▣ [붙임 2.] 영상·애니메이션디자인 전공 교과과정 일람

전공	교과구분	교과목명	학년/학기	교과목 소개
영상·애니메이션디자인	전공기초	영상애니메이션 기초	1학년 1/2학기	• 영상과 애니메이션의 기본 원리를 이해하기 위해 영상의 특성과 움직임에 대한 기초이론을 탐구하고, 이를 바탕으로 타이밍과 프레임 감각을 익힐 수 있도록 하는 실습을 애니메이션 저작도구를 통해 수행한다.
	전공선택	문화콘텐츠기획	2학년 2학기	• 다양한 분야의 콘텐츠 기획과 설계, 창작을 위한 문화콘텐츠 산업의 특성을 연구한다. • 친산업적인 발상과 설정, 스토리텔링을 위한 요소들에 대해 탐구하여 콘텐츠 기획자로서의 역량을 함양한다.
		디지털 스튜디오	2학년 2학기	• 디지털 기술을 이용하여 영상애니메이션 분야에 필요한 콘텐츠 제작 및 프로젝트 개발을 수행할 수 있도록 디지털관련 실습(S/W)을 통해 연구한다.
		디지털애니메이션 동작표현	2학년 1학기	• 인물과 물체의 액션 연출을 위한 움직임의 원리, 연기, 타이밍에 대한 이론과 실습을 진행한다. • 디지털 시대에 애니메이션 원리를 효율적으로 습득할 수 있도록 애니메이션 저작도구의 활용능력도 함께 함양한다.
		인터랙티브 미디어	3학년 1학기	• 인터랙티브 미디어에서는 인터랙티브 미디어에 대한 지식과 소프트웨어 역량을 바탕으로 인터랙티브 미디어의 조형, 심미적 측면을 이해할 수 있으며 이를 실제 제작에 활용할 수 있다. • 인터랙티브 미디어는 상호작용성이 강조되는 오늘날의 미디어콘텐츠에 있어서 매우 중요한 개념이다.
		게임 페인팅기법연구2	3학년 1학기	• 그래픽, 게임 등의 디자인 분야에서 사물과 상황의 설득력 있고 객관적인 묘사를 위하여 그래픽 기법의 숙련은 중요하다. • 본 과목에서는 컴퓨터그래픽스의 기본 기법들과 컴퓨터그래픽스 툴의 기초에 관하여 공부한다. • 또한 묘사 주제를 설정하고 이를 기 습득한 다양한 컴퓨터그래픽스 기법으로 묘사해 본다.
		영상미디어 아트워크	2학년 1학기	• 영상을 위한 시각 커뮤니케이션을 극대화하는 조형원리에 대해 탐구한다. • 기초조형부터 색채운용 등 시각적 미학에 대한 연구를 기본목표로 하며, 레이아웃과 미장센, 운동성과 리듬감까지 포함한 심미성 연출 역량을 함양한다.
		영상커뮤니케이션	2학년 2학기	• 영상연출의 기본인 서사와 영상언어를 연구하여 대중들과 소통할 수 있는 영상콘텐츠를 제작한다.

				• 영상문법, 카메라워킹, 편집론을 바탕으로 하는 스토리보드 작성법과 영상연출법을 프로젝트 수행을 통해 습득할 수 있도록 한다.
	전공필수	**컴퓨터 특수시각효과**	3학년 1학기	• 컴퓨터시각효과에서는 영화, 방송, 게임, 애니메이션과 같이 인터랙티브 엔터테인먼트 분야에서 가장 많이 사용되고 있는 컴퓨터특수효과 제작방법 및 3D제작 과정 등을 학습하고 경험함으로써 특수영상전문가로써의 역량을 갖출 수 있다.
		캐릭터 개발 프로세스	3학년 2학기	• 스마트 미디어 시대의 문화콘텐츠 제작에 있어서 캐릭터디자인은 핵심적인 요소이다. • 창의적인 캐릭터는 외형뿐만 아니라 변별력을 가질 수 있는 성격에서 기인하기 때문에 개성 있는 성격 구축이 중요하다. • 차별화된 캐릭터 구축을 위한 배경 서사부터 형상화에 이르는 전반적인 과정을 탐구한다.
		영상애니메이션 스타트업워크샵	4학년 2학기	• 영상애니메이션 스타트업 워크샵은 영상애니메이션에 대한 전문지식을 바탕으로 포트폴리오를 제작하며 이와 함께 취업 및 창업에 필요한 전문지식과 기술 등을 스킬업 시켜 취업 및 창업을 준비한다. • 또한 모의창업을 통해 창업을 미리 경험하여 실제 창업 리스크에 대비한다.

▣ [붙임 2.] SW・AI 전공 교과과정 일람

전공	교과구분	교과목명	학년/학기	교과목 소개
SW・AI	전공기초	**콘텐츠 제작을 위한 AI 기초 (과목명 변경)**	1학년 1학기	• AI의 기본 원리와 텍스트・이미지・음악 생성 기법을 학습하고, 이를 영상 콘텐츠 제작 과정에 기초적으로 적용하는 방법을 습득 • 생성 AI 도구 체험을 통해 디지털 영상 기획 및 제작에 필요한 기초 활용 역량 배양
	전공선택	**이미지 생성 AI 활용 (신규)**	2학년 1학기	• 이미지 생성 AI의 핵심 기술과 발전 과정을 이해하고 Diffusion, GAN 기반 모델의 구조와 작동 방식을 학습 • Midjourney, Stable Diffusion 등 도구를 활용하여 창의적 시각 자료를 제작하고 산업 응용 사례를 분석
		콘텐츠 프로듀싱 (신규)	3학년 2학기	• 콘텐츠 프로덕트를 기획하는 데 필요한 기본적인 원칙과 전략 및 콘텐츠 단계별 기획 및 관리 • 콘텐츠 프로덕트의 성공적인 관리와 실행을 위한 실질적인 접근 방법 및 최적화
		AI・3D 융합콘텐츠 제작 (신규)	4학년 1학기	• 생성 AI를 활용한 2D→3D 자동 변환, AI 기반 모델링・애니메이션・리깅을 통한 3D 콘텐츠 제작 기술 습득 • Unity, Roblox, Unreal Engine과 연동하여 메타버스 플랫폼에서 실행 가능한 XR 융합콘텐츠 구현 및 실무 적용 역량 개발
	전공필수	**생성 AI 영상 콘텐츠 기획과 제작**	2학년 2학기	• 생성 AI를 활용한 영상 콘텐츠 기획・스토리보드 설계・편집을 통해 산업 현장 중심의 영상 제작 기술 습득 • SNS 퍼블리싱 및 공모전 출품을 목표로 한 실습 프로젝트 수행으로 실무형 제작 역량 강화
		영상제작 프로젝트 (신규)	4학년 1학기	• 기획・설계・스토리보드・영상 통합 편집 과정을 통해 10~20분 분량의 단편 영상 완성 • 프로젝트 관리, 생성형 AI 기반 제작 도구 활용, 발표・퍼블리싱 과정을 통한 종합적 제작 역량 및 실무 적용 능력 함양