

콘텐츠제작학과 (Department of Content Production)

1. 교육목표

콘텐츠제작학과의 교육 목표는 방송을 포함한 다양한 미디어의 특성을 이해하고, 급변하는 미디어 환경 속에서 우수한 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성에 그 목적이 있다. 문화 콘텐츠의 시대, 다양한 미디어 영역에서 창의적인 아이디어와 기획, 제작 능력을 발휘할 수 있는 융합형 인재 양성을 교육 목표로 한다.

2. 학과연혁

2018. 03. 미디어예술대학 미디어콘텐츠학부 콘텐츠제작전공 제1회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

가. 미디어콘텐츠 관련 이론과 실무에 대한 균형 있는 교육을 통해, 진정성과 전문성을 겸비한 영상콘텐츠 인재를 육성하는데 교과 운영의 중점을 둔다.

나. 전공 교육 프로그램을 통해 미디어를 포함한 다양한 콘텐츠의 특성을 이해하고, 우수한 문화 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성을 위한 교육을 체계적으로 실시한다.

4. 전공능력 정의

핵심 역량	전공능력		전공능력 정의
소통 능력	OC6	의사소통능력	1) 콘텐츠 장르별(영화, TV드라마, 웹툰, 애니메이션, 공연, 1인미디어 등) 작품 해석 능력이다. 2) 콘텐츠 장르별 특징을 파악하고 창작과 제작능력이다.
	OC7	글로벌 능력	1) 콘텐츠의 세계적 흐름(트렌드) 파악능력이다. 2) 콘텐츠산업의 세계적인 통계 파악능력이다.
전문성	OC8	전공직무능력	1) 기획서 작성능력이다. 2) 카메라 작동능력이다. 3) 영상을 편집, 녹음능력이다.
	OC9	자원활용능력	1) 이야기를 발굴 및 스토리텔링 능력이다. 2) 카메라를 활용 및 영상작품 제작능력이다. 3) 주어진 영상 활용 및 편집능력이다. 4) 스토리를 활용 및 공연물 제작능력이다.
창의성	OC10	창의적 문제해결능력	1) 주어진 주제에 대해 창의적으로 기획서를 작성능력이다. 2) 카메라 이용해 주어진 대본을 해석, 창의적인 영상 촬영능력이다. 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석, 창의적인 편집능력이다.
도전 정신	OC11	자기개발능력	1) 이야기 창작능력이다. 2) 기획서 작성능력이다.
공감 능력	OC12	대인관계능력	1) 콘텐츠제작의 각 단계별(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 협업능력이다. 2) 콘텐츠제작의 각 단계별(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 소통능력이다.
	OC13	공동체윤리능력	1) 주어진 주제에 맞는 기획서 작성 협업능력이다. 2) 주어진 대본에 맞는 각 단계별 직군들과 협업능력이다. 3) 변화하는 세계적 콘텐츠 제작의 추세에 따른 콘텐츠제작방향 대응능력이다.

5. 전공능력 선정 배경

- 지속적으로 발전하는 미디어환경에 대응하고 그에 맞춘 콘텐츠제작을 할 수 있는 능력을 기르기 위함이다. 현대사회는 오프라인콘텐츠와 온라인콘텐츠가 공존하고 있고 상호의존도가 점차 높아져가는 추세다. 이에 따라 미디어 또한 온라인과 오프라인에서 상호보완적으로 작용하며 개인친화적, 사회친화적으로 발전하고 있고 그에 따른 콘텐츠에 대한 수요도 높아지고 있다. 그리고 이런 현상은 비단 국내에서만 일어나고 있는 현상이 아니고 세계적인 추세이다. 따라서 콘텐츠제작학과는 이러한 추세에 대응하고 보다 대중친화적이고 창의적인 콘텐츠제작을 위한 전공능력을 갖추고자 핵심역량에 따른 전공능력을 선정하였다. 이런 전공능력을 함양하여 콘텐츠기획, 영상콘텐츠 및 공연콘텐츠 및 1인미디어 제작에 필요한 필수인력인 감독, 작가, 프로듀서, 기술인력(촬영, 조명, 편집, 녹음, 무대설치, 음향 등)을 양성할 수 있다.

6. 모듈별 명칭

대학: 미디어예술대학		학과: 콘텐츠제작학과
진출분야: 미디어 분야(방송사, 독립 프로덕션, 영화제작/기획사, 언론사 등), 문화콘텐츠기업, 문화예술계 등		
모듈1	모듈명: 미디어영상연출	
	진출분야: 지상파방송사, 종합편성채널(JTBC, MBN 등), 케이블(tVN, 홈쇼핑 등), 프로덕션, 영화사, 드라마 제작사, 언론사, 포털, OTT, IP-TV, 종합유선방송사	
	관련직업: PD, AD, 프로듀서, 기획PD, 마케팅PD, 기자, 영화감독, 영상 전문가	
	담당교수: 임훈	
모듈2	모듈명: 미디어영상제작	
	진출분야: 지상파방송사, 종합편성채널(JTBC, MBN 등), 케이블(tVN, 홈쇼핑 등), 프로덕션, 영화사, 드라마 제작사, 언론사, 포털, OTT, IP-TV, 종합유선방송사	
	관련직업: 촬영감독, 촬영기자, 영상편집자, 기술감독, 조명감독, 오디오엔지니어	
	자격증 및 공인성적: 디지털영상편집 1급/2급(한국정보통신진흥협회)	
	담당교수: 이태경	
모듈3	모듈명: 콘텐츠비즈니스	
	진출분야: 1인 미디어, 영화, 애니메이션, 웹툰, 게임, 공연, 축제기획, 문화 및 미디어 관련 공공기관 및 기업	
	관련직업: 1인미디어(MCN산업)전문가, 문화콘텐츠 기획자, 프로듀서, 영상/공연 감독/연출, 영상/공연 제작자, 문화관련 기업, 공공기관, 문화투자전문가	
	담당교수: 조해진	

7. 교육과정 편성표

구분	이수분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간	학점	주 시간					
																								이론	실습	이론	실습	
구분 1	전필	사제동행세미나1-8	4	0.5			0.5			0.5			0.5			0.5			0.5			0.5						
	전필	영상콘텐츠기획WS	3	3	2	1																						
	전선	프리프로덕션WS	3						3	2	1																	
	전선	미디어저널리즘WS	3									3	2	1														
	전선	예능콘텐츠WS	3												3	1	2											
	전선	다큐멘터리제작WS	3														3	1	2									
	전선	드라마제작WS	3														3	1	2									
	전선	미디어연구WS	3																	3	1	2						
	전선	영상콘텐츠제작WS	3																				3	0	3			
구분 2	전필	촬영이론 및 실습	3				3	1	2																			
	전선	촬영심화실습	3							3	1	2																
	전필	영상편집이론 및 실습	3							3	1	2																
	전선	영상편집심화실습	3										3	1	2													
	전선	영상제작워크숍	3										3	0	3													
	전선	스튜디오제작실습및드론촬영	3													3	1	2										
	전선	음향이론 및 실습	3													3	1	2										
	전선	디지털영상효과실습	3															3	1	2								
	전필	문화콘텐츠의 이해	3				3	3	0																			
구분 3	전필	대중문화론	3							3	3	0																
	전선	SNS와 대중문화	3										3	0	3													
	전선	축제콘텐츠개발WS	3										3	0	3													
	전선	유튜브와 스토리텔링	3												3	0	3											
	전선	1인미디어산업론	3														3	0	3									
	전선	이야기산업과 미디어기업론	3														3	0	3									
	전선	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인	3																	3	0	3						
	전필	콘텐츠의 이해와 직업탐색	3	3	0	3																						
	전필	콘텐츠구성과 창의성WS	3				3	2	1																			
창의적응과	전선	지역사회주제캡스톤디자인	3													3	0	3										
	전선	현장실습	3																3	0	3							
	전필	졸업작품캡스톤디자인	3																				3	0	3			
	전공과목 합계			91	6.5		9.5		12.5		15.5		9.5		21.5		9.5		6.5									
타과인정과목	전선	디지털미디어스튜디오	2							2	1	2														CG 디자인		
	전선	디지털영상실습	2									2	1	2												CG 디자인		
	전선	VR.AR디자인	2											2	1	2										CG 디자인		
	전선	광고기획론	3							3	3	0														광고홍보		
	전선	카피라이팅실습	3														3	0	3							광고홍보		
타과인정과목 합계			12							5	4	2	2	1	2	2	1	2	3	3								

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (미디어영상연출)	모듈2 (미디어영상제작)	모듈3 (콘텐츠비즈니스)	창의실용 과정
1	1학기	영상콘텐츠기획WS (3-2-1)			콘텐츠의 이해와 직업탐색 (3-0-3)
	2학기		촬영이론및실습 (3-1-2)	문화콘텐츠의 이해 (3-3-0)	콘텐츠구성과 창의성WS (3-2-1)
2	1학기	프리프로덕션WS (3-2-1)	촬영심화실습 (3-1-2)	대중문화론 (3-3-0)	
			영상편집이론및실습 (3-1-2)		
	2학기	미디어저널리즘WS (3-2-1)	영상편집심화실습 (3-1-2)	SNS와 대중문화 (3-3-0)	
			영상제작워크숍 (3-0-3)	축제콘텐츠개발WS (3-3-0)	
3	1학기	예능콘텐츠 제작WS (3-1-2)	스튜디오제작실습 및 드론촬영 (3-1-2)	유튜브와 스토리텔링 (3-3-0)	
		드라마제작 WS (3-1-2)			
	2학기	다큐멘터리 제작WS (3-1-2)	음향이론및실습 (3-1-2)	1인미디어산업론 (3-3-0)	지역사회주제 캡스톤디자인 (3-0-3)
			디지털영상효과실습 (3-1-2)	이야기산업과 미디어기업론 (3-3-0)	
4	1학기	미디어연구 WS (3-1-2)		유튜브콘텐츠제작 캡스톤디자인 (3-0-3)	현장실습 (3-0-3)
	2학기	영상콘텐츠제작 WS (3-0-3)			졸업작품 캡스톤디자인 (3-0-3)

9. 학습성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	OC6	OC7	OC8	OC9	OC10	OC11	OC12	OC13	가중치합
	전필	사제동행세미나1-8	50%					50%			100%
모 듈 1	전필	영상콘텐츠기획WS	50%					50%			100%
	전선	프리프로덕션WS	40%				60%				100%
	전선	미디어저널리증WS	50%							50%	100%
	전선	예능콘텐츠제작WS	50%						50%		100%
	전선	다큐멘터리제작WS	50%						50%		100%
	전선	드라마제작WS	50%						50%		100%
	전선	미디어연구WS		50%						50%	100%
	전선	영상콘텐츠제작WS						50%		50%	100%
	전선	영상심화실습			40%		60%				100%
모 듈 2	전선	촬영이론 및 실습			40%		60%				100%
	전선	촬영심화실습			40%		60%				100%
	전필	영상편집이론 및 실습			40%		60%				100%
	전선	영상편집심화실습			40%		60%				100%
	전선	스튜디오제작실습 및 드론촬영			40%		60%				100%
	전선	영상제작워크숍		20%					40%	40%	100%
	전선	음향이론 및 실습				40%		60%			100%
	전선	디지털영상효과실습				40%		60%			100%
	전선	문화콘텐츠의 이해			40%	40%	20%				100%
모 듈 3	전선	대중문화론	20%		40%	40%					100%
	전선	SNS와 대중문화			40%	20%		40%			100%
	전선	축제콘텐츠개발WS			30%	40%	30%				100%
	전선	유튜브와 스토리텔링	20%		40%		40%				100%
	전선	1인미디어산업론				50%	50%				100%
	전선	이야기산업과 미디어기업론			50%	50%					100%
	전선	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인			30%		30%	40%			100%
	전선	콘텐츠의 이해와 직업탐색			50%			50%			100%
창의 실용 과정	전필	콘텐츠 구성과 창의성WS				50%		50%			100%
	전선	지역사회주제 캡스톤디자인				40%		40%		20%	100%
	전선	현장실습		40%					40%	20%	100%
	전선	졸업작품 캡스톤디자인							60%	40%	100%
	전필	졸업작품 캡스톤디자인							60%	40%	100%
계	역량총합		380%	110%	520%	410%	530%	490%	290%	270%	3,000%

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
교과목명	사제동행세미나 I ~Ⅷ		영문과목명	Seminar for career development I ~Ⅷ	모듈명
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담				
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담				
교육 방법	이론 () 실습 () 프로젝트 수행(☒) 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	50%	글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력			프로젝트
자기개발능력 (OC11)	50%	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함			프로젝트

과목 프로파일						
교과목명	영상콘텐츠기획WS		영문과목명	Media&Content Planning	모듈명	모듈1
교과 목표	영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 프로그램 기획력과 사고력을 높인다.					
교과 내용	방송프로그램 장르 및 제작시스템 이해, 아이템 선정 및 기획, 예산안 수립, 기획서 작성					
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)					
역량/수행준거 정의						
전공능력	가중치	수행준거			평가방법	
의사소통능력 (OC6)	50%	1) 방송영상에 대한 기본적인 이해와 제작 과정 전반에 대해 이해한다. 2) 방송영상 산업에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템을 도출할 수 있다. 3) 프로젝트 기획서를 작성할 수 있다.			시험, 보고서	
자기개발능력 (OC11)	50%	다양한 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 한 방송산업의 이해와 프로그램 아이템 선정, 기획을 할 수 있다.			시험, 보고서	

과목 프로파일					
교과목명	프리프로덕션WS	영문과목명	Pre-Production Seminar	모듈명	모듈1
교과 목표	프로듀서의 관점에서 기획에서부터 제작, 마케팅에 이르기까지 영상콘텐츠 제작의 전 과정을 이해하고, 특히 드라마를 통한 구체적인 기획 개발 과정의 습득을 꾀한다.				
교과 내용	드라마의 이해, 드라마 제작과정과 마케팅, 기획 유형, 제작 예산, 제작 시스템, 시놉시스 분석 및 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	40%	콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.			시험, 보고서
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	콘텐츠 산업에 대한 지식 습득과 사회 현상 그리고 콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로 창 의적인 아이템 기획과 변화하는 미디어 환경에서 발생하는 다양한 문제를 해결할 수 있다.			시험, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	미디어저널리즘WS	영문과목명	Studies in Journalism	모듈명	모듈1
교과 목표	저널리즘의 역사와 철학적 배경의 이해를 기초로 하고, 매체별 저널리즘의 특성과 현실을 살펴보고, 특히 텔레비전의 탐사 저널리즘의 기능과 현실, 제작 기법의 학습을 통해 저널리스트로서의 기본 소양을 익힌다.				
교과 내용	저널리즘의 정의, 목적, 용어, 원칙, 역사, 의미, 구성 요소, 객관성과 공정성, 진실과 사실, 탐사저널리즘				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	50%	인문학적 교양과 사회과학적 분석을 통한 언론관 및 가치관 형성 능력과 글로벌 콘텐츠 제작 환경에 대응할 수 있는 능력을 갖춘다.			시험, 프로젝트
공동체윤리능력 (OC13)	50%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임 있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.			시험, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	예능콘텐츠제작WS	영문과목명	모듈명	모듈1
교과 목표	예능 프로그램 제작을 위한 기본적인 이론과 제작 기법들을 습득하고 기획, 제작해본다			
교과 내용	예능 프로그램 스토리텔링, 특성과 구조 이해, 예능 연출자와 출연자 연구, 리얼리티 쇼의 이해			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습(✓)			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (OC6)	50%	1) 예능 콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 예능 콘텐츠 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.		시험, 프로젝트
대인관계 능력(OC12)	50%	예능 콘텐츠 제작은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더십과 팀워크를 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다.		시험, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	다큐멘터리제작WS	영문과목명	Studies in Documentary	모듈명	모듈1
교과 목표	다큐멘터리의 개념과 유형별 특징을 살펴보고, 다큐멘터리의 구성을 이해한다. 또한, 기획부터 후반작업까지 제작 전 과정을 실무적인 차원에서 학습하고, 자신이 선정한 주제에 따른 소재와 스타일을 찾아 한편의 다큐멘터리를 완성하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	다큐멘터리 개념, 특징, 유형별 제작 과정, 기획안 작성, 구성, 섭외, 촬영, 편집, 시사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	50%	1) 다큐멘터리 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 다큐멘터리 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.			시험, 프로젝트
대인관계 능력(OC12)	50%	다큐멘터리 제작은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더십과 팀워크를 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다.			시험, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	드라마제작WS	영문과목명	Drama Production Workshop	모듈명	모듈1
교과 목표	드라마의 구성 및 형식에 대한 이해를 바탕으로 단막극을 직접 제작함으로써 드라마 전문 제작 능력을 습득한다.				
교과 내용	드라마 기획, 대본 작성, 스텝 구성, 촬영, 편집, 시사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	50%	1) 드라마 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 드라마 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.			시험, 프로젝트
대인관계 능력(OC12)	50%	드라마 제작은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더십과 팀워크를 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다.			시험, 프로젝트

과목 프로파일						
교과목명	미디어연구WS		영문과목명	Media Workshop	모듈명	모듈1
교과 목표	방송을 중심으로 미디어 전 분야의 변화, 발전에 따른 다양한 이슈와 문제점을 분석할 뿐만 아니라 졸업 후 현업에 필요한 실무 분야에 대한 대안을 모색한다.					
교과 내용	최근 미디어 특성, 플랫폼, 토론 및 발표 등					
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 (✓) 발표 (✓) 팀 단위 학습 (✓)					
역량/수행준거 정의						
전공능력	가중치	수행준거			평가방법	
글로벌능력 (OC7)	50%	1) 미디어 전반에 대한 이해를 바탕으로 미디어환경 변화에 능동적으로 대처하며, 해외 취재 및 해외 마케팅이 가능한 수준의 정보 능력을 갖춘다. 2) 미디어환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있다. 3) 뉴미디어 기술 및 서비스, 비즈니스에 대해 이해한다.			프로젝트	
공동체윤리능력 (OC13)	50%	1) 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임 있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 2) 엔터테인먼트 산업의 현재와 미래 상황에 대한 판단을 바탕으로 콘텐츠의 변화와 발전에 대해 예측하고 대비할 수 있는 전문적 수준을 갖춘다.			프로젝트	

과목 프로파일					
교과목명	영상콘텐츠제작WS	영문과목명	Media&Content Capstone design	모듈명	모듈1
교과 목표	영상콘텐츠의 최신 동향과 기술을 바탕으로 현업에 필요한 주제를 선정하여 콘텐츠를 기획, 제작한다.				
교과 내용	기획, 취재, 자료 조사, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사 등				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기개발능력 (OC11)	50%	1) 사회, 문화, 예술에 대한 전반적인 이해와 인문학적 능력 배양을 통해 현장 적응력을 높이고 콘텐츠 실무에 대비한다. 2) 방송프로그램 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.			프로젝트
공동체윤리능력 (OC13)	50%	1) 프로젝트 수행에 있어서 문제 해결에 필요한 자료를 수집하고 논의하며 실행할 수 있다. 2) 공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있다.			프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	촬영이론 및 실습	영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice 1	모듈명	모듈2
교과 목표	촬영에 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해서 영상 예술과 빛의 중요성을 인식하고 촬영 메카니즘을 습득하게 한다.				
교과 내용	카메라 구조와 특징, 렌즈의 이해, 카메라 사용법, 촬영 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 영상 촬영 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 촬영 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	촬영 현장에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	촬영심화실습	영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice 2	모듈명	모듈2
교과 목표	카메라에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 촬영 장비를 활용한 영상표현능력 개발, 특수 장비의 특성 이해 및 실습을 통해 촬영 기술 능력을 갖춘다.				
교과 내용	상황별 촬영 실습, 특수 촬영장비(지미집, 스테디캠, 드론, 수중 촬영)특성 이해 및 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 (✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 영상 촬영 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 영상 촬영 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	1) 촬영 현장은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더십과 팀워크를 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다. 2) 촬영 현장에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	영상편집이론 및 실습	영문과목명	Video Editing & Practice 1	모듈명	모듈2
교과 목표	영상편집에 필요한 이론 및 실습과정을 학습함으로써 영상편집에 대한 기초 지식과 기술을 습득한다.				
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 영상 편집 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 편집 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	편집 과정에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	영상편집심화실습	영문과목명	Video Editing & Practice 2	모듈명	모듈2
교과 목표	영상편집에 필요한 실무과정을 심화학습 함으로써 영상편집에 대한 전문 지식과 기술을 습득한다.				
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 편집 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 편집 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	1) 다양한 분야의 지식을 바탕으로 편집 구성을 할 수 있다. 2) 대본 분석 및 장면 구성을 할 수 있다. 3) 편집 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	스튜디오제작실습 및 드론촬영	영문과목명	Studio production & Drone Photographing	모듈명	모듈2
교과 목표	스튜디오에 설치된 방송장비에 대한 조작및 운영능력을 키우고, 실제 스튜디오에서 방송제작까지 할 수 있도록 수업을 진행(방송카메라, 마이크음향, 짐벌, 슬라이더, 스위치, 조명콘솔, 오디오콘솔, 지미집등) *드론을 활용한 항공촬영의 기법을 익히고 실제 드론의 카메라워킹 및 촬영구도에 대하여 학습함.				
교과 내용	방송 시스템, 비디오/오디오 신호의 특성과 개념, 제작 장비 특성, 방송ST 제작메커니즘, 중계차				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 스튜디오 프로그램 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 스튜디오 장비에 대한 이해와 드론 촬영 조작을 할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (OC10)	60%	콘텐츠 산업에 대한 지식 습득과 사회 현상 그리고 콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템 기획과 변화하는 미디어 환경에서 발생하는 다양한 문제를 해결할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	영상제작워크숍	영문과목명	VJ Program Production	모듈명	모듈2
교과 목표	급변하는 영상 제작 현장에서 경쟁력과 전문성을 갖춘 비디오저널리스트 양성을 위해 영상 프로그램 실제 제작해본다.				
교과 내용	프로그램 기획, 구성, 촬영, 연출법, 인터뷰, 편집				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
대인관계능력 (OC12)	60%	1) 콘텐츠 산업은 다양한 가치관을 지닌 제작진이 공동의 목표를 지향하는 업무임을 인식하고, 리더십과 팀워크를 바탕으로 협력과 배려를 할 수 있다. 2) 방송프로그램 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.			프로젝트
공동체윤리 (OC13)	40%	콘텐츠의 기획, 제작에 있어서 인간 존중과 공동체 정신을 견지하며, 책임감 있고, 예의 바른 태도로 업무 수행을 할 수 있다.			프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	디지털영상효과실습	영문과목명	Lighting Equipments and Practises	모듈명	모듈2
교과 목표	영상 기초 이론과 문법을 기초로 다양한 매체에서 보여지는 영상 기법들의 사례를 찾아보고 분석/ 연구한다. 또한, 영상제작 Adobe PhotoShop, Adobe After Effects 등과 같은 툴을 익히고, 영상 제작 프로젝트를 진행을 통한 창의성과 전문성을 습득을 목표로 한다.				
교과 내용	영상이론, Adobe PhotoShop, Adobe After Effects의 실습을 통한 프로그램 운용 기술 습득, 실제 프로젝트 기획/ 제작				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 ()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자원활용능력 (OC9)	40%	1) 영상 조명에 대한 기본적인 이해와 촬영 과정 전반에 대해 이해한다. 2) 콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 3) 조명 장비에 대한 이해와 조명 장비 조작을 할 수 있다.			시험
자기개발능력 (OC11)	60%	1) 프로젝트 수행에 있어서 문제 해결에 필요한 자료를 수집하고 논의하며 실행할 수 있다. 2) 공동 제작과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	음향이론 및 실습	영문과목명	Audio Production	모듈명	모듈2
교과 목표	기초적인 음향의 지식, 음향 전문 소프트웨어를 실습 위주로 학습하여, 디지털 환경에서 영상음향을 다루는 방법과 영상매체의 종류와 장르에 따른 적절한 음향 제작기법을 습득한다.				
교과 내용	음향기초, 영상사운드 워크플로우, 음향 편집, 동시 녹음, 사운드이펙트				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행 () 토론() 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자원활용능력 (OC9)	40%	1) 음향에 대한 기본적인 이해와 촬영 과정 전반에 대해 이해한다. 2) 콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.			시험
자기개발능력 (OC11)	60%	1) 영상 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 음향 장비에 대한 이해와 음향 장비 조작을 할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
교과목명	문화콘텐츠의 이해	영문과목명	Understanding Culture contents	모듈명	모듈3
교과 목표	문화콘텐츠의 개념과 산업현황 이해				
교과 내용	문화콘텐츠의 정확한 의미를 파악하고 문화산업에서 문화콘텐츠의 역할과 발전가능성에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론 () 발표 () 팀 단위 학습 (✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 영화, 드라마, 웹툰, 1인미디어 등 문화콘텐츠 각 분야의 기획서 작성할 수 있다 2) 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
창의적문제 해결능력 (OC10)	20%	1) 주어진 주제나 스토리에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다			시험/실습 과제
자원활용능력 (OC9)	40%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일					
교과목명	대중문화론	영문과목명	Popular Culture	모듈명	모듈3
교과 목표	대중문화의 본질과 의미를 파악하고 사회 경제적 파급효과에 대하여 이해한다.				
교과 내용	다양한 대중문화 현상들의 산업적, 오락적, 예술적, 일상적 측면을 폭넓게 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행 () 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	20%	1) 콘텐츠 장르별(영화, TV드라마, 웹툰, 애니메이션, 공연, 1인미디어 등) 작품을 읽고 해석할 수 있다 2) 콘텐츠 장르별 특징을 파악하고 창작과 제작에 적용할 수 있다 3) 국내 및 해외의 대중문화의 현황을 파악할 수 있다			과제
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 현 트렌드에 맞는 기획서 작성할 수 있다 2) 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
자원활용능력 (OC9)	20%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일					
교과목명	SNS와 대중문화	영문과목명	SNS and Pop culture	모듈명	모듈3
교과 목표	대중문화와 문학의 역동적이며 긴밀한 상호관계를 조망한다.				
교과 내용	문학이 대중문화 영역에 어떻게 변용되는가를 살펴보며, 대중문화로서의 문학의 가능성에 대해서도 탐색한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	40%	1) SNS콘텐츠제작을 위한 기획서 작성할 수 있다 2) 핸드폰 카메라, DSLR 카메라 등을 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
자기개발능력 (OC11)	40%	1) 이야기, 기사, 홍보글 등을 창작할 수 있다 2) 홍보를 위한 기획서를 작성할 수 있다			시험/실습 과제
자원활용능력 (OC9)	20%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일					
교과목명	축제콘텐츠개발WS	영문과목명	Local Festival Development	모듈명	모듈3
교과 목표	지역축제를 비롯한 글로벌축제 대한 이해와 현황파악				
교과 내용	올림픽게임, 피파월드컵, 각종 국제영화제와 같은 글로벌 축제행사에 대한 현황파악과 더불어 강릉단오제, 커피축제 등과 같은 지역의 축제에 대한 이해도를 높여 발전가능성을 모색하고 이를 바탕으로 콘텐츠에 기초한 축제기획을 실습한다.				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	30%	1) 축제콘텐츠 기획서 작성할 수 있다 2) 녹음기, 음향기, 조명기, 카메라 등 공연과 영상제작에 필요한 기기들을 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
창의적문제 해결능력 (OC10)	30%	1) 주어진 주제, 스토리에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본, 스토리, 축제의 주제 등을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다			시험/실습 과제
자원활용능력 (OC9)	40%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상, 스토리, 축제의 주제 등을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리, 축제의 주제 등을 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험

과목 프로파일					
교과목명	유튜브와 스토리텔링	영문과목명	Youtube and Storytelling	모듈명	모듈3
교과 목표	스토리를 활용한 홍보와 마케팅에 대해 학습하고 이해도를 높인다.				
교과 내용	스토리텔링과 마케팅에 관련한 선행연구, 사례분석을 통해 탄생배경과 현황을 학습하고 스토리텔링을 활용한 마케팅 기획을 통해 실무 감각을 높이고 스토리텔링 마케팅의 미래 활용가능성을 모색한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표() 팀 단위 학습()				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (OC6)	20%	1) 콘텐츠 장르별(영화, TV드라마, 웹툰, 애니메이션, 공연, 1인미디어 등) 작품을 읽고 해석할 수 있다 2) 1인미디어산업의 분야별 특징을 파악하고 해석할 수 있다 3) 유튜브콘텐츠 장르별 특징을 파악하고 창작과 제작에 적용할 수 있다			시험
전공직무능력 (OC8)	40%	1) 유튜브콘텐츠 기획서 작성할 수 있다 2) 핸드폰, DSLR 등 여러 종류의 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
창의적문제 해결능력 (OC10)	40%	1) 주어진 주제, 스토리, 현재 이슈 등에 대해 창의적으로 유튜브제작을 위한 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본, 주제, 현재 이슈 등을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본, 주제, 현재 이슈 등을을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일					
교과목명	1인미디어산업론	영문과목명	Personal Media Industry	모듈명	모듈3
교과 목표	문화산업의 현황과 발전가능성 모색				
교과 내용	문화산업의 규모와 현황을 알아보고 향후 발전가능성에 대해 탐구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
창의적문제 해결능력 (OC10)	50%	1) 주어진 주제에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다			시험/실습 과제
자원활용능력 (OC9)	50%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일					
교과목명	유튜브콘텐츠제작 캡스톤디자인	영문과목명	Youtube Content Capstone design	모듈명	모듈3
교과 목표	융합교과를 통한 웹에서 공유할 수 있는 웹툰, 웹드라마 등의 문화콘텐츠 개발				
교과 내용	인문학, 공학, 자연과학, 사회과학 등 학문 간의 연계를 통한 문화콘텐츠 개발에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	30%	1) 유튜브콘텐츠 제작을 위한 기획서를 작성할 수 있다 2) 핸드폰, DSLR 등 여러종류의 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/실습 과제
창의적문제 해결능력 (OC10)	30%	1) 주어진 주제, 스토리, 현재 이슈 등에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본, 스토리, 현재 이슈 등을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다			시험/실습 과제
자기개발능력 (OC11)	40%	1) 이야기, 기사, 자신만의 주제 등을 창작할 수 있다 2) 유튜브콘텐츠 기획서를 작성할 수 있다			과제

과목 프로파일					
교과목명	콘텐츠의 이해와 직업 탐색	영문과목명	Understanding Content Job	모듈명	모듈3
교과 목표	미디어를 둘러싸고 있는 사회적 환경의 이해에서부터 미디어 조직, 인력, 현황에 이르기까지 영상콘텐츠의 특성을 살펴보고 이를 통해 콘텐츠 분야의 진로를 모색한다.				
교과 내용	미디어의 특성, 구조, 조직, 제작, 편성, 경영, 사회, 문화, 직업, 진로 등				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (OC8)	50%	1) 문화콘텐츠 장르별 기획서 작성할 수 있다 2) 국내외 문화콘텐츠산업의 현황을 파악하고 이해할 수 있다 3) 국내외 문화콘텐츠산업의 미래에 대해 예측하고 전망할 수 있다 4) 여러종류의 카메라 작동할 수 있다 5) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.			시험/ 실습과제
자기개발능력 (OC11)	50%	1) 이야기를 창작할 수 있다 2) 기획서를 작성할 수 있다			시험/실습 과제

과목 프로파일						
교과목명	콘텐츠구성과 창의성WS		영문과목명	Content Composition	모듈명	모듈3
교과 목표	기획의도의 구체적 표현 양식인 구성에 대한 이해와 실질적인 구성안 작성을 통해 영상콘텐츠 제작의 이론적, 실무적 능력을 함양한다.					
교과 내용	영상콘텐츠 기획, 구성, 제작 전반에 대한 이론적인 지식과 더불어 기획, 구성안 작성을 통해 프리 프러덕션 단계의 이해를 꾀한다.					
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)					
역량/수행준거 정의						
전공능력	가중치	수행준거			평가방법	
자기개발능력 (OC11)	50%	1) 인문학적 교양과 사회과학적 분석을 통한 가치관 및 언론관을 바탕으로 글로벌 콘텐츠 제작 환경에 능동적으로 대응할 수 있다. 2) 다양한 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 한 미디어산업의 이해와 영상 콘텐츠 아이템 선정, 기획과 구성을 할 수 있다.			시험, 보고서	
자원활용능력 (OC9)	50%	1) 콘텐츠 산업의 현재와 미래 상황에 대한 이해를 바탕으로 콘텐츠의 변화와 발전에 대해 예측, 대비할 수 있는 전문적 수준의 기술과 지식을 습득, 활용할 수 있다. 2) 다양한 분야의 지식을 바탕으로 스토리를 구성할 수 있다. 3) 기획안 및 구성안 작성, 대본 분석 및 장면 구성을 할 수 있다.			시험, 보고서	

과목 프로파일					
교과목명	지역사회주제 캠프스톤디자인	영문과목명	Local Community Production workshop	모듈명	모듈3
교과 목표	지역사회의 문제해결과 관련된 주제 선정 및 현지 조사를 통해 영상 콘텐츠를 제작한다.				
교과 내용	기획, 취재, 자료 조사, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사 등				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기개발능력 (OC11)	40%	1) 지역기반 이야기를 창작할 수 있다 2) 지역의 이야기를 콘텐츠로 발전시킬 수 있다 2) 기획서를 작성할 수 있다			시험, 프로젝트
자원활용능력 (OC9)	40%	1) 지역의 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 지역의 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다			시험, 프로젝트
공동체윤리 능력 (OC13)	20%	1) 주어진 주제, 이야기, 현재 이슈에 맞게 기획서 작성에 협업할 수 있다. 2) 주어진 대본에 맞게 각 단계별 직군들과 협업할 수 있다 3) 변화하는 세계적 콘텐츠 제작의 추세에 따라 콘텐츠제작방향을 적절히 대응할 수 있다.			시험, 프로젝트

과목 프로파일						
교과목명	현장실습		영문과목명	Internship Program	모듈명	모듈3
교과 목표	진로 및 취업, 창업에 대한 인식을 높이고 학교에서 배운 이론과 실기 능력을 현업에 적용해 봄으로써 현장 감각과 현장 적응력 및 진로 선택에 도움을 주고자 한다.					
교과 내용	현장 실습 파견지도 및 평가					
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표() 팀 단위 학습()					
역량/수행준거 정의						
전공능력	가중치	수행준거			평가방법	
글로벌능력 (OC7)	40%	1) 콘텐츠의 세계적 흐름(트렌드)을 파악할 수 있다. 2) 콘텐츠산업의 세계적인 통계를 파악 할 수 있다. 3) 트렌드와 산업통계를 기관이나 기업 인터넷에 활용할 수 있다			프로젝트	
대인관계능력 (OC12)	40%	1) 콘텐츠제작의 각 단계별로(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 기관이나 기업의 인력들과 협업할 수 있다 2) 콘텐츠제작의 각 단계별로(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 소통할 수 있다			프로젝트	
공동체윤리 능력 (OC13)	20%	1) 주어진 주제에 맞게 기획서 작성에 협업할 수 있다. 2) 주어진 대본에 맞게 각 단계별 직군들과 협업할 수 있다 3) 변화하는 세계적 콘텐츠 제작의 추세에 따라 콘텐츠제작방향을 적절히 대응할 수 있다.			프로젝트	

과목 프로파일					
교과목명	졸업작품캡스톤디자인	영문과목명	Graduation Product	모듈명	모듈3
교과 목표	4년간 배운 영상제작 능력을 활용하여 영상콘텐츠(다큐, 단막극, 웹콘텐츠 등)를 제작함으로써 학업 성과를 총 점검하고 졸업작품전에 상영될 영상물을 완성한다.				
교과 내용	기획, 스텝 구성, 대본 작성, 촬영, 편집, 믹싱, 시사				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론() 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
대인관계능력 (OC12)	60%	1) 콘텐츠제작의 각 단계별로(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 협업할 수 있다 2) 콘텐츠제작의 각 단계별로(프리프로덕션, 프로덕션, 포스트프로덕션) 필요한 인력들과 소통할 수 있다			프로젝트
공동체윤리 능력 (OC13)	40%	1) 주어진 주제에 맞게 기획서 작성에 협업할 수 있다. 2) 주어진 대본에 맞게 각 단계별 직군들과 협업할 수 있다 3) 변화하는 세계적 콘텐츠 제작의 추세에 따라 콘텐츠제작방향을 적절히 대응할 수 있다.			프로젝트

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
콘텐츠학사	졸업요건은 아래 두 가지 조건을 만족하여야 함 ① 졸업작품(논문) 제출 ② 공모전 입상 - 졸업 작품(논문)을 발표하고 각 작품(논문)에 대해 학과 교수들의 평가에 의해 평균 평점 60점(100점 만점) 이상을 득한 경우에 졸업인정 - 작품 : 단편영화, 단편드라마, 다큐멘터리, 예능프로그램, 웹툰, 웹콘텐츠(유튜브 등), 공연(뮤지컬), 게임(프로토타입), 시나리오(대본, 구성안) 등 - 논문(연구분야) : 대중문화, 문화산업, 문화정책, 영화, 방송, 게임, 웹툰, 애니메이션, 웹콘텐츠(1인 미디어 포함), 뮤지컬, 지역축제 등 - 공모전은 전공과 연관된 공모전(졸업작품에 해당하는 전 분야)에 1회 이상 입상을 기준으로 함. 단 3회 이상 출품이 확인되거나 학과교수회의에서 이와 상당한 업적이 인정되는 경우 입상을 하지 않아도 인정될 수 있음	- 졸업영상작품은 최소 10분 이상의 길이 - 기획, 연출은 1작품 이상(단독) - 촬영, 편집 등은 2작품 이상(공동 가능) - 논문은 최소 A4용지 10매 이상 - 웹툰은 연재물 기준으로 4칸만화(3화)/8칸만화(2화)/16칸 만화(1화) - 공연(뮤지컬)은 스토리(대본)가 있어야 하고 최소 15분이상 관객 앞에서 무대공연 필(必)해야 함 - 시나리오(대본)은 50분물 기준.

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
창조관 504, 702호(전공강의실)	창조관 505, 701, 703호(콘텐츠제작 실습실) 창조관 704호(콘텐츠제작 스튜디오제작실)	