

## “Art & Technology” 개설예정과목

\*인문학관련 교과목(10과목)/ 문화예술관련 교과목(10과목)/ 공학관련 교과목(11과목)

과목명	개요
스토리텔링 디자인 (Storytelling design, 3학점)	스토리텔링의 중요성은 제품, 콘텐츠, 디자인, 마케팅 모든 영역에서 증대되고 있다. 본 수업은 내러티브를 어떠한 하나의 스토리로 전환시킬 때 필요한 요소와 구조 그리고 디지털 매체 기반의 영화, 애니메이션, 게임, 이터닝 등의 콘텐츠 제작을 위한 스토리 창작기술에 대한 이해를 제공한다.
한국학과 한국문화 (Korean studies and Korean culture, 3학점)(국제한국학과목 중 선택)	한국의 역사, 민족, 인물 등 한국학 영역의 다양한 분야를 이해하고 특히 한국의 민족문화와 콘텐츠의 연관성을 탐구함으로써 한국 고유의 특성을 지닌 문화콘텐츠 개발 및 활용 방안에 대해 모색한다.
디지털 신화론 및 서사학(재미론) (Digital mythology and narratology)(Introduction to making fun)	영화, 게임, 애니메이션, 인터넷 만화 및 소셜 등 디지털 콘텐츠에 나타난 동서양의 신화와 서사적 요소, 구조와 구성 원리를 심층적으로 진단 및 분석함으로써 재미와 몰입에 미친 요인을 학습한다.
인터랙티브 스토리텔링 (Interactive storytelling, 3학점)	디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 활용하여 스토리를 새롭게 구성해서 전달하는 방법과 콘텐츠와 이용자 경험(user experience)을 다양한 경로로 확장해 놓은 온라인 게임, 하이퍼텍스트, 웹아트, 인터랙티브 픽션(interactive fiction) 등을 구현하는데 주요 요소인 시나리오 제작방법에 대해 습득한다.
미래학 (Future studies, 3학점)	현재 사회 안에서 벌어지고 있는 사회적, 과학적, 기술적, 경제적, 정치적, 문화적 현상과 변화의 방향성에 대해 이해하고 논의한다. 아울러 이러한 지식을 기반으로 향후 문화산업적 변화를 진단 및 예측하고, 통계 기법이나 컴퓨터 시뮬레이션을 활용해서 검증함으로써 미래에 대한 통찰력을 함양한다.
슈퍼 히어로와 미국문화 (Super hero and American culture, 3학점)	다양한 슈퍼 히어로 만화와 영화를 탄생시킨 미국문화의 핵심인 그리스 철학과 기독교 사상을 비교 분석하여 논리적 사고 능력을 함양한다.
연극을 통한 영어연습(ENG2011, 3학점)	연극텍스트와 공연을 위한 다양한 연기훈련기법을 활용하여 실용영어 및 학술적 차원의 영어능력을 기른다. 역할극과 즉흥극, 그리고 창작극에 이르기까지 다양한 연극적 양식을 실제 체험을 통해 배울 수 있다.
인문학특강(1) (Special lecture of liberal arts I, 3학점)	동서양 문학 시, 소설, 종교, 철학 등 인문학에 포함되는 학술 분야의 대표적인 작품에 대한 개념, 특성, 동향과 흐름, 문화사적 의미를 파악한다.
인문학특강(2) (Special lecture of liberal arts II, 3학점)	디지털 매체의 원작으로 활용된 동서양 문학 시, 소설 등의 출판물 등을 이해함으로써, 문학 속의 영상 이미지와 영상의 문화적 텍스트간의 상호관계성을 탐구한다.
미학(Introduction to aesthetics, 3학점)	고전적 미학이론들을 연구하고, 이를 바탕으로 현대의 문화콘텐츠에 있어서의 미적가치에 대한 비평 및 분석 능력을 키운다.

과목명	개요
이미지와 상상력의 사회학(SCO3033, 3학점)	오늘날 세계는 다양한 이미지 생산기술(사진, 영화, 비디오, 종합 이미지 등)과 이미지 전달 수단의 발전에 힘입은 ‘이미지의 문명’이라고 특정지어질 수 있다. 이 상황은 ‘이미지’와 ‘상징,’ 그리고 ‘상상력’과 ‘상상계’의 문제 의식을 필요로 한다. 본 강의는 이미지와 상상력의 세계, 그것들의 본질과 기능, 그리고 그 가치에 대한 분석을 통하여 ‘이미지의 문명’속에서의 우리의 삶의 의미와 방향을 탐구함을 그 목적으로 한다.
인지공학(Psy4016, 3학점)	인지과학과 심리학의 개념들을 디자인에 응용하는 방법과 복잡한 기술환경의 디자인에 적절한 개념들을 개발하는 과정을 이해한다. 또한 제품을 개발할 때 사용자의 편의성 뿐만 아니라 만족감이나 쾌적감을 주기 위한 요소들을 어떻게 구현할 수 있는지에 대해 이해한다.

과목명	개요
창의예술개론 (Introduction to creative arts, 3학점)	미래 지식문화 및 융합기술 산업 사회를 이끌 창의·융합적 인재에게 요구되는 예술적 창의성(artistic creativity), 다면적 사고능력(divergent thinking ability), 협업능력(collaboration skill) 등의 개발을 목적으로 한다. 현장수업, 워크샵, 인터뷰, 발표와 토론 중심의 그룹 프로젝트를 통하여 예술의 본질을 이해하고 창의적 아이디어를 다양한 장르의 예술로 표현하는 방법론과 능력을 습득한다.
문화예술특강(1) (Special lecture to culture and arts I, 3학점)	미술, 음악, 무용, 연극, 사진, 건축, 영화, 게임, 애니메이션 등의 현장에서 활동하고 있는 전문가의 특강을 통해 문화예술에 대한 이해를 도모한다.
문화예술특강(2) (Special lecture to culture and arts II, 3학점)	미술, 음악, 무용, 연극, 사진, 건축, 영화, 게임, 애니메이션 등의 현장에서 활동하고 있는 오피니언 리더들의 특강을 통해 문화예술에 대한 미래 지향적 시각을 습득한다.
문화경영 및 마케팅 (Management and marketing of culture, 3학점)	다양한 문화·예술 장르의 창작물, 콘텐츠, 또는 새로운 IT 융합기 아이디어의 산업화 및 상품화를 위한 경영 및 마케팅에 대한 기초지식과 조사방법론, 전략 수립 등을 학습한다. 또한 창의예술개론 및 창의기술개론을 통해 배양한 창의적 사고와 첨단기술의 응용력을 통합적으로 활용하고, 예술 및 기술 기반의 콘텐츠 기획, 비즈니스 모델 개발, 사업 제안서 작성 및 프리젠테이션 능력을 키우기 위해 자발적인 아이디어 기반의 그룹 프로젝트를 수행하여야 한다.
광고기획 및 제작론(삭제)	통합적 마케팅 커뮤니케이션(IMC) 차원에서 광고의 개념과 역할을 살펴보고 효과적 광고 전략을 수립하기 위한 이론을 학습한다. 또한 광고를 보는 소비자의 심리 분석, 광고효과 분석, 광고예산 책정 등 광고 경영을 위해 개발된 모형을 살펴본다.
프로젝트 매니지먼트 (Project Management, 3학점)	프로젝트 기반으로 이루어지는 콘텐츠 비즈니스의 특성, 구성요소, 제작 방법과 절차, 가치사슬 등을 실습을 통해 경험함으로써 기획 및 매니저, 더 나아가 벤처 창업을 위한 역량을 함양한다.
프리젠테이션과 포트폴리오 (Principle and practice of presentation and portfolio, 3학점)	프리젠테이션 기법에 대한 이해와 함께 프로그램을 활용하여 프리젠테이션 문서를 실제로 기획 및 제작해 봄으로써 커뮤니케이션 능력 및 기술을 배양한다. 아울러 개인경력관리 및 인턴십에 활용할 수 있도록 학생 개인의 고유한 역량과 가치를 멀티미디어 형식의 포트폴리오로 만든다.
문화원형과 문화콘텐츠 (Introduction to culture and content, 3학점)	문화콘텐츠의 원형에 해당하는 이야기, 이미지, 정신문화, 문화재 등의 현황과 활용 실태, 가치평가 등에 관해서 학습함으로써 새로운 소재를 발굴하고 산업화할 수 있는 기획 능력을 축적한다.
문화콘텐츠정책개론 (Introduction to content policy, 3학점)	콘텐츠 관련 국내 정부부처와 영국, 프랑스, 일본, 중국 등 해외 선진국들의 문화콘텐츠정책의 변화와 제특성을 비교 연구하고 콘텐츠산업발전 에 대한 정책의 영향력에 대해 고찰한다.
문화소비심리학 (Cultural consumer studies, 3학점)	심리학적 기초이론과 함께 다양한 문화예술 및 문화콘텐츠와 같은 경험재에 대한 소비심리학적 특성과 소비에 대한 의사결정과정 에 영향을 미치는 요인, 기대, 욕구 동기, 만족간의 상관관계를 살펴봄으로써 소비심리 및 행동에 대한 이해를 증진시킨다.
문화콘텐츠와 법 (Introduction to legal issues related to content, 3학점)	저작권을 비롯 문화콘텐츠와 관련된 법규에 대한 이론적 접근과 함께 문학, 음악, 연극, 미술, 건축, 사진, 디자인, 영상, 방송, 특허 등과 관련된 판례를 다룸으로써 다양한 분야에서 제기되는 법적 문제점에 대한 이해를 도모한다.

과목명	개요
엔터테인먼트 테크놀로지 (Introduction to entertainment technology, 3학점)	영화, 게임, 애니메이션 등 디지털콘텐츠에 응용되는 공학 기술과 관련된 기본 지식과 응용 사례를 습득함으로써 향후 엔터테인먼트 테크놀로지와 콘텐츠의 미래에 대한 통찰력을 함양한다.
기초 컴퓨터 프로그래밍 (Fundamentals of computer programming, 3학점)	본 과목은 기초 컴퓨터 프로그래밍 방법을 습득하고 소프트웨어를 구현함으로써 현대 사회의 필수요소인 컴퓨터 디지털 언어의 원리를 이해하는데 그 목적이 있다. 프로그래밍 언어는 C Programming Language(C, C++) 등을 이용하고, 콘텐츠 개발에 활용될 수 있는 간단한 자료 구조 사용법을 습득한다.
기초 컴퓨터 그래픽스 (Fundamentals of computer graphics, 3학점)	3차원 그래픽스의 기초가 되는 렌더링, 애니메이션, 모델링 등의 기본 이론들을 다루고, 실습을 통하여 구현기법들을 익힌다.
피지컬 컴퓨팅 (Introduction to physical computing, 3학점)	본 과목에서는 설치작업, 조명예술작품, 또는 예술적 로봇 등의 작품을 설계하고 구현하는데 필요한 기계 전자 장치 구성 방법을 학습한다. 이에 LED, 각종 센서, 모터, 전자 부품 등을 이용하여 장치를 설계하고, 회로구성을 통해 구현하는 방법을 실습을 통해 학습한다.
웹 프로그래밍 (Introduction to web programming, 3학점)	본 교과목에서는 인터넷으로 연결된 웹을 운용하는 컴퓨터 기술 즉, TCP/IP, WWW, HTML/HTTP, Web 서버, SNS 서비스, Java/JavaScript Programming, XML/XHTML 등에 대하여 기본개념과 사용 방법, 구현 방법, 응용 분야 등을 여러 프로그래밍 실습을 통하여 익히는 것을 목표로 한다.
이용자 중심의 인터페이스 디자인과 프로그래밍 (User interface programming, 3학점)	인터페이스 설계에 대한 지식은 또한 관객과의 상호작용을 필요로 하는 인터랙티브 작품을 설계하거나 구현하는데 필수적으로 요구된다. 본 과목에서는 컴퓨터나 가상공간과 사람과의 상호작용을 담당하는 인터페이스 디자인의 설계와 구현 방법을 다룬다.
게임 프로그래밍 (Game programming, 3학점)	컴퓨터 그래픽스, 3D 모델링 및 렌더링, 컴퓨터 알고리즘 및 인공지능 등의 이론적 토대로 실질적인 게임 시스템을 개발하는 능력을 학습한다.
인터랙티브 사운드 디자인 (interactive sound design, 3학점)	인터랙티브 미디어의 구성요소인 디지털 사운드의 기획, 생성, 녹음, 편집, 디지털타이징 및 변형을 위해 과학적 방법론, 프로그래밍 및 제작능력을 학습한다. 인터랙티브 사운드, 미디, 음악활용, 사운드합성, 샘플링, 타 미디어와의 결합 등을 탐구한다.
인지과학 및 HCI (Cognitive science and HCI, 3학점)	HCI (Human-Computer Interaction) 및 UX (User-Experience)는 인지과학을 토대로 디자인, 컴퓨터공학, 심리학 등 여러 학문의 지식이 필요한 분야이며, 최근 컴퓨터 및 모바일 관련 산업에서 그 중요성이 크게 증대되고 있는 현실적 학문분야이다. 본 과목에서는 컴퓨터나 디지털 기기 또는 온라인 서비스를 어떻게 유용하고 편리하며 흥미 있도록 개발할 수 있을지에 대한 기초적인 지식을 탐구한다.
모바일 프로그래밍 (Mobile programming, 3학점)	최근 개인적, 사회적, 산업적으로 큰 영향을 끼치고 있는 스마트 폰 및 태블릿 패드 등 모바일 컴퓨팅 기기에서 콘텐츠를 생성하고 구현하는 방법과 앱 프로그래밍 등을 학습한다.
3D 모델링 및 애니메이션의 원리 및 제작 (Principle and practice of animation, 3학점)	저작 소프트웨어를 이용하여 3차원 형태를 모델링하고 사실적으로 렌더링하는 기법을 실습한다. 또한 3차원 애니메이션을 기획하고, 저작 소프트웨어를 이용하여 제작하는 실습을 한다.

**\*워크숍 교과목(7과목)/ 세미나(4과목)/ 프로젝트(5과목)/ 인턴십(4과목)/ 기타 연구(독립/특별)과목(2과목)**

과목명	개요
문화예술창작워크숍(1) (Creative workshop: Visual art)	음악, 미술, 무용, 연극 등 다양한 장르의 문화예술분야를 경험하여 문화적 소양을 함양하며, 동시에 창의적 자아표현, 통합적 사고, 다양성의 이해, 타인과의 소통능력을 배양한다.
문화예술창작워크숍(2) (Creative workshop: Performing art)	음악, 미술, 무용, 연극 등 다양한 장르의 문화예술분야를 경험하여 문화적 소양을 함양하며, 동시에 창의적 자아표현, 통합적 사고, 다양성의 이해, 타인과의 소통능력을 배양한다.
콘텐츠기획워크숍(1) (Content planning workshop I)	웹 기반의 텍스트, 오디오, 비디오 등 다양한 콘텐츠 표현 형태를 구현하기 위한 기본적인 컴퓨터 랭귀지(html, java, WAP), 프로그램과 솔루션 등 소프트웨어 등을 학습하고 직접 콘텐츠를 제작에 적용하는 기회를 갖는다.
콘텐츠기획워크숍(2) (Content planning workshop II)	콘텐츠 비즈니스의 전체 과정, 즉 'pre production', 'production', 'post production', 즉 기획 및 사전 준비 단계에 이르는 부분을 실습(브레인스토밍, 사업계획서 및 제안서 작성 등)하고 스마트 디바이스를 활용한 콘텐츠를 제작 및 발표한다.
창의성개발워크숍(1) (Creative workshop I)	창의성과 지식융합적 접근이 돋보인 사례를 중심으로 창의성에 대한 개념을 이해하고, 이와 함께 창의성을 증진시키는 다양한 기법을 적용해보고 그 경험 및 성과에 대해 토의한다.
창의성개발워크숍(2) (Creative workshop 2)	협업에 주안점을 두고 인문학, 문화예술, 공학을 융합한 주제에 관해 새로운 지식이나 표현의 다양한 활동을 실험적으로 실천함으로써 학생 개인에게 내재되어 있는 창의성과 통찰력을 이끌어내는 자기개발의 기회를 갖는다.
버추얼 디자인 워크숍 (Virtual design workshop)	Virtual Computer Simulation이나 CAD(Computer Aided Design)와 같은 컴퓨터 툴을 활용, 3D modeling 형태로 다양한 제품의 설계 및 디자인의 개발과정을 학습한다.
영상기획 및 제작 세미나 (Visual media development seminar)	영화, 방송, 게임 등 영상과 음향으로 표현되는 콘텐츠들이 실제로 어떠한 프로세스를 거치면서 완성되는지에 대한 이해를 근거로 기획→프리프로덕션→프로덕션→포스트프로덕션의 순서로 실제 영상제작시설의 견학과 제작현장 참관을 병행한다.
문화원형 및 콘텐츠 세미나 (Culture and content seminar)	문화원형에 대한 조사연구를 기반으로, 실제 콘텐츠 프로젝트를 기획, 제작, 마케팅하는 전체 과정을 통합하여 하나의 모의(샘플) 프로젝트(mock-up project)성격을 가지는 콘텐츠를 개발한다.
융합연구세미나 (Convergent study seminar)	문화원형과 콘텐츠, 디자인과 기술, 창의성과 교육 등 독립적으로 존재하고 있는 다양한 분야를 하나로 융합하는 시도를 통해 새로운 스토리텔링, 콘텐츠, 공학기술을 개발한다.
연구조사방법론세미나 (research methodology seminar)	독립연구와 심화연구에서 다룰 주제 영역과 콘텐츠에 대한 시장조사, 소비심리학적 요인, 산업측면에서의 향후 수요 예측 모델에 관한 연구를 실행한다. 특히 라이프스타일 혁신을 이루기 위해 사용환경기반의 제품 디자인 혁신, 소재, 기능과 구조의 통합하며, 스마트 폰 등 각종 기기에 사용자의 경험(UX)을 담는 최근의 기업 전략에 대한 연구도 병행된다.
창의적 비주얼 스토리프로젝트(Creative Visual Story Project, 3학점)	본 과목은 인문학적 지식이나 창의적 상상력을 기반으로 실존적 사실이나 이야기를 재구성하거나 새로운 스토리텔링 작업을 통하여 창의적 콘텐츠를 창작하는 능력을 배양함을 목적으로 한다. 이를 위해 시나리오 작가, 프로그래머 또는 엔지니어, 사운드 디자이너, 애니메이터 등의 역할을 분담하고 협업을 통해 창의적 스토리 기반의 영상 콘텐츠, 모바일 어플리케이션, 교육 또는 오락용 게임 등의 창작물을 완성하는 그룹 프로젝트를 수행한다.
창의적 퍼포먼스 프로젝트Creative Performance Project, 3학점)	창의예술개론에서 배운 기초지식을 바탕으로 기존의 아날로그형 예술과 디지털 기술을 융합하여 디지로그(digilog)형태의 창의적 퍼포먼스를 기획하고 제작하는 능력을 배양한다. 그룹 프로젝트로 수행되는 퍼포먼스 제작은 각 분야의 전문가들을 활용한 특강과 멘토링, 그룹별 토론 및 리허설, 중간발표와 집단 리뷰 과정을 통하여 진행된다.

<p>소외계층을 위한 창작프로젝트(Creative Project for Underprivileged People, 3학점)</p>	<p>프로젝트 그룹 별로 소외 계층의 대상을 정하고 이들이 겪는 소외감과 실제 문제들을 치유하거나 도움을 줄 수 있는 콘텐츠나 제품, 또는 이들 계층에 대한 사회적 관심과 지원을 유도하기 위한 콘텐츠의 기획이나 제작을 수행한다. 선택한 소외 계층에 대하여 각종 자료를 이용한 조사연구, 방문 인터뷰, 전문가 자문 등의 과정을 반드시 이행하여야 하며, 창의성과 활용성이 높은 결과물을 도출하여야 한다.</p>
<p>실감형 콘텐츠 프로젝트(Tangible User Interface Content Project, 3학점)</p>	<p>AR(Augment Reality), MI(Mixed Interface), TS(tangible space), TI(Tangible Interface), TA(Tangible Agent), RCS(Responsive Cyber Space) 등 가상현실 기술, 다양한 휴먼 인터페이스 기술을 활용하여 게임, 전시, 모바일 콘텐츠 등의 인터랙티브 미디어를 개발하는 그룹 프로젝트를 수행한다. 이를 통하여 창의적 상상력, 예술성, 사용자 인터페이스 기술을 융합한 산업적 가치가 높은 콘텐츠나 새로운 스마트 디바이스(IT 융합기기) 등의 제품 또는 비즈니스 모델을 창출하는 역량을 배양한다.</p>
<p>졸업창작(캡스톤)프로젝트 (Capstone Project, 3~6학점)</p>	<p>본 과목은 종합창의설계 프로젝트로서 첨단기술과 문화의 결합을 통해 소비자의 감성을 충족하고 삶의 가치를 증진하는 창의성과 완성도 높은 콘텐츠나 제품을 개발하는 것이 목표이다. 각 프로젝트 그룹은 공공기관이나 기업, 또는 학생들이 제안한 주제를 선택하여 기획, 설계, 제작, 파이낸싱, 마케팅 등 전 과정을 독자적으로 수행하여야 하며, 공개 전시를 통해 최종 결과물은 평가된다.</p>
<p>인턴십(1)(Internship 1)</p>	<p>문화예술 및 문화콘텐츠 관련 기업, 기관, 정부조직 등의 현장에서 문화콘텐츠 및 미디어, 솔루션, 디바이스 관련 경영, 사업, 정책, 관리 등의 업무를 경험함으로써 실무수행능력을 배양한다.</p>
<p>인턴십(2)(Internship 2)</p>	<p>문화예술 및 문화콘텐츠 관련 기업, 기관, 정부조직 등의 현장에서 문화콘텐츠 및 미디어, 솔루션, 디바이스 관련 경영, 사업, 정책, 관리 등의 업무를 경험함으로써 실무수행능력을 배양한다.</p>
<p>인턴십(3)(Internship 3)</p>	<p>문화예술 및 문화콘텐츠 관련 기업, 기관, 정부조직 등의 현장에서 문화콘텐츠 및 미디어, 솔루션, 디바이스 관련 경영, 사업, 정책, 관리 등의 업무를 경험함으로써 실무수행능력을 배양한다.</p>
<p>인턴십(4)(Internship IV)</p>	<p>문화예술 및 문화콘텐츠 관련 기업, 기관, 정부조직 등의 현장에서 문화콘텐츠 및 미디어, 솔루션, 디바이스 관련 경영, 사업, 정책, 관리 등의 업무를 경험함으로써 실무수행능력을 배양한다.</p>
<p>독립연구 (Independent study)</p>	<p>종합창작 프로젝트 1단계 준비과정으로서, 다양한 유형의 콘텐츠를 개발할 수 있도록 학생 개개인이 한 가지 주제를 선정해서 심도 있게 문헌 연구를 진행한다.</p>
<p>특별연구 (Supervised research)</p>	<p>종합창작 프로젝트의 2단계 준비과정으로서, 독립연구를 통해 얻은 주제 연구 결과물을 실제 콘텐츠로 기획 및 개발하는 과정을 경험한다.</p>

※ 실제 개설 과목은 사정에 따라 변경될 수 있음