commercial projects, enhancing competitiveness in employment, entrepreneurship, and debuting opportunities.
2	콘텐츠창작인문학	1-1 1-2	3	본 교과목은 주차별 강의 및 토론 주제에 해당하는 도서를 선정하여 읽고, 연계된 세부전공별 작품을 감상하며, 인문학 주제에 대한 사전 학습 -> 강 의-> 작품 감상-> 토론 및 발표 과정을 통해 만화, 영상, 게임 콘텐츠를 인 문학적 관점에서 분석하고, 창작의 기반이 될 수 있는 기틀로 삼는다.
	Creative humaniores & Contents	1-1 1-2	3	This course involves selection of books corresponding to weekly lectures and discussion topics. Students read these books, analyze related works in specialized fields, and engage in a process that includes preparatory learning, lectures, content analysis, discussions, and presentations. The course examines comics, visual media, and game content from a humanities perspective, laying the foundation for creative endeavors.
3	프리프로덕션PD과정	1-1 1-2	3	본 교과목은 탐구와 모색(60%) 완성과 결과(40%)로 구성된다. 개별적으 로 작품을 기획하고 이에 필요한 프리프로덕션을 완성하고 일정 분량 완 성원고 시안을 제작하여 기획서에 포함시켜야 한다. 프로덕션 과정의 제 작일정 및 제작 프로세스에 대한 제어능력을 키운다
	Pre-production PD Practice	1-1 1-2	3	This course consists of exploration and ideation (60%) and completion and results (40%). Students individually plan their works, complete pre-production, and create draft manuscripts for inclusion in a project proposal. It aims to enhance students' ability to manage production schedules and processes.
4	웹툰웹소설제작실무	1-1 1-2	3	본 교과목은 다양한 상업 작품의 전문 실무능력을 키워 테크니컬 아트스 트로서 취업, 창업 경쟁력을 강화한다.
	Webtoon and web novel production practice	1-1 1-2	3	This course focuses on developing advanced technical skills for creating professional commercial works, enhancing competitiveness in employment or entrepreneurship as a technical artist.
5	현장실습(심화)-하계	1-1 1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Summer	1-1 1-2	2	This course involves collaboration between the university and field placement institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge, receive practical training, and gain work experience in the industry. It helps students adapt to real-world work environments, improve performance capabilities, and foster a sense of professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
6	현장실습(심화)-동계	1-1 1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Winter	1-1 1-2	2	This course involves collaboration between the university and field placement institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge, receive practical training, and gain work experience in the industry. It helps students adapt to real-world work environments, improve performance capabilities, and foster a sense of professional ethics.
7	스토리콘텐츠 마케팅실습	1-1 1-2	3	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.
	Story Content Marketing Practice	1-1 1-2	3	This course is a hands-on class designed to teach webtoon and web novel creators effective strategies for promoting their works and reaching audiences. Students learn the basics of digital marketing, create promotional content using social media, analyze successful case studies, and develop and execute their marketing strategies through individual projects.
8	포트폴리오 심화프로젝트 II	1-2	6	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.
	Portfolio project 2	1-2	6	This course is a practical class designed to prepare students for employment, freelancing, or starting their own studio. It focuses on developing professional skills to plan and produce various commercial projects, enhancing competitiveness in employment, entrepreneurship, and debuting opportunities.
9	현장실습(심화)-2	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-2	1-2	2	This course involves collaboration between the university and field placement institutions, providing students with opportunities to apply theoretical knowledge, receive practical training, and gain hands-on experience in the industry. It helps students adapt to real-world work environments, improve task execution capabilities, and foster professional ethics.
10	글로벌콘텐츠 마켓리서치	1-2	3	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.
	Global Content Market Research	1-2	3	This course investigates and analyzes the current state and trends of the global content market. It also studies the characteristics of various digital content and consumer behavior. In this way, students acquire a deep understanding of the international content market and practical market research skills.

차세대게임콘텐츠학과 Department of Game



차세대게임콘텐츠학과는 게임 분야의 초격차 전문인력 및 융합인재 양성교육을 비전으로 게임창작 생태계 구축을 위한 차세대 게임 전문 인력양성을 목표로 게임의 전 분야 과정을 교육과정 내에 포함하여 운영되고 있습니다. 프로젝트 중심 교육을 통해 게임 콘텐츠 크리에이터 교육을 강화하고 있으며, 게임 교육의 주체로서 지역사회 교육수요자의 전문성 향상을 추진하고 있습니다. 그리고 국내 최대 규모의 게임스튜디오 CCRC를 활용한 차세대 게임을 개발하기 위한 환경을 제공하고, 산학협력 모델 구축과 취창업 지원을 위한 사업을 지속적으로 개발하여 학생들과 함께 실무형 산학 교육 및 연구체계를 구축하여, 학생역량 성취를 위한 교육과정 편성과 운영을 통해 프로젝트 경험을 확장시키고 있습니다.

The Department of Next-Generation Game Content aims to develop top-tier professionals and interdisciplinary talents in the gaming field. The program operates with a vision to establish a next-generation game creation ecosystem and includes all aspects of game development in its curriculum. Through project-based education, the program strengthens training for game content creators and addresses the expertise needs of the local community. Utilizing the CCRC, South Korea's largest game studio, the department provides an ideal environment for next-generation game development. It also develops industry-academia cooperation models and initiatives to support employment and entrepreneurship, expanding project experience and practical training for students.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	게임그래픽연구	1-1	3	<p>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 동시에 해당 수업을 통해 여러 가지 이슈가 되는 게임제작기법을 연구하고 적용하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.</p>
	Game Graphics Study	1-1	3	<p>Rapid changes in the game industry directly impact game production methods and technologies. The current game development environment and market trends emphasize the use of various graphic techniques to facilitate large-scale projects and the conversion of the same game across multiple platforms. This course aims to enhance individual capabilities by studying and applying game production techniques that are at the forefront of industry discussions through research and participation in debates on game graphics.</p>
2	게임콘텐츠인문학	1-1	3	<p>-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.</p>
	Game Content Humanities	1-1	3	<p>This course prepares students for the evolving next-generation game content landscape by fostering the humanities knowledge required for content creation. Students analyze and discuss game content from a humanities perspective. Students identify humanities elements in selected game content and, through the process of data collection, preliminary study, presentations, and discussions, develop an understanding of game content from a humanities perspective. This understanding serves as a foundation for future creative endeavors.</p>
3	게임QA비즈니스연구	1-1	3	<p>최근 게임산업은 공급과잉의 시대에 접어들었다. 이제 게임회사는 게임을 출시함에 있어서 게임의 게임성뿐만 아니라 게임QA를 통한 완전성과 게임비즈니스를 통한 확장성에 중점을 두어야 한다. 이에 본 과목에서는 게임의 완전성을 통한 게임QA기법과 게임의 확장성을 통한 게임비즈니스 기법을 연구하여 개개인의 역량을 키우고자 한다.</p>
	Game QA & Business Study	1-1	3	<p>The game industry has recently entered an era of oversupply. As a result, game companies must now focus not only on the playability of their games but also on their refinement through game QA and scalability through game business strategies. This course enhances individual competencies by studying game QA techniques that ensure game refinement and business methods that promote scalability.</p>

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
4	게임기획연구	1-1	3	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.
	Game Design Study	1-1	3	Rapid changes in the game industry directly impact the planning capabilities required for next-generation game content. Current trends in next-generation game development and the market favor utilizing various techniques to facilitate large-scale projects and adapt the same game to multiple platforms. This course enhances individual capabilities by involving students in game projects and guiding them to research and apply planning skills critical to next-generation game content.
5	게임프로그래밍연구	1-1	3	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
	Game Programming Study	1-1	3	This course explores and applies programming techniques used in next-generation game development. By studying programming areas such as graphics, networking, data structures, and algorithms, students develop their competencies in applying programming techniques to games.
6	차세대게임프로젝트	1-1	6	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.
	Next Generation Game Project	1-1	6	Based on the content creation experience gained during the associate degree program, this course involves industry-linked game development or independent team projects to strengthen planning and directing skills. Students create prototypes to achieve polished and complete game outcomes.
7	현장실습(심화)-하계	1-1	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Summer	1-1	2	This course is jointly conducted by the university and on-site training institutions, offering students practical training and the application of theoretical knowledge in real-world industry environments. Through hands-on experience in industry-relevant organizations aligned with their skills and aptitudes, students enhance adaptability, task performance, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
8	현장실습(심화)-1	1-1	2	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.
	Work Experience (bachelor)-1	1-1	2	This course is jointly conducted by the university and on-site training institutions, offering students practical training and the application of theoretical knowledge in real-world industry environments. Through hands-on experience in industry-relevant organizations aligned with their skills and aptitudes, students enhance adaptability, task performance, and professional ethics.
9	게임그래픽실무	1-2	3	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.
	Game Graphics Practice	1-2	3	Continuing from the Game Graphics Study course in the first semester, this course connects with the Game Graphics Portfolio course. It integrates theories and trends from current game development environments to large-scale projects or the adaptation of games across multiple platforms. By incorporating these techniques and trends into their portfolios, students address key issues in game production and apply cutting-edge graphic methods to enhance their capabilities
10	게임콘텐츠주제발표	1-2	3	-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.
	Game Content Topic Presentation	1-2	3	This course prepares students for the evolving landscape of next-generation game content. Students independently determine research topics on various aspects of game content and learn how to effectively organize their findings through case studies and analysis. Through presentations and discussions on organized research topics, students learn to embrace diverse perspectives on their chosen themes, laying a foundation for creative game content development.
11	게임QA비즈니스실무	1-2	3	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.
	Game QA & Business Practice	1-2	3	This course focuses on real-world game QA processes and business methodologies. Using data analysis results, students conduct practical exercises on specific games, gaining hands-on experience in game QA and business operations.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
12	게임기획실무	1-2	3	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.
	Game Design Practice	1-2	3	This course is connected to the Game Project course. The current trends in next-generation game development and market demands involve utilizing various techniques to facilitate large-scale projects and enable seamless transitions across multiple platforms. Through participation in game projects and this course, students research and apply practical planning skills for next-generation game content, enhancing their individual competencies.
13	게임프로그래밍실무	1-2	3	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
	Game Programming Practice	1-2	3	This course teaches practical techniques for game programming, focusing on algorithms, physical dynamics, and graphics optimization used within game content. Students develop advanced game content creation skills by applying these techniques to differentiated game projects.
14	게임포트폴리오	1-2	6	본 교과는 차세대게임프로젝트 과목과 연계되는 수업으로 전문학사과정에서 경험한 게임 콘텐츠 제작 경험과 차세대게임프로젝트 교과목의 결과물을 바탕으로 산학 연계 게임개발 또는 별도 팀의 심화된 게임프로젝트를 진행하고 그 결과를 포트폴리오로 완성하는 교과이다
	Game Portfolio	1-2	6	As a continuation of the Next-Generation Game Project course, this class builds upon the game content creation experience gained during the associate degree program and the outcomes of the Next-Generation Game Project. Students participate in in-depth team-based or industry-linked game development projects and compile their results into a professional portfolio.
15	현장실습(심화)-동계	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Winter	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and on-site training institutions, providing students with the opportunity to apply theoretical knowledge in real-world industry environments. Through practical training and experience tailored to their skills and aptitudes, students improve adaptability, task performance, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
16	현장실습(심화)-2	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-2	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and on-site training institutions, providing students with the opportunity to apply theoretical knowledge in real-world industry environments. Through practical training and experience tailored to their skills and aptitudes, students improve adaptability, task performance, and professional ethics.

공연예술학과 Department of Performing Arts

[만화콘텐츠스쿨]의 [웹툰만화콘텐츠전공]은 2001년 신설되어 이미 괄목할만한 다양한 국내외적 성과를 올리고 있습니다. 또한 [만화콘텐츠스쿨] 내에 2019년 신설된 국내 최초 [웹소설창작전공]은 웹소설 산업의 성장과 함께 매년 성장하고 있으며, 연재작가 등단 등의 결과에서도 그 성과를 보여주고 있습니다. 이러한 [만화콘텐츠스쿨]의 우수한 성과는 실무중심 교육과정, 그리고 산업 현장을 반영한 실험실습과 교육환경에 있습니다. 무엇보다 만화가, 웹소설가, 비평가 등 실무에서 활동하는 우수한 교수진의 안정적인고 수준 높은 교육은 명실상부한 대한민국 최고 만화, 웹소설 콘텐츠 전문 교육기관으로 성장하게 한 기반입니다. [웹툰웹소설콘텐츠학과]는 이러한 전문학사 교육과정을 통해 증명된 교수진과 커리큘럼을 활용, 보다 세분화되고 전문화된 산업 현장에 대응하는 콘텐츠 전문가를 양성합니다.



The Department of Performing Arts bridges the classroom and the stage by offering a curriculum that covers the entire performance production process—from planning to creation and execution. This comprehensive program extends beyond specific subfields, emphasizing contemporary perspectives to develop performances that address current societal concerns. Key courses, such as Research on Contemporary Performance Forms, Experimental Performance Styles Workshop, and Creative Project Seminar, enable students to create unique, practice-based performances that align with the program's modern approach. These student performances are showcased in incubation programs like "CK On Stage" and the "Wandering Troupe Project," connecting students with live audiences in venues such as Daehakro and other regional locations. After graduation, these performances are refined for entry into the professional market. The Department of Performing Arts provides a production-centered education that prepares every student to become a professional arts practitioner immediately upon graduation.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	프로덕션 I	1-1	8	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	Production 1	1-1	8	<p>This course focuses on the production and management of an entire production process as part of the advanced major curriculum for creating original content.</p> <p>Students participate in various roles to complete content creation based on their advanced individual competencies.</p> <p>Highly recommended for students who wish to engage in production and creation of original content.</p>
2	실험적공연양식워크숍 I	1-1	2	전통적인 드라마 형식 이외의 새로운 주제/내용/형식을 담은 공연의 개발을 위해 발상단계와 pre-production(사전제작) 단계를 해당 프로젝트에 맞는 다양한 워크숍 형태로 실습하는 교과목이다.
	Workshop for an Experimental Performance 1	1-1	2	This course provides practical, project-tailored workshops to explore the ideation and pre-production stages for performances with new themes, content, or formats outside the realm of traditional drama structures.
3	창작프로젝트세미나 I	1-1	2	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.
	Seminar about Incubating a New Project 1	1-1	2	Students will practice designing and managing the creative processes of pre-project, pre-production, production, and post-production for new performance projects, gaining hands-on experience through specialized mentoring in production, planning, and creative operations.
4	현장실습(심화)-하계	1-1	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Summer	1-1	2	This course is jointly conducted by the university and field practice institutions, providing students with opportunities to apply theories, receive practical training, and gain on-site experience in the industry. Through real-world experience tailored to their abilities and aptitudes, students can enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
5	동시대공연양식연구 I	1-1	2	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.
	Study on the Styles of Contemporary Performance 1	1-1	2	This course focuses on the study of texts and scenes from notable new performances from the past 20 years in the domestic and international performing arts industries. Through these learning activities, students will gain an understanding of the contexts in which these works achieved contemporaneity in terms of themes, content, and forms, as well as the practical challenges faced during their creation.
6	프로덕션 II	1-2	8	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
	Production 2	1-2	8	<p>This course emphasizes the production and management of an entire production process as part of the advanced major curriculum for creating original content.</p> <p>Students participate in various roles to complete content creation based on their advanced individual competencies.</p> <p>Highly recommended for students who wish to engage in production and creation of original content.</p>
7	동시대공연양식연구 II	1-2	2	본 교과목은 최근 5년간 국내외 공연예술계에서 주목받은 신작 공연의 텍스트와 실연장면을 대상으로 작품이 주제/내용/형식면에서 동시대성을 획득하게 된 맥락과 실무적인 도전과제를 이해한다.
	Study on the Styles of Contemporary Performance 2	1-2	2	This course focuses on the study of texts and performed scenes from notable new performances over the past five years in the domestic and international performing arts industries. Students will explore the contexts in which these works achieved contemporaneity in terms of themes, content, and forms, and examine the practical challenges faced during their creation.
8	실험적공연양식워크숍 II	1-2	2	드라마에 기반하지 않은 새로운 주제/내용/형식에 대한 발상단계와 사전 제작 과정을 pre-production 쇼케이스 형태로 프리젠테이션하는 과정을 실습하는 교과목이다.
	Workshop for an Experimental Performance 2	1-2	2	Students will practice presenting new themes, content, and formats that are not based on drama, exploring the ideation and pre-production process in the form of pre-production showcases.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
9	창작프로젝트세미나Ⅱ	1-2	2	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.
	Semina about Incubating a New Project 2	1-2	2	This course involves studying private and public support platform environments in the performing arts field. Students will learn relevant creative practices and apply the creative processes of pre-project, pre-production, production, and post-production to real performance settings, gaining experience in designing and managing these creative practices.
10	현장실습(심화)-동계	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Winter	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and field practice institutions, providing students with opportunities to apply theories, receive practical training, and gain on-site experience in the industry. Through real-world experience tailored to their abilities and aptitudes, students can enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.
11	현장실습(심화)-2	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-2	1-2	2	This course is jointly conducted by the university and field practice institutions, providing students with opportunities to apply theories, receive practical training, and gain on-site experience in the industry. Through real-world experience tailored to their abilities and aptitudes, students can enhance their adaptability, job performance skills, and professional ethics.

패션콘텐츠학과 Department of Fashion Content



글로벌 패션뷰티 문화콘텐츠를 선도하는 크리에이티브디렉터 양성
청강문화산업대학교 패션콘텐츠학과는 패션뷰티 문화산업에서
창의적이고 감각적인 이미지를 기획하고 유기적으로 프로젝트를
운영할 수 있는 융합형 글로벌 인재를 양성합니다.

패션스타일리스트, 뷰티크리에이터, 크리에이티브디렉터 3개의
모듈로 구성된 융합교과과정을 통해 세분화된 직무를 경험하고
학습하여 진로를 선택할 수 있습니다.

- 기획력과 예술성으로 새로운 스타일을 창조하는 크리에이티브
스타일리스트
- 다양한 테마의 감각적인 뷰티콘텐츠를 기획하는 뷰티크리에이터
- 혁신적인 사고로 새로운 가치를 창출하는 크리에이티브디렉터

세계적인 K-pop 아이돌, 브랜드의 패션스타일리스트, 메이크업
아티스트, 패션에디터, 비주얼디렉터, 패션크리에이티브디렉터 등
현장전문가들로 구성된 교수진은 실무중심의 교과과정과 서울패
션위크 하이서울패션쇼 등 체계적인 현장실습을 병행함으로써 학
생들에게 양질의 교육과 높은 취업률을 제공하고 있습니다. 또한
학생들은 다양한 분야에서 재학 중에 스타일리스트, 메이크업아티
스트, 패션디자이너, 패션MD로 활동하고 있습니다.

Cultivating Creative Directors to Lead the Global Fashion and
Beauty Industry

The Department of Fashion Content at ChungAng Culture &
Industry University trains global interdisciplinary talents capable
of planning creative and aesthetic images and managing projects
seamlessly within the fashion and beauty cultural industry.

The program is structured into three specialized modules:

- Creative Stylist: Innovators who create new styles with
planning and artistic skills.
- Beauty Creator: Experts in conceptualizing sophisticated
beauty content across various themes.
- Creative Director: Visionaries who generate new value through
innovative thinking.

Students gain hands-on experience and explore specialized roles
within these modules, enabling them to make informed career
choices. The faculty comprises industry professionals, including
stylists for world-renowned K-pop idols and brands, makeup
artists, fashion editors, visual directors, and creative directors.
The curriculum integrates practical training with real-world
experience, such as participation in Seoul Fashion Week and
Hi Seoul Fashion Shows, providing students with high-quality
education and excellent employment prospects. Students
actively work as stylists, makeup artists, fashion designers,
and fashion MDs even during their studies, demonstrating the
program's focus on practical, career-oriented learning.



번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
1	컬러리스트심화	1-1	3	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.
	Advanced Colorist	1-1	3	This course provides practical training for acquiring the Industrial Colorist Certification, focusing on utilizing color both sensibly and scientifically. It covers theoretical knowledge essential for colorist skills, enabling students to apply the sensory characteristics of color more scientifically and practically across various fields.
2	패션비주얼콘텐츠	1-1	3	패션뷰티 분야의 다양한 비주얼콘텐츠를 리서치하고 분석하여 비주얼제작 실무에 활용할 수 있는 비주얼디렉터 실무과정을 학습 하는과목이다.
	Fashion Visual Content	1-1	3	This course involves researching and analyzing diverse visual content in the fashion and beauty sectors to develop practical visual production skills, focusing on the processes required by a visual director.
3	E-패션커머스	1-1	3	브랜드 기획과정을 이해하고 실행함으로써 스튜디오 운영 실무 능력을 배양할 수 있다.
	E-Fashioncommerce	1-1	3	Through understanding and executing brand planning processes, students will develop operational skills for running a studio.
4	현장실습(심화)-하계	1-1	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Summer	1-1	2	This course is a collaborative effort between the university and industry training institutions, allowing students to apply theoretical knowledge, receive practical training, and gain field experience in the industry. It helps students enhance adaptability, job performance, and professional ethics through work experience aligned with their skills and interests.
5	패션큐레이션프로젝트	1-1	4	패션뷰티브랜드의 브랜딩과정을 알아보고, 본인의 아이덴티티를 기반으로 브랜드의 컨셉을 기획, 레퍼런스를 구성하고 변형하여, 차별화된 패션 상품콘텐츠를 기획할 수 있다.
	Style Curation Project	1-1	4	Students will learn the branding process of fashion and beauty brands, based on their own identity, to plan and design differentiated fashion product content by building and transforming references.
6	패션과예술	1-1	3	현대패션과 예술의 영역을 시대와 사조를 중심으로 감상하고 이해하여 패션에 대한 창의적 문제해결 능력을 향상시킨다.
	Fashion and Art	1-1	3	By exploring and understanding the intersection of contemporary fashion and art through the lens of eras and trends, students will enhance their creative problem-solving abilities related to fashion.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
7	패션융합스튜디오	1-2	4	패션뷰티 브랜드의 브랜딩과정으로 자신의 아이덴티티를 정립하여, 브랜드의 차별화된 비주얼콘텐츠를 기획하여 제작할 수 있다
	Fashion Convergence Studio	1-2	4	This course enables students to establish their personal identity and create differentiated visual content for branding in the fashion and beauty industries.
8	3D포트폴리오	1-2	3	패션뷰티 콘텐츠 크리에이터로서 교육과정을 통해 습득한 결과물을 응용하여 나의 희망진로에 맞춰, 새로운 기술과 접목한 3D 포트폴리오를 제작하여 퍼스널 브랜딩을 구축할 수 있다.
	3D Portfolio	1-2	3	Students will apply the results of their coursework to create a 3D portfolio integrated with new technologies, aligned with their career aspirations, thus building their personal brand as fashion and beauty content creators.
9	라이프스타일과 비즈니스	1-2	3	물질주의와 탈물질주의 시대 조류의 마케팅 수단으로서 라이프스타일이 비즈니스에 미치는 사례를 분석하고 라이프스타일을 토대로 한 패션콘텐츠를 개발하고 비즈니스 역량을 배양한다.
	Lifestyle & Business	1-2	3	Analyzing marketing strategies influenced by materialism and post-materialism trends, students will explore business cases and develop lifestyle-based fashion content while enhancing business capabilities.
10	현장실습(심화)-동계	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-Winter	1-2	2	This course is a collaborative effort between the university and industry training institutions, providing students with opportunities to apply theory, gain practical experience, and improve adaptability, job performance, and professional ethics in industry settings.
11	현장실습(심화)-2	1-2	2	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.
	Work Experience (bachelor)-2	1-2	2	This course is a collaborative effort between the university and industry training institutions, offering practical training and internships to help students align their capabilities and aptitude with industry demands, ultimately improving their adaptability and professionalism.
12	퍼스널이미지브랜딩	1-2	3	퍼스널스타일리스트(이미지컨설턴트) 심화과정 과목으로, 퍼스널컬러 진단, 골격분석, 페이스분석, 성향분석, 기질분석등을 통해 퍼스널이미지 브랜딩을 할 수 있다
	Personal Image Branding	1-2	3	As an advanced course in personal styling (image consulting), students will develop skills in personal branding through personal color diagnosis, skeletal analysis, facial analysis, temperament analysis, and personality analysis.

번호	교과목명 Course Title	학년-학기 Year-Semester	학점 Credits	과목개요 Course Classification
13	패션콘텐츠연구	1-2	3	패션 뷰티 콘텐츠에 따른 동영상 플랫폼 활용 특성과 콘텐츠 성격 비교 및 매력적인 콘텐츠가 어떤 유형과 특성으로 구성되어 있는지를 분석할 수 있다.
	Fashion Content Research	1-2	3	This course analyzes the usage characteristics of video platforms based on fashion and beauty content, comparing different content styles and exploring the factors that make content engaging and appealing through analysis of their structure and features.

대학의 학사제도

The University's Academic System



부전공제도	소속 전공(주전공)에서 이수하는 전공과목 이외의 타 전공(부전공)의 전공과목을 기준 학점 이상 취득하여 부전공으로 인정하는 제도
진로탐색학점제	학생이 진로를 스스로 탐색할 수 있도록 자기 주도적으로 진로활동을 설계하고 수행하여, 진로를 위해 도전하고 체험할 수 있는 기회를 제공하기 위해 마련된 제도
무경계 전공제	<p>대학의 비전에 근간한 교육목표를 달성하는데 필요한 교육을 위하여 교육과정을 편성, 운영할 수 있는 학사제도</p> <p>대학의 자율전공은 문화산업의 자기주도적 창의융(복)합 인재 양성을 위해 학생 주도적으로 전공과 진로를 탐색하고 선택할 수 있도록 교육과정을 편성, 운영한다.</p> <p>대학의 혁신전공은 다양한 교육 목적을 위해 편제정원 없이 실험적 교과목을 편성, 운영한다.</p>

Minor Program	A system through which students can earn a minor by completing the required credits in courses from a different major (or minor) in addition to the courses from their primary major.
Career Exploration Credit System	- A system designed to enable students to explore their career paths independently. Students can design and carry out self-directed career activities, providing opportunities to challenge themselves and gain practical experience that is relevant to their career goals.
Boundary-Free Major System	<p>An academic system that organizes and operates curricula necessary to achieve the educational goals aligned with the university's vision.</p> <p>Autonomous Major Program: Organized to foster self-directed, creative, and interdisciplinary talents in the cultural industry, this program allows students to explore and choose their majors and career paths independently.</p> <p>Innovative Major Program: Established for diverse educational purposes, this program operates without fixed enrollment limits and offers experimental courses.</p>



경기도 이천시 마장면 청강가창로 389-94
TEL.031-637-1114 FAX. 031-639-5727

389-94, Cheongganggachang-ro, Majang-myeon,
Icheon-si, Gyeonggi-do, Republic of Korea
TEL.82-31-637-1114 FAX. 82-31-639-5727