

CG디자인전공 교육과정 대비표

■ 전공 교육과정 CQI 결과 및 종합평가 내용을 반영하여,
차년도 교육과정에서 개편(개선)되는 항목을 체크하고 변경 사항을 간단히 작성해 주십시오.

편람 구성요소 중 개편(개선) 항목			
기본	<input checked="" type="checkbox"/> 교육목표	<input checked="" type="checkbox"/> 전공연혁	<input type="checkbox"/> 교과운영방안
	<input checked="" type="checkbox"/> 전공능력(MC) 정의	<input checked="" type="checkbox"/> 전공능력 선정 배경	
	<input checked="" type="checkbox"/> 교육과정 편성표	<input checked="" type="checkbox"/> 교육과정 이수체계도	<input type="checkbox"/> MC:교과목 상관관계표
	<input checked="" type="checkbox"/> 과목 프로파일(변경 전·후 교과목명만 작성)		
심화	<input type="checkbox"/> 설치 근거	<input type="checkbox"/> 교육과정 편성표	<input type="checkbox"/> 교육과정 이수체계도
	<input type="checkbox"/> 전공 이수 요건	<input checked="" type="checkbox"/> 전공 연계 비교과(산·군)	<input type="checkbox"/> 강의실 및 실습실 현황

교육과정 대비표

주요 내용	2025	2026	사유
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 콘텐츠 제작 역량을 갖춘 실무형 인재 양성 	<ul style="list-style-type: none"> AI·디지털 전환 시대에 대응하는 융합형 CG 콘텐츠 제작 인재 양성 	<ul style="list-style-type: none"> 대학 중장기발전계획에 따른 인재상 및 교육목표 고도화
연혁	<ul style="list-style-type: none"> 2016. 03. CG디자인학과 신설 2016. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충 2016. 06. CG디자인학과 제1회 영상 작품 전시회(매회 시행) 2017. 03. CG디자인학과 창조관 설립 (전공 실습실 이전) 2017. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충(크로마스튜디오 및 신디크실) 2019. 10. CG디자인학과 제1회 졸업 작품 전시회(매회 시행) 2020. 02. CG디자인학과 첫 졸업생 배출 2023. 02. 트리니티융합대학 소속으로 변경 2024. 02. 트리니티융합대학 CG디자인전공으로 변경 	<ul style="list-style-type: none"> 2016. 03. CG디자인학과 신설 2016. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충 2016. 06. CG디자인학과 제1회 영상 작품 전시회(매회 시행) 2017. 03. CG디자인학과 창조관 설립 (전공 실습실 이전) 2017. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충(크로마스튜디오 및 신디크실) 2019. 10. CG디자인학과 제1회 졸업 작품 전시회(매회 시행) 2020. 02. CG디자인학과 첫 졸업생 배출 2023. 02. 트리니티융합대학 소속으로 변경 2023. 12. 제2회 동북권 메타버스 창작자 경진대회 수상 2024. 02. 트리니티융합대학 CG디자인전공으로 변경 2024. 12. 제3회 동북권 메타버스 창작자 경진대회 수상 2024. 02. 강원 최초 AI영화제 '2024 가톨릭관동대 CG디자인전공 AI영화제' 개최 	<ul style="list-style-type: none"> AI 영상제 및 외부 경진대회 수상내용 반영
전공능력 선정 배경	<p>4-2. 전공능력 선정 배경: 5G 이동통신 기술의 발달로 클라우드 서비스가 확대되고 있으며, 이로 인해 영상미디어 분야의 전망이 밝아지고 있다. 실감콘텐츠 분야는 확장되고 있으며, 모바일 게임 시장도 더욱 확대되고 있다. 또한, OTT 서비스 경쟁은 계속 치열해지고 있다. 이러한 콘텐츠 시장의 확장은 계속해서 높은 콘텐츠 품질을 요구하고 있으며, 특히 CG 기술은 이를 고려해야 하는 중요한 요소가 되었</p>	<p>4-2. 전공능력 선정 배경: 5G 이동통신 기술의 발달과 함께 클라우드 기반 서비스가 확산되면서, 디지털 콘텐츠의 제작·유통·소비 환경이 급격히 변화하고 있으며, 이에 따라 영상미디어 분야의 산업 전망도 지속적으로 확대되고 있다. 특히 실감콘텐츠 분야의 성장, 모바일 게임 시장의 확대, OTT 서비스 간 경쟁 심화는 콘텐츠의 양적 성장뿐 아니라 질적 완성도를 더욱 중요하게 요구하고 있다. 이와 더불어</p>	<p>AI를 '유행 기술'이 아니라 '산업 구조 변화의 핵심 요인'으로 판단하여 전공능력 선정 배경에 반영</p>

편람 구성요소 중 개편(개선) 항목

	<p>다. 특히, 국가직무 능력표준(NCS) 기준에 따르면 문화예술·디자인·방송 분야에서 문화콘텐츠 제작, 방송콘텐츠 제작, 광고콘텐츠 제작, 영상제작, 영상 연출과 관련된 필수 능력 단위 중 하나는 CG 능력이다. 이를 통해 타이틀 제작, 자막 제작, 2D CG 제작, 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG, CGI/MFX, 영상합성 등의 역량을 강화할 수 있다. 이러한 요소를 강화하기 위해서는 해당 분야에 대한 전문 지식과 직무 능력이 매우 중요하며, 실무에서 예상치 못한 상황에 대처하고 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력이 필요하다. 또한, 끊임없이 변화하는 환경에 적응하기 위한 자기개발과 관리 능력도 필수적이다. 따라서 이러한 근거로 전공 감각 직무능력, 전공학업 성취능력, 창의적 문제해결 능력, 자기개발 및 관리능력, 정보의 전달 및 이해능력, 전공프로그램 직무능력은 이러한 요구에 부응하기 위한 중요한 역할을 한다. 이런 이유로 이 여섯 가지 능력이 전공능력으로 선정하게 되었다.</p>	<p>최근에는 인공지능(AI) 기술의 발전과 생성형 AI의 도입으로 콘텐츠 제작 방식이 빠르게 변화하고 있다. AI 기반 이미지·영상 생성, 3D 모델링 보조, 합성 및 렌더링 자동화 등은 콘텐츠 제작 효율을 획기적으로 향상시키는 동시에, 제작자의 기획력과 판단력을 더욱 중요하게 만드는 요소로 작용하고 있다. 이러한 환경 변화 속에서 CG 기술은 AI 기술과 결합된 핵심 제작 역량으로 자리 잡고 있다. 국가직무능력표준(NCS) 기준에 따르면 문화예술·디자인·방송 분야에서 문화콘텐츠 제작, 방송콘텐츠 제작, 광고콘텐츠 제작, 영상 제작 및 연출과 관련된 필수 능력 단위 중 하나는 CG 능력이며, 이는 타이틀 제작, 자막 제작, 2D CG 제작, 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG, CGI/MFX, 영상 합성 등 다양한 직무 역량을 포함한다. 최근에는 여기에 AI 기반 콘텐츠 제작 역량이 추가적으로 요구되고 있어, 기존 CG 기술에 대한 이해와 함께 AI 도구를 활용한 제작 능력이 중요해지고 있다. 이러한 환경에서 전문적인 이론 지식과 실무 중심의 직무 수행 능력은 물론, AI 기술을 포함한 새로운 제작 환경에 능동적으로 대응할 수 있는 창의적 문제해결 능력, 변화하는 산업 환경에 적응하기 위한 자기개발 및 관리 능력, 그리고 제작 과정과 결과를 명확하게 설명하고 공유할 수 있는 정보의 전달 및 이해 능력이 필수적으로 요구된다. 또한 다양한 제작 소프트웨어와 AI 기반 툴을 활용하여 결과물을 완성하는 전공프로그램 직무능력 역시 중요한 요소로 작용한다. 따라서 CG·디자인·전공에서는 전공 감각 직무능력, 전공학업 성취능력, 창의적 문제해결 능력, 자기개발 및 관리능력, 정보의 전달 및 이해능력, 전공프로그램 직무능력을 전공능력으로 선정하여, AI·디지털 전환 시대에 부합하는 실무형 콘텐츠 제작 인재를 양성하고자 한다.</p>	
<p>교육과정 편성표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 3D·영상 제작 중심 교과 편성 	<ul style="list-style-type: none"> • AI 융합 3D 제작 교과목 강화 및 신설 교과 신설 • (변경) AI 융합3D 모델링 & 텍스처 • (변경) AI 융합 3D 라이팅 & 렌더링 • (신설) AI 융합3D 룩 디벨롭먼트 • (신설) 게임제작실습 	<ul style="list-style-type: none"> • AI·디지털 전환 대응 및 산업 수요 반영
<p>교육과정 이수체계도</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 3D·영상 제작 중심 교과 편성 	<ul style="list-style-type: none"> • 변경 및 신설된 AI 융합 3D 제작 교과목 빈양 	<ul style="list-style-type: none"> • AI·디지털 전환 대응 및 산업 수요 반영

편람 구성요소 증 개편(개선) 항목

과목 프로파일	<ul style="list-style-type: none"> 포트폴리오 제작 세미나 1:2 신설 	<ul style="list-style-type: none"> AI 융합 3D 모델링 & 텍스처 AI 융합 3D 라이팅 & 렌더링 AI 융합3D 룩 디벨롭먼트 게임제작실습 	<ul style="list-style-type: none"> 3D 제작 고급화 및 시각 완성도 중심 심화 교육 필요 실무현장 중심 게임 제작 역량 강화 단계별 취업진로 연계 교육 강화
전공 연계 비교과	<ul style="list-style-type: none"> 비정형 운영 	<ul style="list-style-type: none"> (기 운영)Skill Up 맞춤형 전공특화 학습법 특강 (기 운영)로컬콘텐츠중점대학 외부전문가 특강 	<ul style="list-style-type: none"> 편람 구성요소로 새롭게 추가되어 기존에 운영하던 비교과명을 작성함

전공 교육과정 운영 전반을 검토한 후,
그 결과를 차년도 교육과정 편람과 함께 제출합니다.

2025년 12월 22일

전공(학과)명
학과장(책임교수)

CG디자인전공
권종산 (서명) 