

디지털콘텐츠디자인계열(3년제)

Dept. of Digital Contents Design

1. 교육목표

디지털콘텐츠디자인계열은 실시간으로 변화하는 콘텐츠 디자인 트렌드에 맞추어 영상미디어, 게임그래픽디자인, 웹 UI/UX디자인 등의 다양한 전문 분야의 교육을 통하여 창의적인 콘텐츠 전문가 양성을 목표로 한다.

2. 특성화 방향

- ① 1학년: 공통 기초 디자인 교육 및 과정평가형 운영으로 시각디자인 산업기사 국가자격증 취득
- ② 2학년~3학년: 영상미디어전공, 게임그래픽디자인전공, 웹UI/UX디자인전공의 3개 전공으로 나누어 현장 전문가 특화교육
- ③ 4학년: 심화과정 1년 운영을 통해 4년제 학사학위 취득 가능

3. 인재상

다양한 콘텐츠 분야 융합교육을 통한 현장중심의 창의적 디자이너

4. 운영방안

- ① 산업현장에서 요구하는 맞춤형 교육을 통한 전문적이고, 창의적인 디자이너 양성을 위한 차별화 교육 실시
- ② 실무 프로젝트형 수업, 현장 실습, 산업체 인턴십, 창업 인큐베이터 등 대학의 다양한 취창업협력시스템을 통한 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 디자이너 양성
- ③ 전공 동아리, 취창업 동아리, 비교과 체험프로그램, 인성 교양교육 등 대학의 인재상을 반영한 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
- ②멀티미디어 콘텐츠 분야
웹 디자이너 / UX/UI 디자이너 / 캐릭터디자이너 / 쇼핑몰 MD / 멀티미디어 및 게임디자이너 / 영상 디자이너

6. 취득자격증

시각디자인산업기사 / 웹디자인기능사 / 컬러리스트 산업기사 / 3DsMax자격증 / 멀티미디어콘텐츠 제작전문가 / 컴퓨터그래픽스운용기능사 등

* 특히, 본 학과가 시각디자인산업기사 과정평가형 교육기관으로 선정되어 학과수업을 충실하게 이수하면 간단한 평가를 통해 재학 중 시각디자인산업기사 국가자격증이 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																			
교양 선택	청학품성과융합적사고	1,2,3	1	2	2	0																	2	2	0			
	청학인성창의프로젝트	1,2	1				2	0	2														2	0	2			
	생활영어	3	4	2	2	0																	2	2	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
소 계				4	4	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	4	2
전공 선택	진로커리어코칭	5	4	1	1	0																			1	1	0	
	발상과표현*	3,4	2	3	0	3																			3	0	3	
	그래픽디자인기초*	3,4	2	3	0	3																			3	0	3	
	캐릭터레이아웃*	3,4	2	3	0	3																			3	0	3	
	디지털드로잉*	3,4	2	3	0	3																			3	0	3	
	비주얼아이디어이션1*	3,4	2	3	0	3																			3	0	3	
	기초영상디자인*	3,4	2				3	0	3																3	0	3	
	게임그래픽기초*	3,4	2				3	0	3																3	0	3	
	디자인리서치*	3,4	2				3	0	3																3	0	3	
	웹편집기초*	3,4	2				3	0	3																3	0	3	
	비주얼아이디어이션2*	3,4	2				3	0	3																3	0	3	
	촬영&영상편집1	2,4	2							3	0	3													3	0	3	
	모션그래픽*	2,4	2							3	0	3													3	0	3	
	3D디자인*	3,4	2							3	0	3													3	0	3	
	디지털영상제작	2,4	2							3	0	3													3	0	3	
	영상크리에이터콘텐츠기획	2,4	2							3	0	3													3	0	3	
	취업과창업커리어코칭	5	4									1	1	0											1	1	0	
	촬영&영상편집2	2,4	2									3	0	3											3	0	3	
	모션디자인스튜디오	2,4	2									3	0	3											3	0	3	
	디지털매트페인팅	2,4	2									3	0	3											3	0	3	
3D영상디자인1	1,4	2									3	0	3											3	0	3		
영상크리에이터콘텐츠제작	3,4	2									3	0	3											3	0	3		
진로심화커리어코칭	5	4												1	1	0								1	1	0		
영상미디어포트폴리오1	4,5	2												3	0	3								3	0	3		
VFX영상1	1,4	2												3	0	3								3	0	3		
3D영상디자인2	3,4	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	뉴미디어콘텐츠제작1	1,4	2													3	0	3				3	0	3
	영상크리에이터심화	3,4	2													3	0	3				3	0	3
	영상미디어포트폴리오2	4,5	2																3	0	3	3	0	3
	VFX영상2	3,4	2																3	0	3	3	0	3
	3D영상포트폴리오	4,5	2																3	0	3	3	0	3
	뉴미디어콘텐츠제작2	2,4	2																3	0	3	3	0	3
	캡스톤디자인	1,4	2																3	0	3	3	0	3
	현장실습	1,4	2																			2	0	0
소계				16	1	15	15	0	15	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	95	3	90
합계				20	5	15	17	0	17	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	111	7	92

[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

*과정평가형 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	이론	실습																	
교양 선택	청학품성과융합적사고	1,2,3	1	2	2	0																2	2	0				
	청학인성창의프로젝트	1,2	1				2	0	2														2	0	2			
	생활영어	3	4	2	2	0																	2	2	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
	학생 자율 교양																						2	0	0			
소계				4	4	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	4	2
전공 선택	진로커리어코칭	5	4	1	1	0																	1	1	0			
	발상과표현*	3,4	2	3	0	3																	3	0	3			
	그래픽디자인기초*	3,4	2	3	0	3																	3	0	3			
	캐릭터레이아웃*	3,4	2	3	0	3																	3	0	3			
	디지털드로잉*	3,4	2	3	0	3																	3	0	3			
	비주얼아이데이션1*	3,4	2	3	0	3																	3	0	3			
	기초영상디자인*	3,4	2				3	0	3														3	0	3			
	게임그래픽기초*	3,4	2				3	0	3														3	0	3			
	디자인리서치*	3,4	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	학점	주당시간 이론 실습	학점	주당시간 이론 실습															
전공 선택	웹편집기초*	3,4	2			3	0	3													3	0	3	
	비주얼아이디어이션2*	3,4	2			3	0	3													3	0	3	
	모션그래픽*	3,4	2						3	0	3										3	0	3	
	게임캐릭터디자인기초	1,4	2						3	0	3										3	0	3	
	게임3D모델링기초	1,4	2						3	0	3										3	0	3	
	게임아트기초	1,4	2						3	0	3										3	0	3	
	게임애니메이션기초	1,4	2						3	0	3										3	0	3	
	취업과창업커리어코칭	5	4									1	1	0							1	1	0	
	게임캐릭터디자인실전	2,4	2									3	0	3							3	0	3	
	게임3D모델링실전	2,4	2									3	0	3							3	0	3	
	게임그래픽실전	2,4	2									3	0	3							3	0	3	
	게임아트실전	2,4	2									3	0	3							3	0	3	
	게임애니메이션실전	2,4	2									3	0	3							3	0	3	
	진로심화커리어코칭	5	4												1	1	0				1	1	0	
	게임그래픽심화	3,4	2												3	0	3				3	0	3	
	게임아트심화	3,4	2												3	0	3				3	0	3	
	게임애니메이션심화	3,4	2												3	0	3				3	0	3	
	게임캐릭터디자인심화	3,4	2												3	0	3				3	0	3	
	게임3D모델링심화	3,4	2												3	0	3				3	0	3	
	게임포트폴리오	3,4	2															3	0	3	3	0	3	
	게임프로젝트실무	4,5	2															3	0	3	3	0	3	
	게임아트제작	4,5	2															3	0	3	3	0	3	
	게임그래픽연출	4,5	2															3	0	3	3	0	3	
	캡스톤디자인	1,4	2															3	0	3	3	0	3	
	현장실습	1,4	2																		2	0	0	
	소계				16	1	15	15	0	15	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	95	3
합계				20	5	15	17	0	17	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	111	7	92

[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

*과정평가형 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		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간			
					이론	실습		이론	실습	이론	실습															
교양 선택	청학품성과융합적사고	1,2,3	1	2	2	0															2	2	0			
	청학인성창의프로젝트	1,2	1				2	0	2												2	0	2			
	생활영어	3	4	2	2	0															2	2	0			
	학생 자율 교양																				2	0	0			
	학생 자율 교양																				2	0	0			
	학생 자율 교양																				2	0	0			
	학생 자율 교양																				2	0	0			
	학생 자율 교양																				2	0	0			
소 계				4	4	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	4	2
전공 선택	진로커리어코칭	5	4	1	1	0															1	1	0			
	발상과표현*	3,4	2	3	0	3															3	0	3			
	그래픽디자인기초*	3,4	2	3	0	3															3	0	3			
	캐릭터레이아웃*	3,4	2	3	0	3															3	0	3			
	디지털드로잉*	3,4	2	3	0	3															3	0	3			
	비주얼아이데이션1*	3,4	2	3	0	3															3	0	3			
	기초영상디자인*	3,4	2				3	0	3												3	0	3			
	게임그래픽기초*	3,4	2				3	0	3												3	0	3			
	디자인리서치*	3,4	2				3	0	3												3	0	3			
	웹편집기초*	3,4	2				3	0	3												3	0	3			
	비주얼아이데이션2*	3,4	2				3	0	3												3	0	3			
	UI/UX웹디자인1	3,4	2							3	0	3									3	0	3			
	모바일앱콘텐츠제작1	2,4	2							3	0	3									3	0	3			
	UX인터페이스디자인1	3,4	2							3	0	3									3	0	3			
	바이럴마케팅디자인	1,4	2							3	0	3									3	0	3			
	웹콘텐츠디자인 1	2,4	2							3	0	3									3	0	3			
	취업과창업커리어코칭	5	4										1	1	0						1	1	0			
	UI/UX웹디자인2	3,4	2										3	0	3						3	0	3			
	웹퍼블리싱1	2,4	2										3	0	3						3	0	3			
	모바일앱콘텐츠제작2	2,4	2										3	0	3						3	0	3			
	웹콘텐츠디자인 2	2,4	2										3	0	3						3	0	3			
	UX인터페이스디자인2	3,4	2										3	0	3						3	0	3			
진로심화커리어코칭	5	4													1	1	0			1	1	0				
UI/UX포트폴리오1	4,5	2													3	0	3			3	0	3				
모바일앱프로젝트	2,4	2													3	0	3			3	0	3				
웹퍼블리싱2	2,4	2													3	0	3			3	0	3				
프로젝트실무디자인1	1,4	2													3	0	3			3	0	3				
웹프로젝트1	3,4	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															
전공 선택	UI/UX포트폴리오2	4,5	2														3	0	3	3	0	3		
	프로젝트실무디자인2	4,5	2														3	0	3	3	0	3		
	웹인터페이스디자인	2,4	2														3	0	3	3	0	3		
	웹프로젝트2	1,4	2														3	0	3	3	0	3		
	캡스톤디자인	1,4	2														3	0	3	3	0	3		
	현장실습	1,4	2																	2	0	0		
소계				16	1	15	15	0	15	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	95	3	90
합계				20	5	15	17	0	17	15	0	15	16	1	15	16	1	15	15	0	15	111	7	92

[대학핵심역량] 1. 정학인성역량/ 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
 *과정평가형 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.

- 그래픽디자인기초

Graphic Design Basics

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

- 캐릭터 레이아웃

Character Layout

캐릭터 작성에 필요한 디자인 프로그램을 사용하여 다양한 캐릭터 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

- 디지털드로잉

Digital Drawing

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

- 비주얼아이디어션1

Visual Ideation 1

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

- 기초영상디자인

Basic Video Design

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

- 게임그래픽기초

Basic Game Graphic

게임그래픽 콘텐츠를 제작하기 위하여 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 게임콘텐츠 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도 있게 분석하는 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.

• 웹편집기초

Basic Web Editing

웹디자인 제작에 필요한 프로그램의 기술적 능력을 습득하고 시각적으로 전개, 표현하는 교육을 한다.

• 비주얼아이디어이션2

Visual Ideation 2

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

• 촬영&영상편집1

Filming & Video Editing 1

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

• 모션그래픽

Motion Graphic

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

• 3D디자인

3D Design

3차원 공간과 3D프로그램의 UI에 대한 이해를 하고 영상과 게임콘텐츠에 활용 가능한 오브젝트 모델링을 교육 한다.

• 디지털영상제작

Digital Video Production

동영상제작을 위해 필수적으로 알아야 하는 디지털영

상에 대한 이해하고 이를 구현해가는 과정을 단계별로 실습하여 영상콘텐츠를 제작하는 능력을 교육한다.

• 영상크리에이터콘텐츠기획

Video Creator Content Planning

영상콘텐츠 제작에서의 필수과정인 시나리오(구성 안) 작성, 연출, 촬영, 미술, 편집 등을 작성하는 능력을 교육한다.

• 촬영&영상편집2

Filming & Video Editing 2

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

• 모션디자인스튜디오

Motion Design Studio

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

• 디지털매트페인팅

Digital Matte Painting

두 개의 화면을 합성할 때, 인물과 합성하기 위해 유리면에 배경화면을 그리는 영상 툴을 이용하여 기본 영상을 제작하도록 교육한다.

• 3D영상디자인1

3D Media Design 1

디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위해 그래픽 소프트웨어를 활용하여 3차원 형태를 모델링 제작하는 능력을 교육한다.

• 영상크리에이터콘텐츠제작

Video Creator Contents Production

1인 크리에이터들의 다양한 카메라를 사용방법의 습득을 위해 DSLR카메라, 미러리스 카메라, 스마트폰, 웹캠, 액션 카메라 등 다양한 카메라로 콘텐츠를 제작하는 능력을 교육한다.

• 영상미디어포트폴리오1

Video Media Portfolio 1

영상제작을 기반으로 2D영상콘텐츠와 3D영상콘텐츠를 작성하여 제시하는 능력을 교육한다.

• VFX영상1

VFX Video 1

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

• 3D영상디자인2

3D Media Design 2

디자인을 3차원 그래픽으로 표현하기 위한 심화과정으로 3차원 형태를 모델링을 하고, 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑을 영상콘텐츠로 제작하는 능력을 교육한다.

• 뉴미디어콘텐츠제작1

Production of New Media Contents 1

최종 디자인을 개발하는 업무로써 선정된 시안에 필요한 일러스트레이션, 사진촬영, 카피라이팅, 타이포그래피, 레이아웃, 색상 등을 완성하는 능력을 교육한다.

• 영상크리에이터심화

Advanced Video Creator

1인 미디어 제작환경에 대한 학습과 함께 미디어 크리에이터로서 자신을 브랜딩하고 자신의 비즈니스를 설계하는 능력을 교육한다.

• 영상미디어포트폴리오2

Video Media Portfolio 1

영상제작을 기반으로 2D영상콘텐츠와 3D영상콘텐츠를 작성하여 제시하는 능력을 교육한다.

• VFX영상2

VFX Video 2

특수효과 제작을 위한 심화과정으로 스틸이미지에서 영상콘텐츠제작까지를 이해하고 영상콘텐츠의 합성

및 제작하는 심화 능력을 교육한다.

• 3D영상포트폴리오

3D Media Portfolio

3차원 영상콘텐츠의 합성 및 제작하는 능력을 교육하고 자신의 포트폴리오를 제작할 수 있도록 한다.

• 뉴미디어콘텐츠제작2

Production of New Media Contents 2

최종 디자인을 개발하는 심화과정으로 미디어 콘텐츠를 어플리케이션 디자인까지 완료하여 피드백을 반영하는 능력을 교육한다.

• 캡스톤디자인

Capstone Design

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

• 현장실습

Field Practice

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

• 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.

(2) **게임그래픽디자인전공 Game graphic design**

- **발상과표현**

- Ideas and Expressions**

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

- **캐릭터 레이아웃**

- Character Layout**

캐릭터 작성에 필요한 디자인 프로그램을 사용하여 다양한 캐릭터 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

- **디지털드로잉**

- Digital Drawing**

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

- **비주얼아이디어션1**

- Visual Ideation 1**

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

- **기초영상디자인**

- Basic Video Design**

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

- **게임그래픽기초**

- Basic Game Graphic**

게임그래픽 콘텐츠를 제작하기 위하여 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 게임콘텐츠 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도 있게 분석하는 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.

- **웹편집기초**

- Basic Web Editing**

웹디자인 제작에 필요한 프로그램의 기술적 능력을 습득하고 시각적으로 전개, 표현하는 교육을 한다.

- **비주얼아이디어션2**

- Visual Ideation 2**

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

- **모션그래픽**

- Motion Graphic**

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

- **게임캐릭터디자인기초**

- Basic Game Character Design**

게임캐릭터디자인을 위한 기획 및 제작단계를 이해하고 구성하는 내용을 시각적으로 표현하여 게임캐릭터의 기초 과정을 교육한다.

• **게임3D모델링기초**

Game 3D Modeling Foundation

소프트웨어를 활용하여 3D모델링에 필요한 형태 감각을 익히고, 해당 주제의 콘셉트에 대한 기초 단계를 교육한다.

• **게임아트기초**

Game Art Foundation

게임에 필요한 전반적인 지식과 소프트웨어를 활용해 게임에 필요한 그래픽 작업물을 제작할 수 있도록 교육한다.

• **게임애니메이션기초**

Basic Game Animation

애니메이션 분야에서의 기본지식과 기술을 습득하고, 창의적인 애니메이션 작품을 만들어내기 위한 능력을 교육한다.

• **게임캐릭터디자인실전**

Game Character Design Practice

기술을 활용해 장르별 컨셉에 맞춰 다양한 스타일의 캐릭터디자인을 제작할 수 있도록 교육한다.

• **게임3D모델링실전**

Game 3D Modeling Practice

게임 개발에 사용될 3D 모델을 제작하고, 이를 강화하여 3D아티스트로서의 역량을 발전시킬 수 있는 능력을 교육한다.

• **게임그래픽실전**

Game Graphic Practice

게임에서 쓰이는 그래픽 소프트웨어를 활용하여 화면 구성 및 콘텐츠로 제작하는 능력을 교육한다.

• **게임아트실전**

Game Art Practice

시각적 요소를 구현하는 실전 능력을 강화시켜, 게임분야에서의 다양한 역할을 수행할 수 있도록 교육한다.

• **게임애니메이션실전**

Game Animation Practice

애니메이션 실무 과정에 필요한 전반적인 움직임의 표현과 타이밍, 캐릭터 애니메이션을 교육한다.

• **게임그래픽심화**

Advanced Game Graphics

게임에 필요한 각종 인터페이스를 바탕으로 장르별 컨셉에 맞는 전문 지식과 기술을 습득하는 능력을 교육한다.

• **게임아트심화**

Advanced Game Art

실무 과정에서 쓰이는 소프트웨어를 활용해 색상과 질감을 표현하는 텍스처 맵핑의 제작 능력을 교육한다.

• **게임애니메이션심화**

Advanced Game Animation

컨셉에 따른 캐릭터 애니메이션 연출을 통해 실무에서 필요한 기술을 습득하여 포트폴리오를 제작할 수 있는 능력을 교육한다.

• **게임캐릭터디자인심화**

Advanced Game Character Design

장르별 컨셉에 따른 포트폴리오 제작 과정으로 캐릭터의 디테일한 표현, 명암, 비율 등 실무에 필요한 핵심 과정을 교육한다.

• **게임3D모델링심화**

Advanced Game 3D Modeling

3D모델링 포트폴리오 제작과정으로 실무에 필요한 기능과 자료를 바탕으로 모델의 시각적 품질을 향상시켜 포트폴리오를 제작할 수 있는 능력을 교육한다.

- **게임포트폴리오**

- Game Portfolio**

게임을 제작하고 구성하는 단계를 이해하고 캐릭터와 화면구성을 표현하는 능력을 교육하며 정적인 그래픽 리소스에 생동감 있는 움직임을 주기 위해 동작을 구상하고, 캐릭터의 포즈와 물체의 움직이는 시간과 위치를 정의하는 키프레임 애니메이션을 제작 할 수 있는 능력을 교육한다.

- **게임프로젝트실무**

- Game Project Practice**

게임 개발 프로젝트 관리와 계획에 필요한 기술을 구현하고, 팀원 간의 협력 및 효율적인 일정 관리를 습득하는 능력을 교육한다.

- **게임아트제작**

- Game Art Production**

아트 작업물 포트폴리오를 제작하고 다양한 디자인 도구와 기술을 습득하며 자신의 역량을 효과적으로 보여 줄 수 있는 능력을 교육한다.

- **게임그래픽연출**

- Game Graphic Directing**

게임그래픽의 핵심 원리와 기술을 습득하여 게임 연출 제작에 필요한 개발 및 관리 능력을 향상시키고, 창의적인 아이디어를 구현하는데 필요한 능력을 교육한다.

- **캡스톤디자인**

- Capstone Design**

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

- **현장실습**

- Field Practice**

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

- **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 프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 다양한 생각들을 확산하고 표현하는 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.

• **캐릭터 레이아웃**

Character Layout

캐릭터 작성에 필요한 디자인 프로그램을 사용하여 다양한 캐릭터 시안을 제안하고 제작하는 능력을 교육한다.

• **디지털드로잉**

Digital Drawing

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

• **비주얼아이데이션1**

Visual Ideation 1

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

• **기초영상디자인**

Basic Video Design

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

• **게임그래픽기초**

Basic Game Graphic

게임그래픽 콘텐츠를 제작하기 위하여 다양한 자료를 수집, 분류, 분석하여 효과적 게임콘텐츠 개발을 위한 리서치를 통해 얻어진 결과를 심도 있게 분석하는 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.

• **웹편집기초**

Basic Web Editing

웹디자인 제작에 필요한 프로그램의 기술적 능력을 습

득하고 시각적으로 전개, 표현하는 교육을 한다.

• **비주얼아이데이션2**

Visual Ideation 2

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

• **UI/UX웹디자인1**

UI/UX Web Design 1

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

• **모바일앱콘텐츠제작1**

Mobile App Contents Production 1

모바일 플랫폼(Android, iOS 등)에 대한 이해와 각 플랫폼의 특징, 언어 및 도구 활용에 대한 기초 지식을 배워서 모바일 앱 콘텐츠를 개발하는 과정을 통해 문제 해결 능력을 키우는 교육을 한다

• **UX인터페이스디자인1**

UX Interface Design 1

사용자 중심의 디자인 원칙과 사용자 경험 설계에 대한 이해를 중심으로 웹 애플리케이션의 사용자 인터페이스 디자인을 교육한다.

• **바이럴마케팅디자인**

Viral Marketing Design

바이럴마케팅의 기초, 타겟층 결정, 콘텐츠 전략, 소셜 미디어 활용전략 등을 가르쳐 콘텐츠를 최적화하여 바이럴 마케팅 성과를 측정까지 할 수 있도록 교육한다.

• **웹콘텐츠디자인1**

Web Contents Design 1

웹 콘텐츠 디자인 교육과정은 웹사이트나 앱 등 디지털 플랫폼에 적합한 시각적 요소를 개발하는 데 필요한 기술과 개념을 가르치며 주로 웹디자인도구활용, UI(사

용자 인터페이스) 디자인, 웹 그래픽스 및 이미지 최적화 등을 교육한다.

- **UI/UX웹디자인2**

- UI/UX Web Design 2**

UI/UX웹디자인1 교과목의 심화과정으로 상호작용 디자인, 유저테스트와 피드백 수립 등 사용자의 경험에 기반하여 웹디자인을 교육한다.

- **웹퍼블리싱1**

- Web Publishing 1**

웹 콘텐츠 제공에 앞서 웹 실행에 필요한 웹 코딩능력을 갖추고, 웹상에서 출판하는 능력을 교육한다. 웹 디자인 도구인 Figma를 활용하여

- **모바일앱콘텐츠제작2**

- Mobile App Contents Production 2**

모바일 앱 콘텐츠에 대한 ‘모바일앱콘텐츠제작1’에서 관련 기초 지식을 배우고 난 후에 심화과정으로 모바일 앱 콘텐츠를 개발, 제작하는 과정은 물론 하나의 프로젝트 완성도에 집중하여 교육한다.

- **웹콘텐츠디자인2**

- Web Contents Design 2**

‘웹콘텐츠디자인1’의 심화과정으로 레스폰시브 웹 디자인, 웹 그래픽스 및 이미지 최적화, 웹 애니메이션 및 상호작용 방법, 웹 접근성까지 고려하여 궁극적으로는 콘텐츠 전략과 디자인 일치까지 이루어지도록 교육한다.

- **UX인터페이스디자인2**

- UX Interface Design 2**

UX인터페이스디자인1의 심화과정으로 사용자 중심의 디자인 원칙과 사용자 경험 설계에 대한 이해를 중심으로 인터페이스 디자인을 교육하되 웹접근성, 디자인윤리, UX디자인의 최신트렌드와 기술도 교육한다.

- **UI/UX포트폴리오1**

- UI/UX Portfolio 1**

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

- **모바일앱프로젝트**

- Mobile App Project**

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

- **웹퍼블리싱2**

- Web Publishing 2**

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

- **프로젝트실무디자인1**

- Practice Project Design 1**

선정된 콘텐츠를 기반으로 프로젝트를 수행하기 위하여 비즈니스 모델을 검토하고 유사 콘텐츠를 분석하여 프로젝트 기획서를 제작하는 능력을 교육한다.

- **웹프로젝트1**

- Web Project 1**

기업이 요구하는 실전 웹디자인 홈페이지 구축의 기본 디자인을 바탕으로 보다 세련되고 실무에 적용되는 웹 페이지를 구축하도록 한다.

- **UI/UX포트폴리오2**

- Video Media Portfolio**

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

- **프로젝트실무디자인2**

- Practice Project Design 2**

선정된 콘텐츠를 기반으로 프로젝트를 수행하기 위하여 비즈니스 모델을 검토하고 유사 콘텐츠를 분석하여

프로젝트 기획서를 제작하는 능력을 보다 심도있게 교육한다.

- **웹인터페이스디자인**

 - Web Interface Design**

사용자가 웹사이트에 쉽게 접근할 수 있도록 하는 웹 접근성 원칙에 대한 이해와 적용 방법을 교육하고 현재의 웹 디자인 트렌드 등을 소개하여 웹사이트 사용자 인터페이스(UI)를 잘 설계, 디자인하도록 한다.

- **웹프로젝트2**

 - Web Project 2**

‘웹프로젝트1’에서 배운 웹페이지 구축 방법을 토대로 심화과정으로서의 기업이나 단체, 또는 기관 등을 선정하여 프로젝트 완성도 및 가독성을 좋게 하는 디자인 교육을 보다 강화한다.

- **캡스톤디자인**

 - Capstone Design**

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

- **현장실습**

 - Field Practice**

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

- **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 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.