

예술·디자인대학 아트&테크놀로지 융합전공 교육과정 요약표(2026)

1. 교육목적

아트&테크놀로지 융합전공은 주관학과가 예술·디자인대학 디지털콘텐츠학과이고, 참여학과가 소프트웨어융합대학 소프트웨어융합학과이며, 교육 목적은 인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 첨단 기술 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 창의적 인재를 양성하는 것이다.

2. 교육목표

예술과 공학이라는 기존 학문 분야의 경계를 뛰어넘는 융합전공으로 문화, 예술적 감수성과 첨단 기술이 혁신적으로 접목될 수 있도록 교육하고자 하며, 나아가 창의적인 아이디어를 바탕으로 문화산업을 확산시키고, 우리의 삶의 가치를 향상시키고자 한다. 졸업 후 진로는 창의적 연구를 바탕으로 하는 문화산업 분야, 예술 및 디자인과 첨단 기술이 융합된 분야, 뉴미디어 아트 및 뉴미디어 콘텐츠 분야, 엔터테인먼트 산업 분야, 4차 산업혁명으로 인해 새롭게 창출되는 미래 산업분야 등이 있다.

3. 교육과정 기본구조표

학부/학과/전공/트랙명(프로그램명)			졸업 학점	단일전공과정				다전공과정				부전공과정			
학부(과)명	전공명	트랙명		전공학점				타 전공 인정 학점	다전공과정				부전공과정		
				전공 기초	전공 필수	전공 선택	계		전공 기초	전공 필수	전공 선택	계	전공 필수	전공 선택	계
아트&테크놀로지 융합전공	아트&테크놀로 지융합전공	일반	120	-	-	-	-	-	6	0	36	42	-	-	-

4. 교육과정 편성 교과목 현황

학부(과)/전공명		편성 교과목 현황								전공필수+전공선택 (B+C)	
학부(과)명	전공명	전공기초(A)		전공필수(B)		전공선택(C)		전공선택(교직)(D)		전공필수+전공선택 (B+C)	
		과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수	과목수	학점수
아트&테크놀로지 융합전공	아트&테크놀로지 융합전공	8	24	1	0	21	63	-	-	22	63

5. 기타 졸업에 필요한 사항

4학년 때 졸업작품을 제작하여 통과하여야 함

본 전공의 1전공 진입은 주관학과 및 참여학과 간 협의에 의거하여 허가하지 않기로 함(다전공 진입만 허가)

예술·디자인대학 아트&테크놀로지 융합전공 교육과정

제 1 장 총 칙

제1조(교육목적) 아트&테크놀로지 전공의 교육목적은 예술과 첨단기술의 융합적인 사고와 구현이 가능한 창의적인 인재 양성과, 인문학적인 사유, 예술적인 표현 그리고 기술적인 구현이 만나 새로운 가치를 발생시키고, 그러한 가치가 경쟁력이 되는 융합 시대에서 선도적인 역할을 할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

제2조(일반원칙) ① 아트&테크놀로지 전공은 단일전공, 다전공으로 이수할 수 있으며, 전공 이수는 이 시행세칙에서 정하는 바에 따라 교과목을 이수해야 한다.

② 모든 교과목은 교육과정 편성표에 제시된 이수학년과 개설학기에 준해 이수할 것을 권장한다.

제 2 장 교양과정

제3조(교양이수학점) 교양과목은 교양교육과정 기본구조표에서 정한 소정의 교양학점을 취득하여야 한다.

제 3 장 전공과정

제4조(졸업이수학점) 아트&테크놀로지 융합전공의 최저 졸업이수학점은 120학점이다.

제5조(전공이수학점) ① 아트&테크놀로지 전공에서 개설하는 전공과목은 '별표1] 교육과정편성표'와 같다.

② 아트&테크놀로지 전공을 단일전공, 다전공과정으로 이수하고자 하는 자는 본 시행세칙에서 지정한 소정의 전공학점을 이수하여야 한다.

1) 단일전공과정 : 아트&테크놀로지 전공 학생으로서 단일전공자는 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 60학점 이상 이수하여야 한다.

2) 다전공과정 : 타전공 학생으로서 아트&테크놀로지 전공을 다전공과정으로 이수하는 학생은 최소전공인정학점제에 의거 하여 전공기초 6학점을 포함하여 전공학점 42학점 이상 이수하여야 한다.

③ 본 전공으로 진입 이전에 이수한 교과목이 교육과정에 편성되어 있을 경우 이미 이수한 교과목을 전공 과목으로 인정한다.

④ 본 전공을 다전공으로 이수하는 경우 소속학과에서 이수한 교과목과 본 전공의 교과목이 중복될 경우 교차 인정할 수 있는 최대인정학점 범위는 15학점 이내로 한다.

제6조(대학원과목 이수) 3학년까지의 평균 평점이 3.5 이상인 학생은 대학원 학과장의 승인을 받아 학부 학생의 이수가 허용된 대학원 교과목을 통산 6학점까지 수강할 수 있으며, 그 취득학점은 전공선택학점으로 인정한다.

제 4 장 기 타

제7조(졸업논문) 아트&테크놀로지 융합전공을 다전공으로 이수하는 학생은 졸업하는 학기에 졸업논문 교과목을 수강신청 한 후 졸업작품을 제작하여야 한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2024년 3월 1일부터 시행한다.

부 칙

제1조(시행일) 본 시행세칙은 2025년 3월 1일부터 시행한다.

[별표]

1. 교육과정 편성표 1부.
2. 아트&테크놀로지 융합전공 교과목 해설 1부.
3. 아트&테크놀로지 융합전공 전공능력 1부.
4. 교육과정 이수체계도 1부.

[별표2]

아트&테크놀로지 융합전공 교과목 해설

· FD121 AI리터러시 (AI Literacy) 3-2-2

AI리터러시는 예술·디자인 분야 학생들이 인공지능(AI)의 기본 개념과 작동 원리를 이해하고, 이를 창의적 실습과 비평적 사고를 통해 탐구하도록 하는 기초 교과목이다. 단순한 기술 습득을 넘어, 인공지능이 예술과 디자인의 제작 방식, 표현 방법, 그리고 창작자 개념에 어떤 변화를 가져오는지 폭넓게 이해하는 것을 목표로 한다. 학생들은 LLM 및 생성형 AI의 원리를 학습하며, 텍스트-이미지, 텍스트-비디오, 이미지-비디오 생성형 AI 도구(Midjourney, DALL-E, Runway 등)를 직접 활용해 창작 실험을 수행한다. 또한 인공지능과 인간의 협업 구조, 데이터 윤리, 저작권, 사회적 영향 등 다양한 이슈를 비판적으로 분석하며, 예술가로서의 책임 있는 태도를 기른다. 본 과목은 예술대학 전공 간 경계를 넘는 융합적 사고를 촉진하며, 학생들이 AI 시대의 창의적 리터러시(creative literacy)를 갖춘 창작자로 성장하도록 돕는다.

AI Literacy is a foundational course designed to help students in the fields of art and design understand the basic concepts and operating principles of artificial intelligence (AI) and explore them through creative practice and critical thinking. Beyond simple technical acquisition, the course aims to foster a broad understanding of how AI transforms the methods of creation, modes of expression, and the very concept of authorship in art and design. Students learn the principles of large language models (LLMs) and generative AI, and conduct creative experiments using text-to-image, text-to-video, and image-to-video generative tools such as Midjourney, DALL-E, and Runway. They also critically analyze various issues such as human-AI collaboration, data ethics, copyright, and social impact, cultivating a responsible attitude as artists. This course encourages interdisciplinary thinking that transcends departmental boundaries within the College of Art and Design, helping students grow into creative practitioners equipped with creative literacy in the age of AI.

· FD122 AnD세미나 (Art & Design Seminar) 3-2-2

AnD세미나는 예술디자인대학 소속 8개 학과 학생들이 함께 참여하여 예술과 디자인의 융합적 관점을 탐구하는 공동 세미나 과목이다. 전공의 경계를 넘어 지속가능성(Sustainability), 디지털 전환(Digital Transformation), 창의적 협업(Creative Collaboration), 사회적 기여(Social Contribution) 등 현대 예술·디자인의 공통 관심 주제를 중심으로 토론, 발표, 워크숍을 진행한다. 이 과목은 다양한 전공 배경을 가진 학생들이 서로의 관점과 언어를 이해하며, 예술과 디자인이 사회와 기술의 변화 속에서 어떤 역할을 수행할 수 있는지를 함께 탐구하도록 설계되었다. 학생들은 협업적 사고와 문제 해결 능력을 기르고, 예술과 디자인의 미래적 가치와 역할을 비판적·창의적으로 모색한다.

AnD Seminar is a collaborative course in which students from the eight departments of the College of Art and Design come together to explore convergent perspectives on art and design. Moving beyond departmental boundaries, the seminar centers on key contemporary themes such as Sustainability, Digital Transformation, Creative Collaboration, and Social Contribution, engaging students in discussions, presentations, and workshops. The course is designed to help students with diverse academic backgrounds understand each other's perspectives and languages, while jointly exploring the roles that art and design can play amid social and technological change. Through this process, students develop collaborative thinking and problem-solving skills, and critically and creatively seek the future values and responsibilities of art and design.

· SWCON104 웹/파이선프로그래밍 (Web and Python Programming) 3-3-0

파이선을 이용하여 프로그래밍의 기초와 함께 논리적 사고 방법과 구현을 배우는 과목이다. 웹 프로그래밍은 HTML5/CSS3/JavaScript를 사용하는 Web Application을 이해함으로써, 클라이언트 개발을 가능하게 하고, Node.js를 통한 간단한 서버 프로그래밍

을 다룬다.

The objective of this course is to introduce the basic concept of programming and computational thinking using Python. Students will also learn basic HTML, CSS, Javascript, and a simple web server implementation which are fundamental skills to realize their own ideas into reality.

· SWCON103 디자인적사고 (Design Thinking) 3-2-2

새로운 소프트웨어 개발을 위한 디자인 중심의 창의적 설계 접근방법과 아이디어 발상을 위한 이론적 프로세스를 팀워크를 통해 학습한다.

We will learn the design-oriented creative design approach for new software development and the theoretical process for idea development through teamwork.

· FD118 2D디자인 (2D Design) 3-2-2

학생들은 2차원 그래픽 디자인의 기초 원리와 기술을 이해하고 적용하며 Adobe Creative Suite(Photoshop, Illustrator) 및 기타 그래픽 디자인 도구를 사용하여 2D 그래픽을 디자인하고 제작하는 기술을 배운다.

Students gain an understanding of the foundational principles and techniques of 2D graphic design and apply them. They learn the skills to design and create 2D graphics using graphic design tools like Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator), and other graphic design software.

· FD119 3D디자인 (3D Design) 3-2-2

3차원 그래픽 및 모델링 기술을 소개하고 가르치며, 다양한 디지털 미디어를 사용하여 3D 모델을 디자인하고 제작하는 능력을 개발한다. 3D 콘텐츠 제작의 기본 원칙과 기술을 다루며 기하학적 모양, 다각형 메쉬 모델링과 같은 3D의 핵심 개념을 다룬다.

This course introduces and teaches 3D graphics and modeling techniques, developing students' abilities to design and create 3D models using various digital media. It covers the fundamental principles and techniques of 3D content production, addressing core concepts of 3D, such as geometric shapes and polygonal mesh modeling.

· DC205 스토리텔링 (Storytelling) 3-2-2

애니메이션과 미디어 등 각종 동적인 시각적 정보의 근본이 되는 작업의 특성을 이해하고 창의적 아이디어를 표현 할 수 있는 시나리오 및 콘티를 제작할 수 있는 능력을 키워준다.

Class presents ability of understanding text material work (scenario), and successful way to transfer into story-board format work in order for best communication between planning group and production group, in the fields of animation and media.

· DC207 사운드디자인 (Sound Design) 3-2-2

디지털콘텐츠를 위한 미디어 음향을 설계하고 제작하는 기법을 배운다.

This course provides the techniques of midi planing and sound making for your visual art work.

· DC201 3D모델링 (3D Modeling) 3-2-2

3차원 그래픽스 전반에 대한 개념과 기술의 이해를 바탕으로 폴리곤 모델링과 맵핑에서부터 조명, 렌더링의 요소에 이르기까지 풍부한 3차원 디지털 오브젝트들을 만들고 표현하는 능력을 갖추도록 한다.

Based on, understanding of 3D Graphic's technology and concept, the purpose of this course aims creating of 3 dimensional digital objects from polygon modeling and mapping to lighting to rendering.

· AT303 뉴미디어디자인 (New Media Design) 3-2-2

디자인 이론에 대한 이해를 바탕으로 UI/UX디자인, 인터랙션 디자인, 비주얼라이제이션 등 뉴미디어를 통해 표현되고 있는 실험적이고, 미래지향적인 디자인을 탐구해 본다.

Based on our understanding of design theory, we will explore experimental and future-oriented designs expressed through new media such as UI/UX design, interaction design, and visualization.

· CSE103 객체지향프로그래밍 (Object Oriented Programming) 3-2-2

기초적인 C++ 프로그래밍을 익히는 것이다. 이를 위해, C++ 프로그램의 기본적인 구조, 데이터 형, 변수, 함수, 분기문, 반복문, 재귀 프로그래밍, 문자 입출력, 배열, 포인터, Class, 유전의 법칙 등 고급 C++ 프로그래밍을 위한 기초를 배운다. 교재는 많은 예제 프로그램을 포함하여, 초보자도 쉽게 프로그래밍에 친숙해질 수 있고, 이론과 실습을 병행함으로써 컴퓨터 공학을 비롯한 소프트

웨어융합대학에서 필요한 기초적인 프로그래밍 능력을 배양한다.

Learning basic C++ programming. To do this, you will learn the fundamentals of advanced C++ programming, including the basic structure of a C++ program, data types, variables, functions, branch statements, looping statements, recursive programming, character input and output, arrays, pointers, classes and rules of inheritance. The textbook includes a lot of example programs, it is easy for beginners to become familiar with programming, and the theory and practice are combined to cultivate the basic programming ability necessary for computer science and other electronic information colleges.

· SWCON201 오픈소스SW개발방법및도구 (Opensource Software Development Methods and Tools) 3-3-0

소프트웨어 개발을 위한 방법론과 도구에 대해서 오픈소스 소프트웨어를 기반으로 학습하며, 리눅스 운영체제에 대한 프로젝트를 수행한다. 소프트웨어 개발 방법론은 최근에 가장 많이 쓰이고 있는 Agile 개발 방법에 대해서 학습하며, 이를 소프트웨어 산업에서 적용하는 다양한 활용 방법에 대해서 학습한다. 소프트웨어 개발 도구는 오픈소스 소프트웨어를 중심으로 하여, 소프트웨어의 설계, 개발, 시험, 검증, 팀작업 등의 전반적인 부분에서 활용 가능한 도구에 대해서 학습한다. 또한 리눅스 운영체제를 한 학기 동안 직접 설치하고 활용함으로써, 이후 소프트웨어융합학과의 교육과정에서 리눅스를 활용하는 기본 능력을 함양한다.

Learn about methodologies and tools for software development, and work on projects for the Linux operating system. The software development methodology learns about the agile development method, which is used most recently, and the various application methods applied to the software industry. Software development tools focus on open source software, and learn about tools that can be used in the overall aspects of software design, development, testing, verification, and team work. In addition, by installing and using the Linux operating system directly for one semester,

· SWCON211 게임프로그래밍입문 (Introduction to Game Programming) 3-2-2

[수강 대상 : 프로그래밍 유경험자(Python/C/C++)] 간단한 GUI(Graphic User Interface) 환경의 기초적인 게임부터 오픈 소스를

활용한 고전적인 아케이드 게임, 플랫폼 게임 등에 대한 코드 레벨을 이해한 후, 직접 설계 및 개발하는 과정을 통하여 게임 개발에

대한 프로세스를 이해한다. 다양한 환경의 게임을 경험하기 위하여, 충돌 검출 및 반응, 게임 물리, 3D 그래픽, 게임 인공 지능 등에

대한 기초를 경험한다.

Understand the code level of basic game of simple GUI(Graphic User Interface) environment, classic arcade game, platform game using open source, and understand the process of game development through the process of designing and developing. In order to experience games in various environments, students will learn the basics of collision detection and reaction, game physics, 3D graphics, game artificial intelligence, and so on.

· SWCON212 게임엔진기초 (Game Engine Basics) 3-2-2

[수강 대상: 기초적인 프로그래밍(C++,C#, Python 등) 경험이 있는 자] 본 수업은 이론 수업과 실습수업으로 이루어져 있다. 이론 수업의 목적은 게임 엔진의 전체적인 구조와, 이를 이해하기 위해 필요한 기초 이론을 학습하는 것이 목표이다. 실습수업의 목적은 상용 엔진을 실제로 사용하면서 엔진에 대한 이해를 심화하는 것이다.

This class comprises of theory part and a practice part. Through the theory part, students will understand the architecture of a game engine and the basic theories used in a game engine. Through the practice part, students will deepen their understanding of the game engine by actually using the commercial game engine.

· DC318 게임디자인 (Game Design) 3-2-2

이 수업은 게임 디자인 요소 등에 대한 기본적인 이론 강의부터 미래 게임을 위한 다양한 분야의 융합적인 아이디어 도출에 대한 고찰 그리고 게임의 순기능에 기반한 기능성 게임 및 그 확장성을 넓히고 있는 동작기반게임을 포함한 다양한 게임에 대한 이해를 바탕으로 학생들이 조를 이뤄 게임 시나리오 및 직접 게임을 기획하고 프로토타입을 제작하게 하여 디지털 콘텐츠의 주요 장르 중 하나인 게임의 구성적 요소에 대해 살펴 볼 수 있는 기회를 마련한다.

Well-balanced contribution from various disciplines is such an important factor in this field. Technologies behind 'iPhone' are not cutting edge but the convergence of each technology was the key to create an innovative digital product. Same methodology can be applied in game media development. Ideas from various fields have infinite potential to trigger innovative thinking for current and future game media. This course will provide innovative ideas and insights from various disciplines for future game media. As a capstone design based class, each student will organize their team to create a game design document and game prototype.

· DC304 게임제작 (Game Production) 3-2-2

게임 개발과 디자인 기술을 학습하고 학생들에게 게임 제작 프로세스의 이해와 경험을 제공하는 과목이다. 본 수업은 다양한 분야에서 게임 디자이너, 프로그래머, 아티스트, 스토리텔러 등이 될 수 있는 학생들에게 중요한 스킬을 제공한다.

This course focuses on teaching game development and design skills, providing students with an understanding of the game production process and hands-on experience. It offers essential skills to students who aspire to become game designers, programmers, artists, storytellers, and more, across various fields.

· DC211 3D캐릭터애니메이션 (3D Character Animation) 3-2-2

3차원 디지털 어플리케이션을 도구로 사용하여, 캐릭터의 동작과 연기를 3차원 애니메이션으로 제작할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

Using a 3D digital application as a tool, This course will provide you the ability to create the character's motions and actions in your 3D animation work.

· DC325 뉴미디어표현기법 (New Media Technique of Expression)3-2-2

본 수업은 프로젝션 맵핑 등 다양한 미디어를 활용한 새로운 트렌드의 표현기법을 학습한다.

This class is learning to the new media utilizable technique of expression relation to projection mapping, etc.

· AT301 뉴미디어아트 (New Media Art) 3-2-2

뉴미디어 아트에 대한 이해를 바탕으로 다양한 미디어를 활용한 작품을 기획하고, 제작하는 능력을 학습한다.

This class learns the ability to plan and produce works using various media based on an understanding of new media art.

· AT302 뉴미디어테크놀로지 (New Media Technology) 3-2-2

뉴미디어 표현에 활용되는 다양한 테크놀로지를 이해하고, 새로운 트렌드의 테크놀로지 구현 기법을 학습한다.

This class understands the various technologies used in the new media presentations, and learns a new trend in technology implementation.

· SWCON311 게임그래픽프로그래밍 (Game Graphic Programming) 3-2-2

[수강 대상 : C++가능자] 디지털 게임 제작에 있어서 가장 기본이 되는 게임 그래픽 개발 능력을 학습한다. 특히 그래픽 관련 선형대수(투영변환 등), 게임에 사용되는 물리학(이동, 회전, 관성, 충돌) 등의 이론적 지식을 활용하여 관련 라이브러리(OpenGL/DirectX, GLSL/HLSL) 기반으로 실습을 진행한다.

In this course, students will learn game graphic development skills which are the most basic in digital game production. In particular, students will use the theoretical knowledge of linear algebra(projection transformation, etc.) related to graphics, and physics(movement, rotation, inertia, collision, etc.) used in games to practice based on related libraries(OpenGL/DirectX, GLSL/HLSL).

· SWCON314 게임공학 (Game Engineering) 3-2-2

[수강대상: C++(혹은 C#) 및 유니티(Unity) 가능자] 유니티 심화 기능들과 그 성능을 분석하는 방법을 배우는 과목이다. 심화 기능에는 네트워킹, VR/AR, 사운드 처리, AI가 포함된다. 네트워크 게임, VR/AR 게임, 게임 AI를 유니티로 구현하며, 플레이어 경험 품질에 영향을 주는 지연, 품질, 계산량 등을 분석한다.

It is a course to learn advanced functions of Unity and their performance analysis methods. Advanced functions include networking, AR/VR, sound processing, and AI. They are used for implementation of network game, AR/VR game, and game AI. Their performance is analyzed in terms of delay, quality, and computational complexity affecting player experience quality.

· SWCON313 가상/증강현실이론및실습 (Virtual and Augmented Reality Programming) 3-3-0

디지털 게임 디자인 및 3D 그래픽스 그리고 게임엔진에 대한 이해를 바탕으로 AR(Augmented Reality) 이나 HMD(Head Mount Display) 기반의 VR(Virtual Reality) 콘텐츠 구현을 위한 이론적, 기술적 능력을 배양하고 이를 직접 제작한다.

Culture theoretical and technical skills for the AR (Augmented Reality) and HMD (Head Mount Display) based on VR (Virtual Reality) can be implemented directly and making it.

· SWCON312 게임인터랙티브테크놀로지 (Game Interactive Technology) 3-3-0

게임에 활용되는 다양한 입출력 장치의 구동 및 활용에 대해서 학습하고 이를 확장하여 차세대 입출력 장치의 원리와 배경 이론에 대해서 학습한다. 기본적인 마우스 및 키보드와 같은 장치에서 시작하여 얼굴, 몸통, 손의 인식에 의한 입력 장치의 구동원리를 학습하고 인간-컴퓨터 상호작용에서 다루는 관련 이론 및 인터랙션 테크닉에 대해서 학습한다. 기존의 입출력 장치 외에 더 사실적인 게임 플레이어의 경험을 제공하기 위해 도입되고 있는 인식 기술 및 관련 이론을 학습하고 이를 실제 게임에 적용해본다. 두 번째로 시각, 청각, 촉각으로 대표되는 출력 장치들에 대해서 감각별 생체 기작 및 인지 이론을 학습하고 게임에 적용하며 이에 대한 평가를 수행하는 방법을 실습한다.

This course introduces the basic operation principles of input and output devices which extends toward the understanding of future I/O devices. Student will learn the fundamental theories of Human-Computer Interaction to design interaction techniques for computing and understand the application of physiological and perceptual backgrounds underneath the software and hardware design. In summary, this course is designed to learn how to provide an optimal experience using motion-based input devices utilizing various sensor technologies, immersive sensory output devices using wearable technology, and input/output devices.

· DC335 가상현실콘텐츠실무 (Practical Development of Virtual Reality Contents) 3-2-2

가상현실 콘텐츠를 포함하는 새로운 융합형 콘텐츠 산업의 발전에 따라, 이를 구현하기 위해 학제적 융합을 통한 기본 소양을 바탕으로, 첨단 디지털콘텐츠의 기획부터 디자인, 개발, 평가까지 가능한 인재 양성을 목표로 한다. 또한 변화하는 콘텐츠 산업의 니즈에 부합하는 인재양성을 위해, 산업 친화적 교육과정을 목표로 한다.

In order to realize convergence contents, we aim to cultivate talents, capable of ranging from planning, design, development and evaluation of high-tech digital contents, based on basic knowledge through interdisciplinary convergence in accordance with the development of new convergent contents industry including virtual reality contents. In addition, we aim to cultivate talent that meets the changing needs of the content industry, as well as industry-friendly curriculum.

· AT401 뉴미디어프로젝트 (New Media Project) 3-2-2

뉴미디어가 활용되고 있는 다양한 사례연구를 통해 뉴미디어 트렌드를 알아보고, 뉴미디어 콘텐츠의 기획에서부터 제작에 이르기 까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 높은 작품을 제작한다.

This class will explore the new media trends through various case studies where new media is being utilized, and complete the work on individual projects from planning to creating new media content.

· AT403 아트앤테크놀로지프로젝트 (Art & Technology Project) 3-2-2

예술과 기술이 결합된 다양한 작품 사례를 분석하고, 콘텐츠 기획에서부터 제작에 이르기까지 개별적인 프로젝트를 통해 완성도 있는 졸업작품을 제작한다.

This course reviews analyzes various examples of works that combine art and technology, and produces complete graduation works through individual projects from content planning to production.

[별표3]

아트&테크놀로지 융합전공 전공능력

▣ 전공 교육목표 및 인재상

구분	세부내용		
전공 교육목표	예술과 공학이라는 기존 학문 분야의 경계를 뛰어넘는 융합전공으로 문화, 예술적 감수성과 첨단 기술이 혁신적으로 접목될 수 있도록 교육하고자 하며, 나아가 창의적인 아이디어를 바탕으로 문화산업을 확산시키고, 우리의 삶의 가치를 향상시키고자 함		
전공 인재상	학과 인재상	세부내용	본교 인재상과의 연계성
	디지털 전환을 맞이하여 미래기술 및 예술에 대한 통찰과 비판이 가능한 인재	사회 문제 및 창의적이고 혁신적인 문제해결방안을 도출 할 수 있는 통찰력	비판적 지식탐구 인재
	산업에서 요구하는 학문적 융합 역량을 가진 인재	예술과 기술에 대한 이해를 바탕으로 한 도전정신과 창의성	사회적 가치추구 인재
	예술과 기술의 융합을 기반으로 하는 창의적이고 혁신적인 융합 역량을 가진 인재	첨단 기술과 예술디자인의 접목을 통해 창의적인 혁신을 이끌어 낼 수 있는 융합 역량	주도적 혁신융합 인재

▣ 전공 전공능력

인재상	전공능력	전공능력의 정의
디지털 전환을 맞이하여 미래기술 및 예술에 대한 통찰과 비판이 가능한 인재	사회문제 도출 및 문제해결방안을 할 수 있는 통찰력 및 비판 능력	· 예술과 기술에 대한 전문성을 바탕으로 실질적 문제 해결 능력을 갖춘 인재 · 변화하는 사회에 대한 통찰과 비판이 가능한 인재
산업에서 요구하는 학문적 융합 역량을 가진 인재	예술과 기술에 대한 전공지식 기본 역량 및 창의적 도전 역량	· 예술과 기술을 접목시켜 학문적 융합을 도출해낼 수 있는 능력 · 첨단 기술과 예술의 융합을 통해 새로운 가치를 창출할 수 있는 역량을 갖춘 인재
예술과 기술의 융합을 기반으로 하는 창의적이고 혁신적인 융합 역량을 가진 인재	융·복합적 사고역량 및 창의 융합 능력	· 새로운 기술과 예술적 표현의 융복합적 사고역량을 갖춘 인재 · 다양한 학문간 융합을 통해 창의적이고 혁신적인 융합 역량을 가진 인재

▣ 전공능력 제고를 위한 전공 교육과정 구성 및 체계도 정립

가. 전공 교육과정 구성표

전공능력	학년	이수학기	교과목명
기초 지식 역량	1	1	시리터러시, 드로잉, 2D디자인, 디지털디자인, 3D디자인, 웹/파이선프로그래밍, 디자인적사고, 객체지향프로그래밍
	1	2	AnD세미나, 드로잉, 2D디자인, 디지털디자인, 3D디자인, 웹/파이선프로그래밍, 디자인적사고, 객체지향프로그래밍

예술적 창의력 및 표현 역량	2	1	스토리텔링, 사운드디자인, 3D모델링
	2	2	3D애니메이션
	3	1	게임디자인, 게임제작
	3	2	뉴미디어표현기법, 가상현실콘텐츠실무
공학적 기술 역량	2	1	오픈소스SW개발방법및도구
	2	2	게임프로그래밍입문, 게임엔진기초
	3	1	게임공학, 게임인터랙티브테크놀로지
	3	2	게임그래픽프로그래밍, 가상/증강현실이론및실습
창의 융합적 사고역량	3	2	뉴미디어디자인
	3	1	뉴미디어아트, 뉴미디어테크놀로지
	4	1	뉴미디어프로젝트
	4	2	아트앤티테크놀로지프로젝트

나. 전공 교육과정 체계도

아트&테크놀로지융합전공 - Curriculum Roadmap

학년별 교육목표	전공 이해 및 기초 지식 습득		전공 탐색 및 기본 역량 강화		방법론 및 심화 학습		응용 및 종합 설계	
전공레벨	전공 기초		전공 탐색		전공 심화		포트폴리오	
학년-학기	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
ART & TECHNOLOGY BASICS	드로잉 디지털디자인 2D디자인 웹/파이선 프로그래밍 디자인적사고 객체지향 프로그래밍 AIR터러시	드로잉 디지털디자인 3D디자인 웹/파이선 프로그래밍 디자인적사고 객체지향 프로그래밍 AnD세미나						
INTERMEDIATE			스토리텔링 사운드디자인 3D모델링 오픈소스SW 개발방법및도구	3D애니메이션 게임프로그래밍입문 게임엔진기초				
ADVANCED					게임디자인 게임공학 게임인터랙티브테크놀로지 뉴미디어아트	게임제작 뉴미디어 표현기법 가상현실 콘텐츠실무 게임그래픽 프로그래밍		
CONVERGENCE					뉴미디어 테크놀로지 가상/증강현실 이론및실습 뉴미디어디자인	뉴미디어 프로젝트 아트엔테크놀로지 프로젝트		

전공 능력

기초 지식 역량

예술적창의력 및 표현 역량

공학적 기술 역량

창의 융합적 사고 역량

[별표4]

교육과정 이수체계도

전공명: 아트&테크놀로지 융합전공 [Art & Technology Convergence]

과정명: 일반형

▣ 교육과정의 특징

- 예술적인 표현과 첨단 기술구현의 창의적인 융합 교육 프로그램으로 운영
- 실무 중심의 산학연계 교육 프로그램으로 운영
- 최신 트렌드 및 테크놀로지를 반영한 교육 내용으로 운영

▣ 교육과정 이수체계도

학년	이수학기	교과목명(또는 이수내용)
1학년	1학기	A리터러시, 드로잉, 2D디자인, 디지털디자인, 웹/파이선프로그래밍, 디자인적사고, 객체지향프로그래밍
	2학기	AnD세미나, 드로잉, 3D디자인, 디지털디자인, 객체지향프로그래밍
2학년	1학기	스토리텔링, 사운드디자인, 3D모델링, 오픈소스SW개발방법및도구
	2학기	3D애니메이션, 게임프로그래밍입문, 게임엔진기초
3학년	1학기	게임디자인, 뉴미디어아트, 뉴미디어테크놀로지, 게임공학, 게임인터랙티브테크놀로지
	2학기	뉴미디어디자인, 게임제작, 뉴미디어표현기법, 가상현실콘텐츠실무, 게임그래픽프로그래밍, 가상/증강현실이론및실습
4학년	1학기	뉴미디어프로젝트
	2학기	아트앤티테크놀로지프로젝트