

# 디지털콘텐츠디자인계열(3년제)



Contents Design

## 1. 교육목표

디지털콘텐츠디자인계열에서는 영상미디어전공, 게임그래픽디자인전공, 웹UI/UX디자인전공로 나누어 체계적이고 차별화된 교육실시, 실시간으로 변화하는 디자인 트렌드를 이해하고 디자인+공학의 융합교육을 통한 창의적인 디자이너 양성을 목표로 한다.

## 2. 특성화 방향

- ① 영상미디어전공, 게임그래픽디자인전공, 웹UI/UX디자인전공의 현장 전문가 특화교육
- ② 본교 4년제 심화과정 운영을 통해 4년제 학사학위 취득기회
- ③ 과정평가형 운영으로 시각디자인 산업기사 취득

## 3. 인재상

변화하는 디자인 트렌드를 이해하고 디자인+공학의 융합교육을 통한 창의적인 디자이너

## 4. 운영방안

- ① 산업현장에서 요구하는 맞춤형 교육을 통한 전문적이고, 창의적인 디자이너 양성을 위한 차별화 교육 실시
- ② 현장실습, 산업체 인턴십, 창업인큐베이터 등 산학협력시스템 활성화를 통한 취업 경쟁력 강화하여 고등기술 직업인 양성
- ③ 인성교육을 통한 조직 내 친화력을 겸비한 오산인 양성

## 5. 진로분야

- ① 그래픽 디자인 분야  
기업체 광고 및 홍보 디자인실 / 광고대행사 디자이너 / 인쇄 및 시각디자이너 / 컴퓨터그래픽디자이너 / 편집 디자이너 / 디자인 전문학원 강사 / 프리랜서 디자이너
- ② 멀티미디어 콘텐츠 분야  
웹 디자이너 / UX/UI 디자이너 / 캐릭터디자이너 / 쇼핑몰 MD / 멀티미디어 및 게임디자이너 / 영상 디자이너

## 6. 취득자격증

시각디자인산업기사 / 웹디자인기능사 / 컬러리스트 산업기사 / 3DsMax자격증 / 멀티미디어콘텐츠 제작전문가 / 컴퓨터그래픽응용 산업기사 등 (시각디자인 산업기사는 과정평가형 과정으로 학과수업을 충실하게 이수하면 따로 시험보지 않고 취득 가능합니다.)

## 7. 교육과정표

### (1) 영상미디어전공 Video media

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						3학년						합계							
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			합계							
				학점	주당시간	이론	실습	학점	주당시간	이론	실습	학점	주당시간	이론	실습	학점	주당시간	이론	실습	학점	주당시간	이론	실습	학점	주당시간	이론	실습		
교양 선택	청학품성	P	1,2	1	1	1	0																		1	1	0		
	체험형인성교양교육	P	1,2	1	1	0	1																			1	0	1	
	4차산업시대의융합적사고	P	1,2	1				1	1	0																1	1	0	
	체험형창의교양교육	P	1,2	1				1	0	1																	1	0	1
	학생설계형교양교육	P	1,2,3,5	1																							2	2	0
	소양교양	P	1	1							2	1	1														2	1	1
	생활영어		4	4	2	2	0																				2	2	0
	소양교양2	P	1	1							2	1	1														2	1	1
	생활일본어		3	4							2	2	0														2	2	0
	컴퓨터활용기초		2	4								2	2	0													2	2	0
컴퓨터활용실무		2	4														2	2	0							2	2	0	
소 계				4	3	1	2	1	1	6	4	2	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	18	14	4		
전공 선택	진로커리어코칭	P	5	4	1	1	0																			1	1	0	
	발상과표현*		1,4	2	3	0	3																				3	0	3
	편집레이아웃*		2,4	3	3	0	3																				3	0	3
	그래픽디자인기초*		3,4	2	3	0	3																				3	0	3
	컴퓨터그래픽디자인응용*		1,4	2	4	0	4																				4	0	4
	기초영상디자인*		2,4	2				3	0	3																	3	0	3
	비주얼아이데이션1*		2,4	2				4	0	4																	4	0	4
	브랜드디자인*		1,4	2				3	0	3																	3	0	3
	디지털편집기초*		3,4	2				4	0	4																	4	0	4
	디자인리서치*		2,4	2				3	0	3																	3	0	3
	촬영&영상편집1		1,4	2							3	0	3														3	0	3
	모션그래픽*		2,4	2							3	0	3														3	0	3
	편집디자인*		1,4	2							3	0	3														3	0	3
	비주얼아이데이션2*		1,4	2							4	0	4														4	0	4
	3D디자인1		3,4	2							3	0	3														3	0	3
	취업과창업커리어코칭	P	5	4								1	1	0													1	1	0
	촬영&영상편집2		3,4	2								3	0	3													3	0	3
	디지털매트페인팅1		1,4	2								3	0	3													3	0	3
	모션디자인스튜디오		1,4	2								3	0	3													3	0	3
	3D디자인2		3,4	2								3	0	3													3	0	3
팀프로젝트디자인1		1,4	2								3	0	3													3	0	3	
진로심화커리어코칭	P	5	4														1	1	0							1	1	0	
영상디자인스튜디오		1,4	2														3	0	3							3	0	3	

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						3학년						합계		
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기					
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간	
					이론	실습																		
전공 선택	디지털매트페인팅2	3,4	2													3	0	3				3	0	3
	VFX스튜디오1	1,4	2													3	0	3				3	0	3
	유튜브콘텐츠제작	1,4	2													3	0	3				3	0	3
	팀프로젝트디자인2	1,4	2													3	0	3				3	0	3
	캡스톤디자인 P	1,4	2																3	0	3	3	0	3
	실전창업프로젝트디자인	1,4	2																3	0	3	3	0	3
	VFX스튜디오2	1,4	2																3	0	3	3	0	3
	디지털융합디자인	2,4	2																3	0	3	3	0	3
	영상미디어포드폴리오	3,4	2																3	0	3	3	0	3
현장실습 P	5	2																			2	0	0	
소 계				14	1	13	17	0	17	16	0	16	16	1	15	16	1	15	15	0	15	96	3	91
합 계				18	4	14	19	1	18	22	4	18	18	3	15	18	3	15	15	0	15	114	17	95
일반 선택	홈페이지제작(융합)	3,4	2							3	0	3										3	0	3
	기초영상편집(융합)	3,4	2							3	0	3										3	0	3
	기초영상제작(융합)	3,4	2							3	0	3										3	0	3
	크리에이터영상제작(융합)	3,4	2									3	0	3								3	0	3
소 계				0	0	0	0	0	0	9	0	9	3	0	3	0	0	0	0	0	0	12	0	12

P는 P/NP로 평가하는 교과목

**[대학핵심역량]** 1. 청학인성역량/ 2. 미래학습역량/ 3. 직무기초역량/ 4. 직무역량/ 5. 진로설계역량

**[역량유형]** 1. 대학핵심역량만 사용하는 교양 교과목/ 2. 국가표준역량(NCS)을 사용하는 전공 교과목/ 3. 자체개발역량(OCS)을 사용하는 전공 교과목/ 4. 직업기초역량을 사용하는 교양 또는 전공 교과목/ 5. 위의 2,3,4에 해당 하는 역량을 2개 이상 혼합하여 사용하는 전공 교과목

(2) 게임그래픽디자인전공 Game graphic design

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						3학년						합계		
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기					
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간	
					이론	실습		이론	실습															
교양 선택	청학품성 P	1,2	1	1	1	0																1	1	0
	체험형인성교양교육 P	1,2	1	1	0	1																1	0	1
	4차산업시대의융합적사고 P	1,2	1				1	1	0													1	1	0
	체험형창의교양교육 P	1,2	1				1	0	1													1	0	1
	학생설계형교양교육 P	1,2,3,5	1																			2	2	0
	소양교양 P	1	1							2	1	1										2	1	1
	생활영어	4	4	2	2	0																2	2	0
	소양교양2 P	1	1							2	1	1										2	1	1
	생활일본어	3	4							2	2	0										2	2	0
	컴퓨터활용기초	2	4									2	2	0								2	2	0
	컴퓨터활용실무	2	4															2	2	0		2	2	0

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						3학년						합계				
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			학점		주당시간		
				학점	이론	실습																				
소 계				4	3	1	2	1	1	6	4	2	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	18	14	4
전공 선택	진로커리어코칭	P	5	4	1	1	0																1	1	0	
	발상과표현*		1,4	2	3	0	3																3	0	3	
	편집레이아웃*		2,4	3	3	0	3																3	0	3	
	그래픽디자인기초*		3,4	2	3	0	3																3	0	3	
	컴퓨터그래픽디자인응용*		1,4	2	4	0	4																4	0	4	
	기초영상디자인*		2,4	2				3	0	3													3	0	3	
	비주얼아이데이션1*		2,4	2				4	0	4													4	0	4	
	브랜드디자인*		1,4	2				3	0	3													3	0	3	
	디지털편집기초*		3,4	2				4	0	4													4	0	4	
	디자인리서치*		2,4	2				3	0	3													3	0	3	
	게임드로잉		1,4	2							3	0	3										3	0	3	
	모션그래픽*		2,4	2							3	0	3										3	0	3	
	편집디자인*		1,4	2							3	0	3										3	0	3	
	비주얼아이데이션2*		1,4	2							4	0	4										4	0	4	
	3D디자인1		3,4	2							3	0	3										3	0	3	
	취업과창업커리어코칭	P	5	4								1	1	0									1	1	0	
	게임캐릭터디자인		3,4	2								3	0	3									3	0	3	
	디지털매트페인팅		1,4	2								3	0	3									3	0	3	
	게임인터페이스디자인		1,4	2								3	0	3									3	0	3	
	3D디자인2		3,4	2								3	0	3									3	0	3	
	게임애니메이션1		1,4	2								3	0	3									3	0	3	
	진로심화커리어코칭		5	4											1	1	0						1	1	0	
	VFX스튜디오1		1,4	2											3	0	3						3	0	3	
	게임포트폴리오1		3,4	2											3	0	3						3	0	3	
	디지털매트페인팅2		1,4	2											3	0	3						3	0	3	
	게임애니메이션2		1,4	2											3	0	3						3	0	3	
	캡스톤디자인	P	1,4	2														3	0	3			3	0	3	
	실전창업프로젝트디자인		1,4	2														3	0	3			3	0	3	
VFX스튜디오2		1,4	2														3	0	3			3	0	3		
디지털융합디자인		2,4	2														3	0	3			3	0	3		
게임포트폴리오2		3,4	2														3	0	3			3	0	3		
현장실습	P	5,4	2																			2	0	0		
소 계				14	1	13	17	0	17	16	0	16	16	1	15	13	1	12	15	0	15	93	3	88		
합 계				18	4	14	19	1	18	22	4	18	18	3	15	15	3	12	15	0	15	111	17	92		
일반 선택	홈페이지제작(융합)		2							3	0	3										3	0	3		
	기초영상편집(융합)		2							3	0	3										3	0	3		

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년				2학년				3학년				합계						
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기								
				학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습													
일반 선택	기초영상제작(융합)		2					3	0	3							3	0	3			
	크리에이티브영상제작(융합)		2								3	0	3					3	0	3		
소 계				0	0	0	0	0	0	9	0	9	3	0	3	0	0	0	0	12	0	12

[P는 P/NP로 평가하는 교과목

[대학핵심역량] 1. 청학인성역량/ 2. 미래학습역량/ 3. 직무기초역량/ 4. 직무역량/ 5. 진로설계역량

[역량유형] 1. 대학핵심역량만 사용하는 교양 교과목/ 2. 국가표준역량(NCS)을 사용하는 전공 교과목/ 3. 자체개발역량(OCS)을 사용하는 전공 교과목/ 4. 직업기초역량을 사용하는 교양 또는 전공 교과목/ 5. 위의 2,3,4에 해당 하는 역량을 2개 이상 혼합하여 사용하는 전공 교과목

(3) 웹UI/UX디자인전공 UI/UX design

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년				2학년				3학년				합계								
				1학기		2학기		1학기		2학기		1학기		2학기										
				학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습															
교양 선택	청학품성	P	1,2	1	1	1	0										1	1	0					
	체험형인성교양교육	P	1,2	1	1	0	1										1	0	1					
	4차산업시대의융합적사고	P	1,2	1			1	1	0								1	1	0					
	체험형창의교양교육	P	1,2	1			1	0	1								1	0	1					
	학생설계형교양교육	P	1,2,3,5	1													2	2	0					
	소양교양	P	1	1					2	1	1						2	1	1					
	생활영어		4	4	2	2	0										2	2	0					
	소양교양2	P	1	1										2	1	1	2	1	1					
	생활일본어		3	4					2	2	0						2	2	0					
	컴퓨터활용기초		2	4						2	2	0					2	2	0					
컴퓨터활용실무		2	4									2	2	0		2	2	0						
소 계				4	3	1	2	1	1	4	3	1	2	2	0	2	2	0	2	1	1	18	14	4
전공 선택	진로커리어코칭		5	4	1	1	0										1	1	0					
	발상과표현*		1,4	2	3	0	3										3	0	3					
	편집레이아웃*		2,4	3	3	0	3										3	0	3					
	그래픽디자인기초*		3,4	2	3	0	3										3	0	3					
	컴퓨터그래픽디자인응용*		1,4	2	4	0	4										4	0	4					
	기초영상디자인*		2,4	2			3	0	3								3	0	3					
	비주얼아이데이션1*		2,4	2			4	0	4								4	0	4					
	브랜드디자인*		1,4	2			3	0	3								3	0	3					
	디지털편집기초*		3,4	2			4	0	4								4	0	4					
	디자인리서치*		2,4	2			3	0	3								3	0	3					
	UI/UX웹디자인1		1,4	2					3	0	3						3	0	3					
	모션그래픽*		2,4	2					3	0	3						3	0	3					
	편집디자인*		1,4	2					3	0	3						3	0	3					

이수 구분	교과목명	대학 핵심 역량	역량 유형	1학년						2학년						3학년						합계			
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기		2학기	
				학점	주당시간 이론	실습																			
전공 선택	비주얼아이디어전2*	1,4	2							4	0	4											4	0	4
	3D디자인1	3,4	2							3	0	3											3	0	3
	취업과정업커리어코칭	5	4										1	1	0								1	1	0
	웹영상제작1	3,4	2										3	0	3								3	0	3
	웹퍼블리싱1	1,4	2										3	0	3								3	0	3
	UI/UX웹디자인2	1,4	2										3	0	3								3	0	3
	3D디자인2	3,4	2										3	0	3								3	0	3
	팀프로젝트디자인1	1,4	2										3	0	3								3	0	3
	진로심화커리어코칭	5	4													1	1	0					1	1	0
	웹영상제작2	1,4	2													3	0	3					3	0	3
	UI/UX포트폴리오1	3,4	2													3	0	3					3	0	3
	웹퍼블리싱2	1,4	2													3	0	3					3	0	3
	팀프로젝트디자인2	1,4	2													3	0	3					3	0	3
	모바일앱디자인	1,4	2													3	0	3					3	0	3
	캡스톤디자인	1,4	2																3	0	3	3	0	3	
	실전창업프로젝트디자인	1,4	2																3	0	3	3	0	3	
	디지털융합디자인	2,4	2																3	0	3	3	0	3	
	UI/UX포트폴리오2	3,4	2																3	0	3	3	0	3	
현장실습	5,4	2																			2	0	0		
소 계				14	1	13	17	0	17	16	0	16	16	1	15	16	1	15	12	0	12	93	3	88	
합 계				18	4	14	19	1	18	20	3	17	18	3	15	18	3	15	14	1	13	111	17	92	
일반 선택	홈페이지제작(융합)	3,4	2							3	0	3											3	0	3
	기초영상편집(융합)	3,4	2							3	0	3											3	0	3
	기초영상제작(융합)	3,4	2							3	0	3											3	0	3
	크리에이터영상제작(융합)	3,4	2										3	0	3								3	0	3
소 계				0	0	0	0	0	0	9	0	9	3	0	3	0	0	0	0	0	0	0	12	0	12

P는 P/NP로 평가하는 교과목

[대학핵심역량] 1. 청학인성역량/ 2. 미래학습역량/ 3. 직무기초역량/ 4. 직무역량/ 5. 진로설계역량

[역량유형] 1. 대학핵심역량만 사용하는 교양 교과목/ 2. 국가표준역량(NCS)을 사용하는 전공 교과목/ 3. 자체개발역량(OCS)을 사용하는 전공 교과목/ 4. 직업기초역량을 사용하는 교양 또는 전공 교과목/ 5. 위의 2,3,4에 해당 하는 역량을 2개 이상 혼합하여 사용하는 전공 교과목

## 8. 교육과정 소개

### (1) 영상미디어전공 Video media

#### • 발상과표현

##### Ideas and Expressions

비주얼 아이디어션을 하는 업무에 적용하며 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 능력을 교육한다.

#### • 편집레이아웃

##### Editorial layout

원고의 특성과 가독성을 고려하여 편집 기획에 부합하는 출판물의 체재와 판면을 구성하고, 그에 따라 수집·가공한 편집 자료(텍스트, 이미지 자료)를 바탕으로 원고를 배치하고 제작 사양을 결정하는 능력을 교육한다.

#### • 그래픽디자인기초

##### Graphic Design Basics

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 컴퓨터그래픽디자인응용

##### Computer graphic design application

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하고 활용하는 능력을 교육한다.

#### • 기초영상디자인

##### Basic video design

영상 CG 작업, 광고 표현을 위한 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG를 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 비주얼아이디어션1

##### Visual ideation 1

프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력을 교육한다.

#### • 브랜드디자인

##### Brand Design

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하는 능력을 교육한다.

#### • 디지털편집기초

##### Digital editing basics

출판물의 편집디자인을 수행하기 위하여 출판물의 특성에 맞게 그리드 설정 후 편집디자인을 실행하여 결과물을 검수하는 능력을 교육한다.

#### • 디자인리서치

##### Design research

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하는 능력을 교육한다.

#### • 촬영&영상편집1

##### Filming & Video Editing 1

사실적이거나 스타일리시한 영상제작을 위하여 그래픽 소스를 디자인, 페인팅하고 편집하는 능력을 함양하도록 하며 필요한 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

#### • 모션그래픽

##### Motion Graphic

다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조작함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

#### • 편집디자인

##### Editorial design

단행본, 잡지, 교과서, 만화 등을 포함한 모든 출판물의 편집 진행 관리 및 예산에 적합한 편집 일정을 수립하고 그에 따른 외주자 관리, 편집과 제작 품질을 관리하

는 능력을 교육한다.

• **비주얼아이데이션2**

Visual ideation 2

비주얼 아이데이션 적용이란 능력단위를 교육하여 디자인 콘셉트를 시각적으로 표현 적용하는 능력을 함양시킨다.

• **3D디자인1**

3D design 1

게임 콘셉트 기획이란 게임 개발을 위하여 게임의 세계관과 캐릭터를 구성하고 스토리텔링을 창작하며, 게임 화면을 구성하고 스크립트를 제작하는 능력을 교육한다.

• **촬영&영상편집2**

Filming & Video Editing 2

촬영한 영상들을 편집하고 신과 시퀀스로 연결하는 과정에서 영상콘셉트 구현을 위한 2D 그래픽 합성, 3D 그래픽 합성, 시각효과 합성하는 능력을 교육한다.

• **디지털매트페인팅1**

Digital Matte Painting 1

두 개의 화면을 합성할 때, 인물과 합성하기 위해 유리면에 배경 화면을 그리는 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

• **모션디자인스튜디오**

Motion Design Studio

기획하여 스토리보드를 작성하여 영상을 제작, 2D콘텐츠와 3D콘텐츠를 이용하여 작성하는 능력을 교육한다.

• **3D디자인2**

3D Design 2

게임 3D 캐릭터 디자인이란 캐릭터 원화 디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위해 그래픽 소프트웨어를 활용하여 캐릭터의 3차원 형태를 모델링을 하고, 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑을 제작하는 능력을 교육한다.

• **팀프로젝트디자인1**

Team Project Design 1

팀을 구성하여 디자인 리서치, 아이데이션, 디자인제작, 프로토타입의 절차를 통해 디자인 프로젝트를 완성하는 능력을 교육한다.

• **영상디자인스튜디오**

Video Design Studio

사실적이거나 스타일리시한 영상제작을 위하여 그래픽 소스를 디자인, 페인팅하고 편집하는 능력을 함양하도록 하며 필요한 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

• **디지털매트페인팅2**

Digital Matte Painting 2

두 개의 화면을 합성할 때, 인물과 합성하기 위해 유리면에 배경 화면을 그리는 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

• **VFX스튜디오1**

VFX Studio 1

특수효과 제작을 위한 디자인 프로그램을 이해하고 영상콘텐츠의 합성 및 제작하는 능력을 교육한다.

• **유튜브콘텐츠제작**

YouTube Content Production

유튜브콘텐츠제작에 필요한 영상제작의 기획 및 스토리보드 작성을 통해 영상을 촬영에서 제작, 편집하는 교육을 한다.

• **팀프로젝트디자인2**

Team Project Design 2

팀을 구성하여 디자인 리서치, 아이데이션, 디자인제작, 프로토타입의 절차를 통해 디자인 프로젝트를 완성하는 능력을 교육한다.

• **캡스톤디자인**

Capstone Design

졸업작품을 기업과 연합하여 실무 프로젝트를 제작하여 기업과 함께 합동 전시까지 하는 졸업작품전 교과목이다.

- **실전창업프로젝트디자인**

- Practical Startup Project Design**

- 선정된 콘텐츠를 기반으로 실전창업프로젝트를 수행하기 위하여 비즈니스 모델을 검토하고 유사 콘텐츠 앱을 분석하고 프로젝트 기획서를 작성하는 능력교육이다.

- **VFX스튜디오2**

- VFX Studio 2**

- 특수효과 제작을 위한 디자인 프로그램을 이해하고 영상콘텐츠의 합성 및 제작하는 능력을 교육한다.

- **디지털융합디자인**

- Digital Convergence Design**

- 최종 디자인을 개발하는 업무로써 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력을 교육한다.

- **영상미디어포트폴리오**

- Video Media Portfolio**

- 완료된 영상물과 제작과정을 평가하고 노하우 축적을 위하여 데이터를 관리하고 매뉴얼을 작성하고 영상프로젝트를 만드는 능력교육이다.

- **현장실습**

- Field Practice**

- 실제 현장에 나가서 실습을 하면서 업무를 익히도록 하는 실질적인 실습 과목이다.

- **홈페이지제작(융합)**

- Homepage production**

- 일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 웹 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제

작하는 능력을 교육한다.

- **크리에이터영상제작(융합)**

- Creator video production**

- 다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조합함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

- **기초영상편집(융합)**

- Basic video Editing**

- 효율적인 시각효과 제작을 위하여 비주얼 플래닝, 프로듀싱, 시스템구성, 프레젠테이션을 포함하는 기획 능력을 교육한다.

- **진로커리어코칭**

- Career Coaching**

- 학생이 자기이해를 바탕으로 대학생들과 전공수업에 몰입하여 자기주도적으로 진로를 설계해 나갈 수 있도록 한다. 학과 특성에 의거하여 진로를 설정하고 진로목표를 바탕으로 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.

- **취업과창업커리어코칭**

- Job&Startup Career Coaching**

- 학생이 설정한 진로목표에 따라 직업의식 제고와 취업경쟁력 향상을 위한 입사서류 작성 실습과 모의면접 실습을 통해 취업의 사전단계를 체득할 수 있도록 지도한다. 또한 학생 창업 지도 체계화를 바탕으로 단계적인 창업 준비를 지도한다.

- **진로심화커리어코칭**

- Advanced Career Coaching**

- 학생이 학과 특성에 의거하여 진로목표에 따라 필요 직무역량을 탐색하고 목표 분야에 적합한 인재 유형과 채용트렌드를 탐색해 나갈 수 있도록 한다. 취업목표를 구체화하여 목표에 적합한 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.

(2) 게임그래픽디자인전공 Game graphic design

• 발상과표현

Ideas and Expressions

비주얼 아이디어션을 하는 업무에 적용하며 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 능력을 교육한다.

• 편집레이아웃

Editorial layout

원고의 특성과 가독성을 고려하여 편집 기획에 부합하는 출판물의 체재와 판면을 구성하고, 그에 따라 수집·가공한 편집 자료(텍스트, 이미지 자료)를 바탕으로 원고를 배치하고 제작 사양을 결정하는 능력을 교육한다.

• 그래픽디자인기초

Graphic Design Basics

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

• 컴퓨터그래픽디자인응용

Computer graphic design application

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하고 활용하는 능력을 교육한다.

• 기초영상디자인

Basic video design

영상 CG 작업, 광고 표현을 위한 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG를 제작하는 능력을 교육한다.

• 비주얼아이디어션1

Visual ideation 1

프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력을 교육한다.

• 브랜드디자인

Brand Design

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하는 능력을 교육한다.

• 디지털편집기초

Digital editing basics

출판물의 편집디자인을 수행하기 위하여 출판물의 특성에 맞게 그리드 설정 후 편집디자인을 실행하여 결과물을 검수하는 능력을 교육한다.

• 디자인리서치

Design research

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하는 능력을 교육한다.

• 게임드로잉

Game drawing

게임을 제작하기 위해 원근감 및 구도와 관련된 교육을 통해 게임캐릭터 기획 및 제작 능력을 교육한다.

• 모션그래픽

Motion Graphic

다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조작함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

• 편집디자인

Editorial design

단행본, 잡지, 교과서, 만화 등을 포함한 모든 출판물의 편집 진행 관리 및 예산에 적합한 편집 일정을 수립하고 그에 따른 외주자 관리, 편집과 제작 품질을 관리하는 능력을 교육한다.

- 비주얼아이데이션2

- Visual ideation 2

비주얼 아이데이션 적용이란 능력단위를 교육하여 디자인 콘셉트를 시각적으로 표현 적용하는 능력을 함양시킨다.

- 3D디자인1

- 3D design 1

게임 콘셉트 기획이란 게임 개발을 위하여 게임의 세계관과 캐릭터를 구성하고 스토리텔링을 창작하며, 게임 화면을 구성하고 스크립트를 제작하는 능력을 교육한다.

- 게임캐릭터디자인

- Game Character Design

게임캐릭터디자인을 기획 및 제작단계를 이해하고 구성하는 내용을 시각적으로 표현하여 게임캐릭터를 완성하는 교육을 한다.

- 디지털매트페인팅1

- Digital Matte Painting 1

두 개의 화면을 합성할 때, 인물과 합성하기 위해 유리면에 배경 화면을 그리는 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

- 게임인터페이스디자인

- Game Interface Design

게임을 구성하는 화면을 디자인하고 표현, 색상과 질감을 표현하는 능력을 교육한다.

- 3D디자인2

- 3D Design 2

게임 3D 캐릭터 디자인이란 캐릭터 원화 디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위해 그래픽 소프트웨어를 활용하여 캐릭터의 3차원 형태를 모델링을 하고, 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑을 제작하는 능력을 교육한다.

- 게임애니메이션1

- Game Animation 1

게임 콘셉트 기획이란 게임 개발을 위하여 게임의 세계관과 캐릭터를 구성하고 스토리텔링을 창작하며, 게임 화면을 구성하고 스크립트를 제작하는 능력을 교육한다.

- VFX스튜디오1

- VFX Studio 1

특수효과 제작을 위한 디자인 프로그램을 이해하고 영상콘텐츠의 합성 및 제작하는 능력을 교육한다.

- 게임포트폴리오1

- Game Portfolio 1

게임을 제작하고 구성하는 단계를 이해하고 캐릭터와 화면구성을 표현하는 능력을 교육한다.

- 디지털매트페인팅2

- Digital Matte Painting 2

두 개의 화면을 합성할 때, 인물과 합성하기 위해 유리면에 배경 화면을 그리는 영상물을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

- 게임애니메이션2

- Game Animation 2

게임 3D 캐릭터 디자인이란 캐릭터 원화 디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위해 그래픽 소프트웨어를 활용하여 캐릭터의 3차원 형태를 모델링을 하고, 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑을 제작하는 능력을 교육한다.

- 캡스톤디자인

- Capstone Design

졸업작품을 기업과 연합하여 실무 프로젝트를 제작하여 기업과 함께 합동 전시까지 하는 졸업작품전 교과목이다.

- 실전창업프로젝트디자인

- Practical Startup Project Design

프로젝트 기획서를 토대로 웹포트폴리오 콘텐츠를 개발하기 위하여 스토리텔링을 작성하고 스토리보드를 작성하며 문화 콘텐츠 기획서를 작성하는 능력을 교육한다.

• **VFX스튜디오2**  
VFX Studio 2

특수효과 제작을 위한 디자인 프로그램을 이해하고 영상콘텐츠의 합성 및 제작하는 능력을 교육한다.

• **디지털융합디자인**  
Digital Convergence Design

최종 디자인을 개발하는 업무로써 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력을 교육한다.

• **게임포트폴리오**  
Game Portfolio 2

정적인 그래픽 리소스에 생동감 있는 움직임을 주기 위해 동작을 구상하고, 캐릭터의 포즈와 물체의 움직이는 시간과 위치를 정의하는 키프레임 애니메이션을 제작할 수 있는 능력을 교육한다.

• **현장실습**  
Field Practice

실제 현장에 나가서 실습을 하면서 업무를 익히도록 하는 실질적인 실습 과목이다.

• **홈페이지제작(융합)**  
Homepage production

일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 웹 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제작하는 능력을 교육한다.

• **크리에이터영상제작(융합)**  
Creator video production

다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조작함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

• **기초영상편집(융합)**  
Basic video Editing

효율적인 시각효과 제작을 위하여 비주얼 플래닝, 프로듀싱, 시스템구성, 프레젠테이션을 포함하는 기획 능력을 교육한다.

• **진로커리어코칭**  
Career Coaching

학생이 자기이해를 바탕으로 대학생활과 전공수업에 몰입하여 자기주도적으로 진로를 설계해 나갈 수 있도록 한다. 학과 특성에 의거하여 진로를 설정하고 진로목표를 바탕으로 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.

• **취업과창업커리어코칭**  
Job&Startup Career Coaching

학생이 설정한 진로목표에 따라 직업의식 제고와 취업 경쟁력 향상을 위한 입사서류 작성 실습과 모의면접 실습을 통해 취업의 사전단계를 체득할 수 있도록 지도한다. 또한 학생 창업 지도 체계화를 바탕으로 단계적인 창업 준비를 지도한다.

• **진로심화커리어코칭**  
Advanced Career Coaching

학생이 학과 특성에 의거하여 진로목표에 따라 필요 직무역량을 탐색하고 목표 분야에 적합한 인재 유형과 채용트렌드를 탐색해 나갈 수 있도록 한다. 취업목표를 구체화하여 목표에 적합한 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.

(3) 웹UI/UX디자인전공 UI/UX design

• **발상과표현**  
Ideas and Expressions

비주얼 아이디어션을 하는 업무에 적용하며 프로젝트

의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 능력을 교육한다.

#### • 편집레이아웃

##### Editorial layout

원고의 특성과 가독성을 고려하여 편집 기획에 부합하는 출판물의 체재와 판면을 구성하고, 그에 따라 수집·가공한 편집 자료(텍스트, 이미지 자료)를 바탕으로 원고를 배치하고 제작 사양을 결정하는 능력을 교육한다.

#### • 그래픽디자인기초

##### Graphic Design Basics

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 컴퓨터그래픽디자인응용

##### Computer graphic design application

각종 디자인 작업 도구 및 컴퓨터 프로그램을 사용하여 프로젝트의 콘셉트에 맞는 여러 가지 디자인 시안을 응용하고 활용하는 능력을 교육한다.

#### • 기초영상디자인

##### Basic video design

영상 CG 작업, 광고 표현을 위한 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG를 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 비주얼아이데이션1

##### Visual ideation 1

프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 전개하는 능력을 교육한다.

#### • 브랜드디자인

##### Brand Design

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도있게 분석하는 능력을 교육한다.

#### • 디지털편집기초

##### Digital editing basics

출판물의 편집디자인을 수행하기 위하여 출판물의 특성에 맞게 그리드 설정 후 편집디자인을 실행하여 결과물을 검수하는 능력을 교육한다.

#### • 디자인리서치

##### Design research

프로젝트를 성공적으로 수행하기 위하여 관련 분야에 관한 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 디자인 개발을 위한 기초를 마련하고자 조사하는 능력을 교육한다.

#### • 모션그래픽

##### Motion Graphic

다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조작함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

#### • 편집디자인

##### Editorial design

단행본, 잡지, 교과서, 만화 등을 포함한 모든 출판물의 편집 진행 관리 및 예산에 적합한 편집 일정을 수립하고 그에 따른 외주자 관리, 편집과 제작 품질을 관리하는 능력을 교육한다.

#### • 비주얼아이데이션2

##### Visual ideation 2

비주얼 아이데이션 적용이란 능력단위를 교육하여 디자인 콘셉트를 시각적으로 표현 적용하는 능력을 함양시킨다.

#### • 3D디자인1

##### 3D design 1

게임 콘셉트 기획이란 게임 개발을 위하여 게임의 세계관과 캐릭터를 구성하고 스토리텔링을 창작하며, 게임 화면을 구성하고 스크립트를 제작하는 능력을 교육한다.

• **웹영상제작**

**Web Video Production 1**

웹관련 영상 CG 작업, 광고 표현을 위한 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG를 제작하는 능력을 교육한다.

• **웹퍼블리싱1**

**Web Publishing 1**

웹 콘텐츠 제공에 앞서 웹 실행에 필요한 웹 코딩 능력을 갖추고, 웹상에서 출판하는 능력을 교육한다.

• **UI/UX웹디자인1**

**UI/UX Web design 1**

일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 웹 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제작하는 능력을 교육한다.

• **3D디자인2**

**3D Design 2**

게임 3D 캐릭터 디자인이란 캐릭터 원화 디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위해 그래픽 소프트웨어를 활용하여 캐릭터의 3차원 형태를 모델링을 하고, 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑을 제작하는 능력을 교육한다.

• **팀프로젝트디자인1**

**Team Project Design 1**

팀을 구성하여 디자인 리서치, 아이디어션, 디자인제작, 프로토타입의 절차를 통해 디자인 프로젝트를 완성하는 능력을 교육한다.

• **웹영상제작2**

**Web Video Production 2**

웹 콘텐츠에 필요한 영상들을 편집하고 신과 시퀀스로 연결하는 과정에서 영상콘셉트 구현을 위한 2D 그래픽 합성, 3D 그래픽 합성, 시각효과 합성하는 능력을 교육한다.

• **UI/UX포트폴리오1**

**UI/UX Portfolio 1**

프로젝트 기획서를 토대로 웹포트폴리오 콘텐츠를 개발하기 위하여 스토리텔링을 작성하고 스토리보드를 작성하며 문화 콘텐츠 기획서를 작성하는 능력을 교육한다.

• **웹퍼블리싱2**

**Web Publishing 2**

웹 콘텐츠 제공에 앞서 웹 실행에 필요한 웹 코딩 능력을 갖추고, 웹상에서 출판하는 능력을 교육한다.

• **팀프로젝트디자인2**

**Team Project Design 2**

팀을 구성하여 디자인 리서치, 아이디어션, 디자인제작, 프로토타입의 절차를 통해 디자인 프로젝트를 완성하는 능력을 교육한다.

• **모바일앱디자인**

**Mobile Application Design**

UI/UX디자인을 이해하고 모바일 화면을 구성하는 콘텐츠를 표현 및 기획하는 능력을 교육한다.

• **캡스톤디자인**

**Capstone Design**

졸업작품을 기업과 연합하여 실무 프로젝트를 제작하여 기업과 함께 합동 전시까지 하는 졸업작품전 교과목이다.

• **실전창업프로젝트디자인**

**Practical Startup Project Design**

프로젝트 기획서를 토대로 웹포트폴리오 콘텐츠를 개발하기 위하여 스토리텔링을 작성하고 스토리보드를 작성하며 문화 콘텐츠 기획서를 작성하는 능력을 교육한다.

• **웹영상프로젝트**

**Web Video Project**

웹, 모바일, SNS, 뉴미디어 등의 온라인 매체를 기반으로 하여 다양한 콘셉트의 크리에이티브 개발과 마케팅 디자인을 기획, 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 디지털융합디자인

##### Digital Convergence Design

최종 디자인을 개발하는 업무로써 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하고, 그에 따른 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력을 교육한다.

#### • UI/UX포트폴리오2

##### Video Media Portfolio

프로젝트 기획서를 토대로 웹 포트폴리오 콘텐츠를 개발하기 위하여 스토리텔링을 작성하고 스토리보드를 작성하고 문화콘텐츠 기획서를 작성하는 능력을 교육한다.

#### • 현장실습

##### Field Practice

실제현장에 나가서 실습을 하면서 업무를 익히도록 하는 실질적인 실습 과목이다.

#### • 홈페이지제작(융합)

##### Homepage production

일관된 사용자 경험 제공을 위하여 디자인 콘셉트를 수립하고 웹 스타일가이드를 제작하고 시안디자인을 제작하는 능력을 교육한다.

#### • 크리에이터영상제작(융합)

##### Creator video production

다양한 기법과 매체를 이용하여 피사체를 생성하고 인위적으로 조작함으로써 움직이는 영상을 제작, 활용하는 능력을 교육한다.

#### • 기초영상편집(융합)

##### Basic video Editing

효율적인 시각효과 제작을 위하여 비주얼 플래닝, 프로듀싱, 시스템구성, 프레젠테이션을 포함하는 기획 능력을 교육한다.

#### • 진로커리어코칭

##### Career Coaching

학생이 자기이해를 바탕으로 대학생활과 전공수업에 몰입하여 자기주도적으로 진로를 설계해 나갈 수 있도록 한다. 학과 특성에 의거하여 진로를 설정하고 진로목표를 바탕으로 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.

#### • 취업과창업커리어코칭

##### Job&Startup Career Coaching

학생이 설정한 진로목표에 따라 직업의식 제고와 취업 경쟁력 향상을 위한 입사서류 작성 실습과 모의면접 실습을 통해 취업의 사전단계를 체득할 수 있도록 지도한다. 또한 학생 창업 지도 체계화를 바탕으로 단계적인 창업 준비를 지도한다.

#### • 진로심화커리어코칭

##### Advanced Career Coaching

학생이 학과 특성에 의거하여 진로목표에 따라 필요 직무역량을 탐색하고 목표 분야에 적합한 인재 유형과 채용트렌드를 탐색해 나갈 수 있도록 한다. 취업목표를 구체화하여 목표에 적합한 직무역량을 향상할 수 있도록 지도한다.