

학과명	첨단예술융합학과
-----	----------

개설교과목 현황

번호	학수번호	학기	과목명 (위 국문 / 아래 영문)	학점수	시간수		교과목 해설(위 국문 / 아래 영문)
					이론	실기	
1		1	첨단예술융합론	3	3		예술가적 상상력과 과학적인 사고 그리고 비즈니스 능력의 융합이 만드는 시너지 효과를 조사 연구하여 사회환경의 변화에 따른 다양한 융합주제를 연구한다.
			State of the Arts Convergence Theory				Students research and study the synergy created by the fusion of artistic imagination, scientific thinking, and business capabilities to study various convergence topics as the social environment changes.
2		2	예술과 기술 융합세미나	3	3		창작자의 작품의도가 감상자에게 효과적으로 전달되기 위한 다학제적 관점에서 융합 창작물을 조사하고 예술과 기술의 융합 본질에 대한 연구를 한다.
			Art and Technology Convergence Seminar				This course is designed to investigate convergence creations from a multidisciplinary perspective to effectively communicate the intentions of the creator's works to the viewer and study the nature of the convergence of art and technology.
3		1	첨단예술콘텐츠제작 프로젝트	3	3		첨단 예술 콘텐츠의 제작사례를 조사하여 융합 프로젝트를 기획 한다.
			State of the Arts Content Production Project				This course is designed to plan convergence project by investigating the production cases of high-tech art content.
4		1	연구방법론	3	3		논문을 위한 주제선정과 연구방법론을 토론과 리서치를 통해 학습한다. 교수자에 의한 기술습득 수업이 아니며 개인별 동기부여와 코스 비평을 통해 관련분야의 전문가가 되기 위한 방법론을 스스로 찾고 리서치하여 연구의 방법론을 확보한다.
			Research Methodology				Students enroll in Research Seminar select a topic for thesis and plan its implementation. Both tasks will achieved through class discussions and research. This is not a how-to course but a critical review of the student's ideas for thesis, the motives behind them, and their implications in the student's

						professional future.
5	2	첨단예술콘텐츠 워크숍	3	2	1	첨단 예술 콘텐츠의 제작사례를 조사하여 융합 프로젝트를 기획 한다.
		State of the Arts Content Workshop				This course will host industry-academic workshop based on planning Advanced Arts Content Production Project.
6	2	AI/빅데이터 예술	3	3		인공지능과 빅데이터가 과학범위를 넘어 새로운 아트 형식으로 확장될 수 있는 가능성을 조사하고 연구한다.
		AI/Big Data Art				This course is designed to investigate and study the possibility of artificial intelligence and big data expanding beyond the scope of science into a new art form.
7	1	VR/AR미디어응용프로젝트	3	2	1	가상현실과 증강현실을 응용한 새로운 엔터테인먼트 콘텐츠를 기획하고 아트와 기술의 융합이 만들어내는 대중적 가능성을 연구한다.
		VR/AR Media Application Project				It plans new entertainment contents that apply Virtual Reality and Augmented Reality and studies the popular possibilities that the convergence of art and technology creates.
8	2	융복합예술정책 세미나	3	3		융복합예술 정책의 국제 사례를 조사하여 우수한 정책이 국내에 적용될 수있는 가능성을 연구한다.
		Convergence Arts Policy Seminar				This course is designed to investigate international cases of convergence arts policies to study the possibility of excellent policies being applied in Korea.
9	1	영화비평 세미나	3	3		영화이론에 대한 전문적 지식을 바탕으로 작품의 주제, 서사 내용, 감독의 연출력, 그리고 관객에게 미치는 영향까지 비판적으로 토론하는 세미나 과목이다. 이 세미나는 한 편의 영화가 담고 있는 이데올로기는 물론 사회적 문제와 영향을 비판적 관점에서 접근하는 연구이다.
		Seminar on Film Criticism				Based on the professional knowledge of film theory, this seminar will discuss critically about thesis, narrative, directing of a film work and this film's effects on audience, This class is an in-depth critical study on ideology and social influence of a film work.
10	2	영화기호학 연구	3	3		기호학적 관점에서 영화 이미지와 서사가 어

						<p>떻게 의미를 생산하고 커뮤니케이션하는지를 탐구하는 과목이다. 영화 및 영상 커뮤니케이션 현상을 기호학의 틀로 통합적으로 다루게 된다.</p> <p>In the perspective of semiotics, this class studies on how a film image produces meanings and how the narrative communicates with audience. This will deal with the phenomenon of the visual communication in a semiotic framework.</p>	
			Study on Film Semiotics				
11		1	영상문화 연구	3	3	<p>대중문화에서 핵심적인 역할을 하는 영화 및 영상을 중심으로 대중문화 연구에 대두된 이론적이고 방법론적인 문제를 공부한다. 영화를 중심으로 대중문화를 분석하며 현재 문화의 흐름을 이해하는데 목표를 둔다.</p> <p>Focusing on film and visual image which are one of the most important parts in the popular culture, this study examines the theoretical and methodological issues raised in the popular culture. The goal of students in the class is understanding of the current trend of the popular culture through analysis of film.</p>	
			Cultural Study on Film				
12		2	메소드연기분석	3	2	1	<p>메소드연기의 체계적인 이론정립과 실습을 통해 체화학습한다</p> <p>Physical chemistry is learned through systematic theoretical formulation and practice of method acting.</p>
			Method Acting Analysis				
13			영화기술 세미나	3	3	<p>디지털 기술이 도입된 이후 영화 기술은 촬영, 편집, 사운드, 배급 등 전영역에 혁신적인 변화가 일어나고 있다. 고전적인 영화 기술에 도입된 디지털과 통신 기술이 어떤 영향과 변화를 주고 있는지 프로덕션과 포스트 프로덕션의 영역별로 연구하고 발표한다.</p> <p>Since the introduction of digital technology, film technology has undergone innovative changes in all areas such as shooting, editing, sound, and distribution. It studies and presents the effects and changes of digital and communication technologies introduced in classic film technology in production and post-production areas.</p>	
			Film Technology Seminar				
14			영화구조 세미나	3	3	<p>영화의 구문법, 영화연출의 스타일 등을 중심으로 영화적 영향을 끼치는 요소들을 분석한다.</p>	

			The Elements of Cinema				Seminar on the analyze cinematic elements toward cinematic impacts with focusing on cinematic language and directing style.
15	1	공연예술미학	3	3			공연예술의 본질과 특성을 중심으로 다양한 시각에서 미학적 이론과 현장을 연계하여 연구한다.
		Performing Arts Aesthetics					Study performing arts by focusing on the nature and characteristics of performing arts, and linking aesthetic theories and fieldwork from various perspectives.
16	2	공연예술비평	3	3			공연예술의 본질에 대한 미학적 규명을 기본으로 하여 그 이해와 분석 및 평가를 위한 다각도의 비평방법을 연구한다.
		Performance Arts Criticism					Study multi-angle criticism method for analyze and evaluation, based on aesthetic clarification of the essence of performing arts.
17	1	매체공연예술론	3	3			공연예술에 있어서 창작과 표현의 다양성이 확대되고 있는 가운데 매체의 본질과 특성 및 발전 가능성을 모색하고 연구한다.
		Media Performance Art Theory					Study the nature, characteristics, and potential of media, while the diversity of creation and expression is expanding.
18	2	비교공연예술학 연구	3	3			다양한 공연예술의 현상 중 대표적인 장르를 선별하여 미학적 특성을 분석해 본다. 시대에 따라, 정치적, 사회적 특성에 따라 공연예술의 변화와 발전 상황을 규명해 본다.
		Comparative Performing Arts Studies					Select representative genre from various performing arts phenomena, and analyze its aesthetic characteristics. Study how performing arts has changed and developed according to the times, political, and social changes.
19	1	현대공연특수연구	3	3			현대공연예술의 현상들에서 공통적으로 대두되는 주요 주제를 선택하여 다양한 시각과 방법론을 연구한다.
		A Special Study on Contemporary					Select the main themes from the themes that arise in common in contemporary performing arts

			Performance			phenomena. And study the themes with various perspectives and methodologies.
20	2	공연예술사회학	3	3		공연예술이 문화적 현상으로서 사회에 미치는 영향을 분석하고, 사회변화에 따른 공연예술의 내용과 및 공연형식의 변화를 연구한다.
		Performing Arts Sociology				Analyze the impact of performing arts as a cultural phenomenon to society. And study the changes of the content of performing arts and performance type according to social changes.
21	1	동시대의 연극론	3	3		현대 동시대의 각국과 우리나라의 연극계를 총괄하여 연극의 양상과 미학적 특성을 세부 장르별로 연구한다.
		Contemporary Theatricalism				Study the aspects and aesthetic characteristics of play in detailed genre by analyze the theater industry of each countries including korea, in the modern era.
22	1	콜로키움 I	3	3		논문 작성을 기본으로 하여 개인별 연구과제에 대해 연구를 진행한다.
		Colloquium I				Conduct the research on individual research projects based on thesis writing.
23	2	콜로키움 II	3	3		논문 연구 과제를 중심으로 세미나 개최 및 논문의 완성단계까지 포함한 심도 있는 연구를 진행한다.
		Colloquium 2				Focusing on thesis research project, hold seminar and conduct in-dept research including thesis completion.
24	2	수용미학연구	3	3		현대예술에 있어서 과정을 통한 대상의 구조적 이해 뿐만아니라 관객에 수용에 이르는 총체적 과정의 의미를 연구한다.
		Aesthetics Embrace Study				Study the meaning of overall process in contemporary art, not only the structural understanding of the object through the process, but also the acceptance of the audience.
25	1	무대미술론	3	3		고대부터 현대 그리고 미래까지 무대미술의 변천 과정을 연구한다.
		Theory of				This course is designed to study the history

			Stage Art				of Scenography from ancient to modern times and to the future.
26	2	무대기술론	3	3		무대기술의 이론적 배경과 새로운 기술을 개발하고 연구한다.	
		Theory of Stage Technical				This course is designed to study the theoretical background and new technology of Stage.	
27	1	스태이지 디자인 세미나	3	2	1	무대디자인의 실습을 통해 이론적 배경과 무대기술을 연구한다.	
		Stage Design Seminar				This course is designed to study the theoretical background and stage technology with the practice of scenic design.	
28	1	무대의상학	3	3		고대부터 현대까지 서양과 한국의 무대의상사를 연구하고 무대의상 이론을 정립한다.	
		History & Theory of Costume				This course is designed to study on the history of western and korean costume from ancient times to modern times following the history of theatre. And establishes the theory of stage costumes.	
29	2	아트 앤 코스튬	3	2	1	무대의상의 많은 특징과 기능을 독특한 콘셉트, 다양한 소재 및 재료, 그리고 새로운 기법을 통해 접근하고 연구한다. 또한 이 과목은 무대의상의 미적, 상징적, 예술적 가치를 높이고 시각적 표현을 강화하는 과목이다.	
		Art & Costume				Many features and functions of stage costumes are approached and studied through unique concepts, various materials and new techniques. In addition, this course is designed to study the aesthetic, symbolic, and artistic value of stage costumes and enhances visual expression.	
30	1	코스튬디자인 세미나	3	2	1	각 장르별 매체를 심도있게 연구하고 작품 속 시대와 사회, 그리고 캐릭터의 심리까지 연관하여 무대의상을 분석하고 디자인한다.	
		Costume Design Seminar				Each genre-specific medium is studied in depth, and stage costumes are analyzed and designed in connection with the times, society, and the	

						psychology of characters.
31	2	디자인 콜로퀴움	3	2	1	디자인 프로젝트에 대한 교수와 학생간의 토론으로 구성되며 디자인 과정이나 작업 현장에서 발생하는 문제 및 이슈에 대한 실용적이고 철학적인 생각과 정보를 교환한다.
		Design Colloquium				This course consists of discussion among the faculty and students about current projects. The purpose is an exchange of practical and philosophical thoughts and information about issues, problems, and procedures encountered in the field.
32	1	라이팅디자인 세미나	3	3		조명디자인과 관련된 다양한 철학과 이론을 연구한다. 창작예술과 환경조명디자인을 분석하고 비평해가면서 조명의 이론적 체계를 확립하고자 한다.
		Lighting Design Seminar				We study various philosophies and theories related to lighting design. It also analyzes creative arts and environmental lighting design. Then, by criticizing, we try to establish a theoretical system of lighting.
33	2	창작예술과 라이팅	3	3		조명디자인과 관련된 시각적 요소와 빛의 이미지 관한 이론을 정립하며, 각 나라별로 가지고 있는 빛의 의미와 상징성에 대하여 연구한다.
		Creative Arts and Lighting				We establish a theory about visual elements and images of light related to lighting design. And study the meaning and symbolism of light in each county.
34	1	프로덕션디자인 세미나	3	3		영화 미술의 예술적 동의어인 프로덕션디자인을 미학적 방법론을 통하여 다각적으로 집중 연구한다. 역사적인 영화미술을 연구하여 프로덕션디자이너들이 영화주제를 시각적으로 표현하는 영상이미지의 스타일과 룩을 어떻게 통제하고 조절하여 계획하였는지 살핀다. 아울러 영화 제작 전반에서 주제 표현이 시각적으로 명확하고 일관되게 이루어지도록 하는 커뮤니케이션을 위한 감성디자인을 연구한다.
		Production Design Seminar				This course focuses on Production design, an artistic synonym of film art, and aesthetic methodology in a symmetrical and multifaceted manner. Study historically study film art to see how to control and plan the style and look of video images that express the subject of film. We study communication that makes the subject expression more clear and consistent throughout film production on stage.
35	2	다큐멘터리사진	3	2	1	다큐멘터리 사진의 이론과 실기를 익혀 활용하도록 한다.

			Documentary Photography				Study theory and practical technique of documentary photography.
36		2	디지털사진	3	2	1	디지털사진의 후작업과 이것을 기반으로 다양한 응용 사진을 연구하는 실습과목
			Digital Photography				Creative workshop of digitally manipulated photographic image
37		1	영상기획론	3	3		기초적인 영상 기획과 아이디어 발상, 창의적인 영상 기획 제작을 위한 기획, 기획안 작성을 목적으로 한다.
			Image Planning Theory				Basic video planning and idea creation, It is intended to create a plan and plan for creative video planning and production.
38		1	순수 사진	3	2	1	순수사진의 여러 장르별 대표작가와 그들의 작품을 집중 연구하고, 주제에 관한 심도 깊은 접근방법을 배움으로써 이를 자신의 작품제작에 이용할 수 있는 방법에 대한 연구를 한다.
			Fine Art Photography				Study photographers in fine art field and approach to theme so that students can put a theory in their work.
39		1	사진워크숍 I	3	2	1	사진이 예술적 표현의 한 수단으로서 형성된 과정을 탐구하고 그렇게 학습된 탐구의 결과물을 작품제작에 접목할 수 있도록 한다.
			Photography Workshop I				The whole process leading to actual Production in the form of artistic work will be dealt with , by accurately understanding and analyzing the characteristics of the photography.
40		2	사진워크숍 II	3	2	1	사진매체가 예술적 도구로서 형성된 과정과 예술사적 의미에 대한 이론적 방식을 작품 제작이라는 실천적 방식으로 이를 수 있을 것으로 기대된다.
			Photography Workshop II				The purpose in this class is to understand, explore, and actually perform artistic representation among

						the ends of diverse images produced by the photographic medium.
41		1	만화애니메이션 비평 Cartoon & Animation Criticism	3	3	<p>본 교과는 만화, 애니메이션 감상법 전반에 대한 이론과 만화·애니메이션에서 사용되는 용어와 개념을 이해하여 비평연구능력을 개발하도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 만화와 애니메이션의 흐름, 작가론, 예술론 등 전반적인 이론을 살펴보고 감상과 비평 방법에 대한 사례를 탐색하여 만화와 애니메이션 감상법과 비평의 이론을 확립한다.</p> <p>This subject creates an understanding of the advanced theories of overall Cartoon & Animation appreciation and the terms and concepts used in Cartoon & Animation and sets a goal in increasing critique activities and developing researching ones. For this the subject will look at the overall theories such as the flow of modern Cartoon & Animation, artists and art theories, and find examples of appreciation and critique to establish a theory on art appreciation and critique in Cartoon & Animation.</p>
42		1	인터랙티브 스토리텔링 Interactive Storytelling	3	3	<p>전통적인 내러티브 스토리텔링에 기초하여 디지털 미디어의 상호작용성을 활용한 예술적 표현을 연구한다. 독자가 참여하여 만들어가는 이야기의 가능성과 발전 방향을 연구하기 위해 컴퓨터 게임과 같은 상호작용성의 융합연구를 한다.</p> <p>Based on traditional narrative storytelling, we study artistic representations utilizing the interaction of digital media. To study the possibility and trend of stories that readers participate in, we conduct a fusion study of interactions such as computer games.</p>
43		2	디지털만화 세미나 Digital Cartoon Seminar	3	3	<p>디지털 미디어 환경에서 창작자의 자유로운 상상력을 구체적으로 펼칠 수 있도록 디지털 장비를 활용한 여러 형태의 만화를 조사하고 연구한다.</p> <p>This course introduces digital materials and processes for producing comics. Students will be able to broaden your visual references and imagination in digital media process.</p>
44		2	뉴미디어 콘텐츠 세미나 New Media Contents Seminar	3	3	<p>과학과 기술이 융합된 환경에서 미디어의 변화에 따른 콘텐츠를 조사하여 창작환경의 변화와 예술 콘텐츠의 트렌드를 연구한다.</p> <p>In an environment where science and technology are combined, the contents are investigated according to changes in media to study the changes in the creative environment and the trends</p>

						of art content.
45	1	3D그래픽 동향	3	2	1	3차원 컴퓨터 그래픽 기술은 게임, 영상, 공연, 교육 등 모든 분야에 걸쳐서 사용되는 핵심 기반 기술이다. 현재 3차원 컴퓨터 그래픽스를 이용한 응용 분야가 예술 응용 융합 콘텐츠의 확장으로 구현되는 최신에 기술과 사례를 조사하여 미래의 3D 그래픽 콘텐츠를 연구한다.
		3D Graphics in Context				3D computer graphics technology is a key underlying technology used across all fields, including games, video, performance, and education. We study future 3D graphics content by investigating the state-of-the-art techniques and cases in which applications using current 3D computer graphics are implemented as extensions of art-application fusion content.
46	1	융합 콘텐츠 콘텍스트	3	3		예술로서의 만화와 애니메이션과 산업 측면에서의 만화와 애니메이션을 동시에 숙고하여 현재의 시점에서 예술의 역사, 관계, 영상언어 등을 통해 만화애니메이션산업과 만화애니메이션예술의 흐름(Main Stream)이 무엇인지 학습한다.
		Convergence Contents in Context				This course is designed to consider cartoon and animation within the context of fine art and the commercial industry. Students will be taken a look at the mainstream art community and cartoon and animation community - its history, concerns, visual language, artists.
47	2	만화영상기호학	3	3		만화와 영상에서 사용되는 기호와 기호의 프로세스, 지시, 유사, 은유, 상징 등을 학습한다. 이 과정을 통해 이미지와 언어학에 기초한 언어의 의미와 구조를 이해하고 연구한다.
		Semiotics of Cartoon & Animation				The aim of this course is study of signs and sign processes, indication, analogy, metaphor, symbolism and communication to the field of cartoon and animation. Students should understand and study structure and meaning of images and language that is based on linguistics.
48	2	머시니마 연구	3	3		머신(Machine)과 영화(Cinema)의 합성어인 머시니마의 사례를 조사하고 게임엔진 기반의 새로운 영상/애니메이션방법론에 대한 연구를 한다.
		Machinima Study				Students investigate the case of Mercinima, a compound word of Machine and Cinema, and study new video/animation methodologies based on game engines.
49	2	만화애니메이션미학 연구	3	3		만화와 애니메이션의 효과적인 커뮤니케이션을 위한 영상미학 이론을 바탕으로 만화와 애니메이션만의 고유한 미학을 연구하여 문화예술 콘텐츠로서의 경쟁력 강화를 모색한다.
		Cartoon &				Based on the theory of visual aesthetics for

		Animation Aesthetics				effective communication of cartoons and animations, the company seeks to strengthen its competitiveness as a cultural and artistic content by studying the unique aesthetics of cartoon and animation.
50	2	실험만화애니메이션 연구	3	3		만화와 애니메이션의 스토리 구성, 연출, 덧생, 마무리에 이르기까지의 전 과정을 조사한다. 여러 가지 제작 방법을 함께 사용하여 실험적인 만화애니메이션 콘텐츠 제작이 무엇인지 연구한다.
		Experimental Comics & Animation Studies				Students investigate the entire process of the cartoon and animation such as story composition, directing, drawing, etc. Several production methods are used together to study what experimental cartoon and animation contents production are.
51	1	캠페인 매니지먼트	3	2	1	비영리, 영리, 정부 단체 등과 같은 조직에서 특별한 목적을 갖고 행해지는 조직적인 활동인 캠페인을 기록하고 관리하는 전문적인 지식과 실무 능력을 배양한다.
		Campaign Management				Cultivate professional knowledge and practical skills to record and manage campaigns, organizational activities conducted for special purposes in organizations such as non-profit, for-profit and, governments.
52	2	비영리단체 경영	3	2	1	비영리단체를 개괄적으로 살펴보고, 시장경제의 모순을 완화할 새로운 기업경영 형태로서 주목받고 있는 협동조합과 사회적기업을 함께 살펴보면서 미래 문화예술 비영리단체의 방향성에 대해 통찰해 본다.
		Non-profit organization management				Take an overview of Non-Profit Organizations, Cooperatives and Social enterprises, attracting attention as a new form of corporate management that will alleviate the contradictions in the capitalist market economy, and get an insight into the future direction of Culture and Arts non-profit organizations.
53	1	문화예술기획. 제작 실습	3			문화예술기획안을 직접 작성하고 제작, 실습한다.
		Culture and art planning and production practice				Prepare, produce, and practice Culture and Arts planning proposal in person.
54	2	문화예술재원조성 워크숍	3	1	2	문화예술단체의 재원조성에 대한 이론을 학습한 후, 재원조성 기획안을 바탕으로 직접 공모지원 사업에 참여, 제안한다.

		Fundraising for Art and Cultural Workshop				After learning the theory on the fundraising of Culture and Arts organizations, directly participate in and propose a public supporting project based on the fundraising proposal.
55	1	문화예술융합장르 워크숍	3	1	2	문화예술의 다양한 장르에 대해 토론하고 이를 바탕으로 융합·실용화 시킬 수 있는 아이디어를 도출한다.
		Culture and Arts Convergence Genre Workshop				Discuss various genres of Culture and Arts, and come up with the ideas that can be fused and put into practical use.
56	2	문화예술정책 세미나	3	1	2	국내외 문화예술정책 성공사례와 실패사례 그리고 문화예술정책 이슈에 대해서 발표, 토론한 후 국내 문화예술정책 발전방안에 대해 논의한다.
		Culture and Arts Policy Seminar				After presenting and discussing the successful & failure cases on Culture and Arts policies of domestic and foreign, debating ways to develop domestic Culture and Arts policies.
57	1	뉴미디어와 GUI 디자인 연구	3	3		새롭게 변화하는 디지털미디어의 변화하는 매체별 미디어의 사례분석 연구를 바탕으로 매체별 뉴미디어 GUI Design 분석 및 연구
		A Study of New Media & GUI Design				Analysis and Study of New Media GUI Design by Media Based on the Case Analysis of the Changing Media of New Digital Media
58	1	첨단문화산업 기획	3	3		문화콘텐츠산업의 현황 및 발전 방향을 이해하고, 소비자 요구 분석 및 시장분석을 바탕으로 게임, 영상, 에듀테인먼트, 웹&모바일콘텐츠 등의 다양한 디지털 콘텐츠 상품 개발을 위한 새로운 아이디어를 발굴하고 연구한다.
		Cutting Edge Cultural Contents Planing				Understanding the current status and development direction of the cultural content industry, and discovering new ideas for developing various digital content products such as games, videos, edutations, and web & mobile
59	1	웹&모바일 콘텐츠 프로젝트	3	2	1	웹&모바일에 적용 가능한 인터랙티브 코믹스, 인터랙티브 영상, 학습게임, 애플리케이션 등 다양한 콘텐츠를 개발하기 위해 인터랙션이 가미된 스토리텔링 능력 등을 배양하는 과정이다. 즉, 디지털스토리텔링에 필요한 인터랙션의 유형과 특징을 이해하고 분기점이 있는 스토리와 정보 구성, 몰입을 끌어내는 재미와 이벤트 등을 설계하는 방법론을 배운다.
		Web&Mobile Contents Project				The course of cultivating the interactive storytelling ability to develop various contents such as interactive comics, interactive video, education game, application applicable to web & mobile, etc;

						to understand the types and characteristics of interaction necessary for digital storytelling, and to learn methodologies to design fun and event factors that draw attention, stories with sub-sections, composition, etc.	
60		1	미디어 스토리텔링	3	2	1	신화, 설화, 인물 등의 다양한 원천콘텐츠를 소재로 이야기를 개발하는 방법론을 배우고, 이를 바탕으로 내러티브가 있는 디지털콘텐츠를 제작하기 위한 스토리와 시나리오를 직접 써보는 과정이다. 즉, 스토리의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 구조를 분석하고, 명료한 주제와 사건의 개연성 구축, 개성 있는 캐릭터 설정 등 스토리 구성 능력을 배양한다.
			Media Storytelling				To learn methodologies to develop stories based on various source contents including myths, tales, and characters, and write a story or scenario for digital contents that include a narrative; to analyze the story structure centering on the major story factors such as character, event, and background; to cultivate story developing skills including clear theme, probability of the story, creation of unique characters, and so forth
61		1	VR·AR콘텐츠 기획	3	3		4차 산업혁명의 핵심기술인 가상현실, 증강현실을 적용한 영상, 에듀테인먼트, 게임콘텐츠 등을 기획 제작하는 심화 과정이다. 가상현실, 증강현실 콘텐츠를 제작하기 위한 Unity 3D 등과 같은 엔진과 UI/UX 설계 등 전 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 프로젝트 중심의 수업이다
			VR·AR Content Design				An in-depth process of planning and producing virtual reality, the core technology of the 4th industrial revolution, augmented reality video, edutainment, and game contents. This is a project-oriented class that enables you to systematically experience the entire process such as UI / UX design and engines such as Unity 3D for producing VR and AR content
62		1	VR·AR 게임디자인론	3	3		실제로 구현 가능한 창의적인 VR·AR 게임콘텐츠 개발을 위해 체계적인 게임시스템 설계방식과 이를 그래픽으로 표현하는 능력을 익힌다. 즉, 게임의 장르 및 목적과 방향성을 설정하고, 이를 토대로 시스템 설계, 밸런스 및 레벨 디자인, 게임 엔진의 이해를 통해 인터페이스 디자인으로 구체화 시키는 과정을 습득한다.
			Theory of VR·AR Game Design				It is leaned to express systematic design methods of game system as graphic for development of creative VR·AR game contents that is possible to realize actually. That is, it is exteriorized as interface design through system design, balance, level design, and understanding game engine based on created game genre, purpose, and directional nature.

63	2	VR-AR 게임프로젝트	3	2	1	게임 산업에 대한 전반적인 이해와 다양한 기술 및 트렌드 등을 분석하고, 실무에 적용 가능한 웹 & 모바일 애플리케이션 제작기술에 대해 학습하며, 네트워크 게임 및 기능성 게임콘텐츠 등으로 개발하는 프로젝트 중심의 수업이다.
		VR-AR Game Project				to analyze various techniques and trends, learn web & mobile application production skills applicable to actual affairs; a project-centered course to develop network games and functional game contents.
64	2	에듀테인먼트 연구	3	3		디지털에듀테인먼트, 출판에듀테인먼트, 공간에듀테인먼트에 대한 동향과 특징 등에 대한 분석 및 연구를 한다.
		Study of Edutainment Contents				Analysis and research on the current status and developmental characteristics of digital edutainment, publishing edutainment, and spatial edutainment
65	2	디지털콘텐츠 마케팅	3	3		디지털콘텐츠산업 현장에 빠르게 적응하는 능력을 키우기 위한 실무중심의 수업으로 비즈니스 마인드를 함양하는 것을 목표로 한다. 마케팅 전반에 대한 이해를 토대로 자료를 조사하고 분석하는 방법 및 전략을 수립하는 방법, 광고캠페인 기획에 이르기까지 전략적으로 사고하는 방법에 대한 체계적인 지식을 배운다.
		Digital Contents Marketing				To cultivate a business mind through practical lessons to enhance abilities to be accustomed to the rapidly changing industry of digital contents; to systematically learn expertise on methods to investigate and analyze data based on general understanding of marketing, and methods to think strategically even up to the area of ads campaign planing.
66	2	영상콘텐츠 프로젝트	3	2	1	1인 미디어 방송과 상호작용이 있는 인터랙티브 미디어 방송 등 다양하고 새로운 형식의 뉴미디어를 기획, 개발하는 '문제 해결 중심 수업', '프로젝트 중심 수업'으로 현업의 실무를 체계적으로 체험한다.
		Video Contents Project				Experience systematic business practices through 'problem-based learning' and 'project-based learning' that plan and develop various new media such as interactive media broadcasting through one-person media broadcasting.