

일반대학원 디지털콘텐츠학과 교육과정시행세칙

□ 학과명 : 디지털콘텐츠학과

제1조(목적) ① 이 시행세칙은 상기 대학원 학과의 학위 취득을 위한 세부요건을 정함을 목적으로 한다.
② 학위를 취득하고자 하는 자는 학위취득에 관하여 대학원학칙, 대학원학칙시행세칙, 대학원내규에서 정한 사항 및 본 시행세칙에서 정한 사항을 모두 충족하여야 한다.

제2조(교육목표) ① 학과 교육목표는 다음과 같다.

인터넷티브 콘텐츠, 애니메이션, 영상, 미디어 디자인, 게임, AR/VR, 미디어 아트 등 다양한 디지털콘텐츠 분야에서의 유연한 사고와 창조적인 아이디어를 바탕으로 콘텐츠 기획, 디자인, 제작에 이르기까지 다양한 매체를 통합 활용할 수 있는 능력을 배양하고, 첨단영상산업 분야에 관한 이론적인 연구 역량을 배양하고자 한다.

제3조(진로취업분야) ① 학과의 진로취업분야는 다음과 같다.

진로분야는 인터랙티브 콘텐츠, 애니메이션, 영상, 미디어 디자인, 게임, AR/VR, 미디어 아트 등 다양한 디지털 콘텐츠 분야의 기업, 창업, 연구소, 대학 등이 있다.

제4조(교육과정기본구조) ① 최소 학점 이수요건인 학과 교육과정기본구조는 다음과 같다.

[표1] 교육과정기본구조표

과정	전공선택	공통과목	수료학점	비고
석사	24학점	24학점	24학점	
박사	36학점	36학점	36학점	
석박통합	0학점	0학점	0학점	과정 없음

제5조(교과과정) ① 교과과정은 다음과 같다.

1. 교과과정 : <별표1. 교육과정 편성표> 참조
2. 교과목개요 : <별표2. 교과목 개요> 참조

제6조(선수과목) ① 다음에 해당하는 자는 아래와 같이 선수과목을 이수하여야 한다.

1. 대상자 : 전공명 상이 또는 특수대학원 졸업자
2. 선수과목 이수학점 : 석사과정 9학점, 박사과정 12학점

제7조(졸업 요건)

1) 학위청구논문을 제출하고자 하는 학생은 학위자격시험(전공시험)과 학위자격시험(공개발표)를 모두 통과하여야 한다.

2) 학위청구논문을 제출하는 학기에 논문의 내용에 대한 학위자격시험(공개발표)를 진행하여야 한다.

3) 학위자격시험(전공시험), 학위자격시험(공개발표)는 수료 전까지 통과하여야 한다.

(2020.03 부로 개정된 대학원 학칙 근거 : 논문제출자격시험→학위자격시험으로 명칭 변경됨)

가) 학위자격시험(전공시험)은 교육과정에 포함된 과목 중 본인이 이수한 과목(석사 2과목/박사 3과목)에 대하여 필기시험으로 실시한다.

나) 학위자격시험(전공시험)은 석사/박사과정 3기부터 응시 가능하다.

다) 본인이 이수한 과목 중 학과에 개설된 전공 선택 과목을 결정하여 신청한 후 학과장의 허가를 얻어 응시할 수 있다.

라) 학위자격시험(전공시험)의 문제는 해당 과목 담당 교수가 출제, 평가한다.

마) 학위자격시험(전공시험)에 불합격(80점 미만) 한 과목은 재학 연한 내에 논문을 제출할 수 있는 기한이 초과되지 않는 범위 내에서 재응시 할 수 있으며, 학위자격시험의 합격자는 전 과목을 합격(80점 이상)한 자로 한다.

바) 위의 조건을 충족하지 않을 경우에는 학위청구논문 제출 자격을 가질 수 없다.

제8조(졸업논문 대체) ① 학과장의 승인을 받은 경우, 아래와 같이 석사과정 졸업논문의 대체가 가능하다.

졸업논문 대체이수 요건 : <별표3. 석사과정 졸업논문 대체요건> 참조

[부칙1]

- ① 시행일 : 2012.03.01
② 경과조치 : 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.

[부칙2]

- ① 시행일 : 2018.11.01
② 경과조치 : 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.

[부칙3]

- ① 시행일 : 2021.03.01
② 경과조치 : 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.

[부칙4]

- ① 시행일 : 2022.03.01
② 경과조치 : 본 내규 시행일 이전에 입학한 학생은 구 해당학과의 교육과정을 따르되 필요한 경우 새로운 교육과정을 적용 받을 수 있다.

<별표1> 교육과정 편성표

번호	학수 번호	강좌명(국문)	학점	이수 구분	수강 대상	수업 구분	개설학기		비고
		강좌명(영문)					1학기	2학기	
1	DC710	디지털콘텐츠 디자인	3			기초		○	
		Digital Contents Design							
2	DC731	문화콘텐츠 마케팅	3			기초	○		
		Digital Entertainment Marketing							
3	DC734	연구방법론	3			기초		○	
		Research method							
4	DC706	콘텐츠디자인발상연구	3			심화	○		
		Creative Contents Design							
5	DC702	애니메이션 스튜디오	3			심화	○		
		Animation Studio							
6	DC704	디지털스토리텔링	3			심화	○		
		Digital Storytelling							
7	DC735	인터페이스디자인연구	3			심화	○		
		Interface Design							
8	DC707	디지털애니메이션	3			심화		○	
		Digital Animation							
9	DC717	디지털영상연구	3			심화		○	
		Digital Animation							
10	DC718	디지털디자인스튜디오	3			심화		○	
		Digital Design Studio							
11	DC713	디지털엔터테인먼트	3			심화		○	
		Digital Entertainment							
12	DC709	뉴미디어와 영상	3			심화		○	
		New Media & Image							

13	DC711	디지털콘텐츠 산업론 Business of Digital Contents	3			기초		○	
14	DC708	디지털콘텐츠 문화론 Digital Contents & Culture	3			기초	○		
15	DC736	디지털디자인 매니지먼트 Digital Design Management	3			기초		○	
16	DC705	연구기획 Planning Method	3			기초		○	
17	DC701	디지털콘텐츠 기획론 Digital Contents Planning	3			심화	○		
18	DC721	애니메이션 비평 Concept of Digital Media	3			심화	○		
19	DC732	영상 커뮤니케이션론 Concept of Visual Communication	3			심화		○	
20	DC737	디지털미디어론 Concept of Digital Media	3			심화		○	
21	DC724	정보디자인 세미나 Visual Information Seminar	3			심화	○		
22	DC725	영상기호학 Semiotics & Image	3			심화	○		
23	DC726	인터랙티브 콘텐츠 연구 Interactive Contents Study	3			심화		○	
24	DC703	게임미학 Game Aesthetic	3			심화	○		
25	DC727	문화콘텐츠전략 연구 Digital Entertainment Strategy	3			심화	○		
26	DC712	디지털콘텐츠비평 Review of Digital Contents	3			심화	○		
27	DC730	뉴미디어와 미래 New Media & Future	3			심화	○		
28	DC729	미디어아트론 Media Art	3			심화		○	

<별표2> 교과목 해설

국문과목명 (영문과목명) 디지털콘텐츠 디자인 Digital Contents Design 국문과목해설 디지털콘텐츠 제작을 위한 아이디어 발상, 디자인 전개 제작 과정에 관하여 습득한다. 영문과목해설 Studying the process of concept developing for digital contents production.
국문과목명 (영문과목명) 문화콘텐츠 마케팅 Digital Entertainment Marketing 국문과목해설 문화콘텐츠의 기획과 배급, 유통에 이르기까지의 과정과 홍보, 마케팅에 관하여 연구한다. 영문과목해설 Studying the process of cultural contents production: planning, distribution, promote, marketing.
국문과목명 (영문과목명) 연구방법론 Research method 국문과목해설 디지털콘텐츠를 학문적으로 연구할 수 있는 효율적이고 체계적인 방법론에 관하여 습득한다. 영문과목해설 Studying the research methodologies for academic studies of digital contents.
국문과목명 (영문과목명) 콘텐츠디자인발상연구 Creative Contents Design 국문과목해설 디지털콘텐츠를 창의적으로 디자인할 수 있는 실질적이고 체계적인 연구를 수행한다. 영문과목해설 Systematic process studying for creative design of digital contents.
국문과목명 (영문과목명) 애니메이션스튜디오 Animation Studio 국문과목해설 애니메이션의 기획과 제작 리서치를 통해 다양한 영상 스타일을 시도해보고, 효율적인 애니메이션 영상언어를 습득, 개발한다. 영문과목해설 Developing effective language of animation through practicing various film style by production research and planning of animation.
국문과목명 (영문과목명) 디지털스토리텔링 Digital Storytelling 국문과목해설 다양한 디지털 매체에서의 스토리텔링에 관하여 연구한다. 영문과목해설 Study of the storytelling in various digital media.
국문과목명 (영문과목명) 인터페이스디자인연구 Interface Design

국문과목해설 사용자 중심의 인터페이스 디자인, 데이터 제작에 이르는 과정을 폭넓게 연구한다. 영문과목해설 Study of designing user-centered interfaces and data visualization process.
국문과목명 (영문과목명) 디지털애니메이션 Digital Animation 국문과목해설 현대 디지털콘텐츠의 중요한 표현양식인 컴퓨터애니메이션이 연출하는 가상현실적 공간에 대한 기술적, 의미적 연구가 이루어진다. 영문과목해설 Technical and semantic study of the virtual space created by computer which is one of the most important media in digital contents.
국문과목명 (영문과목명) 디지털영상연구 Digital Image 국문과목해설 현대 영상은 복합적이다. 실사와 컴퓨터 이미지의 유품에 대한 연구이다. 영문과목해설 Modern visual images are composite. This study is learning a image composition process of actual and synthetic computer images.
국문과목명 (영문과목명) 디지털디자인스튜디오 Digital Design Studio 국문과목해설 미래 정보 교류의 중심이 될 미디어에서 정보를 기획하고 설계하며 구현 할 수 있는 디자인 능력을 갖추도록 연구한다. 영문과목해설 Study of digital information design: Learning a process of information planning, designing, and implementing in digital media.
국문과목명 (영문과목명) 디지털엔터테인먼트 Digital Entertainment 국문과목해설 디지털 미디어를 통한 엔터테인먼트란 무엇을 뜻하며, 그 콘텐츠들은 어떤 것인가에 대한 연구이다. 영문과목해설 Research on the definition of digital entertainment: Studying various digital contents and desires of contemporary digital generation.
국문과목명 (영문과목명) 뉴미디어와 영상 New Media & Image 국문과목해설 디지털미디어를 이용한 새로운 예술의 표현양식으로서의 뉴미디어의 현황과 양상, 그리고 가능성에 대한 탐구이다. 영문과목해설 Study of new media: its current status, modality, and possibility; as a new form of expression in the art by using digital media.
국문과목명 (영문과목명) 디지털콘텐츠 산업론 Business of Digital Contents 국문과목해설 창의적 콘텐츠 사업 아이디어를 갖추기 위하여 각종, 경제, 교육, 문화 비즈니스의 특성을 주축으로 탐구한다. 영문과목해설 Research on creative idea for contents business; this study will be focused on the characteristics of economic, education, culture business.
국문과목명 (영문과목명) 디지털콘텐츠 문화론 Digital Contents & Culture 국문과목해설 문화적 현상으로서의 디지털콘텐츠에 대한 연구로서 미디어 아트로까지 승화되는 개념과 아이디어에 대한 연구이기도 하다. 영문과목해설 Study of digital contents as culture phenomena: from its concept and idea up to the art.
국문과목명 (영문과목명) 디지털디자인 매니지먼트 Digital Design Management 국문과목해설 디자인 매니지먼트를 디지털 콘텐츠에 활용하는 방법에 대한 연구이다. 영문과목해설 Research on applying methods for design management into digital contents.
국문과목명 (영문과목명) 연구기획 Planning Method 국문과목해설 연구 주제와 테마를 개념을 정립하며 발전시키고 그에 따른 효율적인 자료수집 방법 등을 습득한다. 영문과목해설 A class for individual studies: after setting up research subject, themes and concepts, individual student will make own research progress. This class offers students effective techniques of collecting research-related informations.
국문과목명 (영문과목명) 디지털콘텐츠 기획론 Digital Contents Planning 국문과목해설 시장조사, 사용자 연구, 분석기법, 경영기술, 제도, 개발사례 등의 연구를 통해 디지털콘텐츠 분야의 활동성과 현장성을 갖추도록 한다. 영문과목해설 Developing a field knowledge and flexibility in digital contents through studies on market research, user research, analytic techniques, management techniques, law, development cases.
국문과목명 (영문과목명) 애니메이션비평 Review of Animation 국문과목해설 디지털미디어의 중요한 소통언어인 애니메이션에 대한 비판적인 시각과 심미안을 갖추도록 하는 리서치가 진행된다. 영문과목해설 Developing a critical mind and aesthetic senses on the animation which is major communication method in digital media.
국문과목명 (영문과목명) 영상 커뮤니케이션론 Concept of Visual Communication 국문과목해설 창의적인 영상언어의 표현능력과 비쥬얼 조형능력의 학습을 통해 영상디자인의 이론을 고찰한다. 영문과목해설 Studying the language of image and visual modelling. This class goes into the theory of visual design.
국문과목명 (영문과목명) 디지털미디어론 Concept of Digital Media 국문과목해설 디지털 미디어를 이론적, 개념적으로 재구성하는 방법에 대한 연구이다. 영문과목해설 Research on theoretical and conceptual approach to digital media.
국문과목명 (영문과목명) 정보디자인 세미나 Visual Information Seminar 국문과목해설 단순한 매체에서 매체의 개념을 확장, 그 가능성을 모색하고 실험적 시도를 통해 인터랙티브 디자인의 능력을 기르는데

그 목적이 있다. 정보 생산의 개념과 주체를 설정하고 텍스트의 수집부터 편집디자인과 웹 디자인까지 전 과정을 경험하게 된다.
 영문과목해설 Developing design ability for interactive media. This class helps student to do experimental attempts for seeking possibilities of the expanded concept of digital media. After defining concept of producing information and its principals, students will be experiencing all the process from collecting texts, editing design, and Web design.

국문과목명 (영문과목명) 영상기호학 Semiotics & Image

국문과목해설 영상물에 대한 기호학적인 접근방법을 탐구한다.

영문과목해설 Study of a semiotic approach to visual media.

국문과목명 (영문과목명) 게임미학 Game Aesthetic

국문과목해설 디지털 엔터테인먼트와 현대철학에서의 중요한 화두인 게임이 가지는 새로운 특징들을 예술의 차원으로 끌어올리는 전략과 기획에 대한 탐색이다.

영문과목해설 Game is an important topic in digital entertainment and modern philosophy: this study is about its strategy and planning which is making the game contents up to the level of arts.

국문과목명 (영문과목명) 문화콘텐츠전략 연구 Digital Entertainment Strategy

국문과목해설 문화콘텐츠의 형성과 전개과정에서 그 주체와 개념이 펼쳐내는 전략과 힘에 대한 탐구이다.

영문과목해설 Study of strategy and power of the subjects and concepts in creation process of digital culture contents.

국문과목명 (영문과목명) 디지털콘텐츠비평 Review of Digital Contents

국문과목해설 오늘날 끊임없이 생성되고 있는 디지털콘텐츠에 대한 비평적인 시각을 갖추게 하는 리서치가 진행된다.

영문과목해설 Research for criticism on digital contents.

국문과목명 (영문과목명) 뉴미디어와 미래 New Media & Future

국문과목해설 디지털미디어를 이용한 새로운 예술의 표현양식으로서의 뉴미디어의 현황과 양상, 그리고 가능성에 대한 탐구이다.

영문과목해설 Research on current status and possibility of smart media as a media of next generation.

국문과목명 (영문과목명) 미디어아트론 Media Art

국문과목해설 디지털미디어와 콘텐츠가 예술로서 자리매김하기 위한 개념과 정의를 추적한다.

영문과목해설 Tracing concepts and definitions of digital media and its contents as a form of arts.

국문과목명 (영문과목명) 인터랙티브 콘텐츠 연구 Interactive Contents Study

국문과목해설 정보를 기획하고 설계하며 구현 할 수 있는 디자인 능력을 갖추도록 인터넷에 대한 전반을 이해하고 전자상거래, 전자신문, 네트워크 게임, 원격교육 인터넷 광고 및 인트라넷 등 다자간의 온라인 기반 시스템 및 인터넷 콘텐츠 소프트웨어 설계 등을 다룬다.

영문과목해설 Through this class, students will be able to understand the whole internet to design, design and implement information in media. Students will also learn about online multi-site systems such as e-commerce, electronic newspaper, network game, distance education, and intranet.

<별표3> 석사과정 졸업논문 대체요건

구분	내용
신청대상	대상자
대체요건	갤러리 등 공공장소에서의 전시 및 상영
제출서류	증빙서류
서류보존기한	5년