
전공능력기반 전공교육과정 개선보고서(요약본)

영상애니메이션과

Dept. of Visual and Animation

2021. 12. 10

계명대학교

영상애니메이션과 전공교육과정

1. 영상애니메이션과 교육과정위원회 구성 및 운영

□ 영상애니메이션과 교육과정위원회 구성

성명	소속 및 직위	구분
박형진	계명대학교 영상애니메이션과 교수	교수
허남국	계명대학교 영상애니메이션과 부교수	교수
임창민	계명대학교 영상애니메이션과 교수	교수
이태희	계명대학교 영상애니메이션과 부교수	교수
진종호	(주)바만지 대표	현장 전문가(SME)
류수환	(주)반달 대표	현장 전문가(SME)

2. 전공능력 설정 및 정의

□ 영상애니메이션과의 전공능력 및 정의

전공능력	정의
1. 기술활용	콘텐츠 제작 관련 기술을 활용하는 능력
2. 기획능력	콘텐츠의 내용을 기획하고 연출할 수 있는 능력
3. 제작능력	완성도 있는 콘텐츠를 지식과 기술을 활용하고 확장, 제작할 수 있는 능력
4. 문제해결	문제 해결 중심의 프로젝트를 수행할 수 있는 능력
5. 협동능력	팀 구성원으로서의 역할을 수행할 수 있는 능력
6. 의사전달	콘텐츠제작 각 파트간 협업에서 효과적으로 의사를 전달할 수 있는 능력
7. 콘텐츠이해	콘텐츠의 산업적 이해와 제작환경, 미래 지향적 트렌드 분석하고 이해할 수 있는 능력

□ 영상애니메이션과의 교육목표와 전공능력 간의 상관관계

전공능력 교육목표	기술 활용	기획 능력	제작 능력	문제 해결	협동 능력	의사 전달	콘텐츠 이해
	새로운 문화가치를 창조하는 전문인 양성	●	●	●	●		
예술적 소양과 지식을 겸비한 지성인 양성	●			●	●	●	●
윤리적 책임감을 갖춘 사회인 양성					●	●	●

3. 교과목과 전공능력 간 연계성

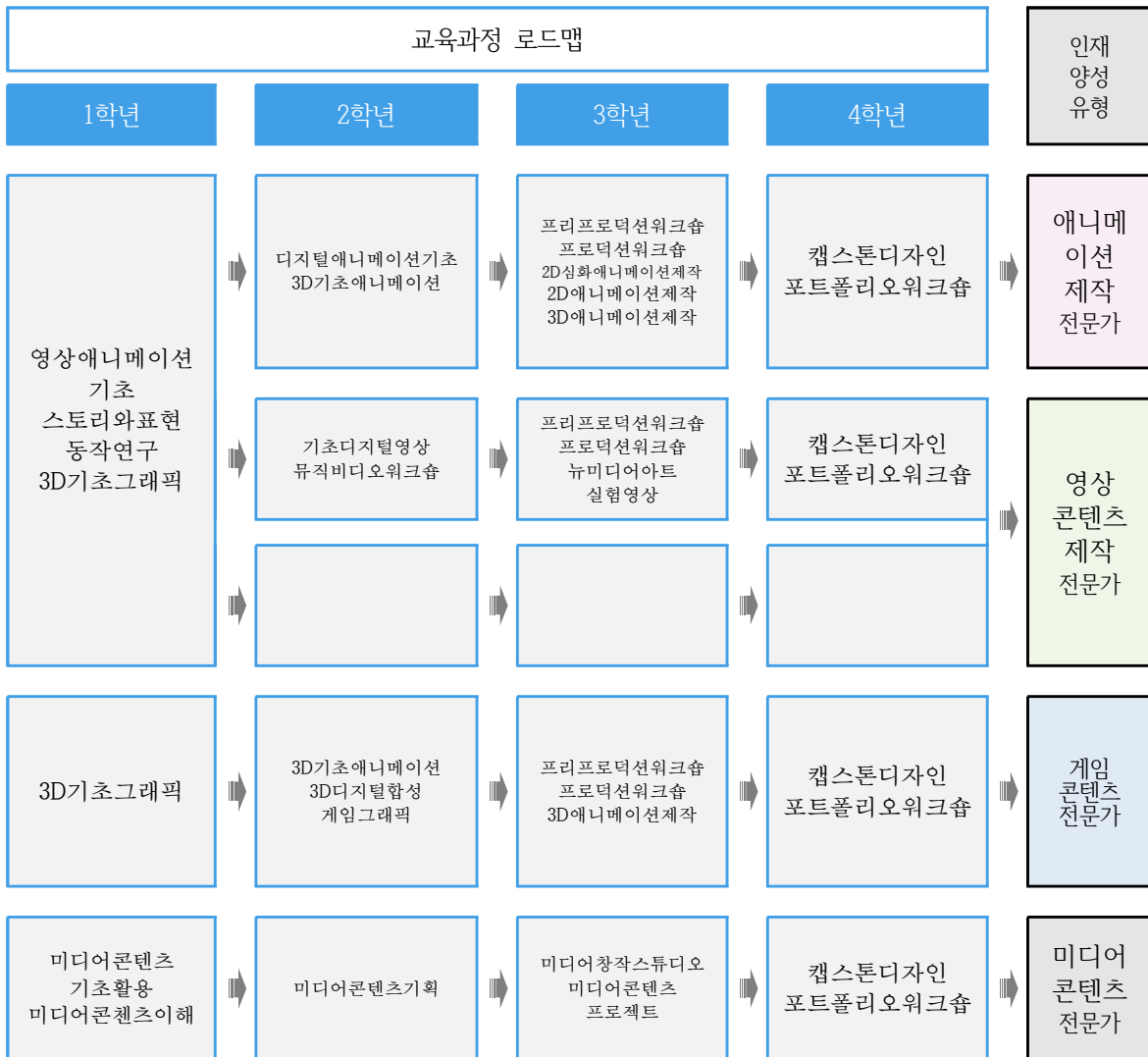
□ 전공 교과목과 전공능력, 관련 직무 간 연계성

학기	교과목	전공능력							관련 직무			
		기술	기획	제작	문제 해결	협동	의사 전달	이해	애니	영상	게임	미콘
1-1	스토리와의 표현		●					○	●	●		
	영상애니메이션기초	●		○				●	●	●		○
	미디어콘텐츠기초활용	●		○					○	○	○	●
1-2	동작연구	●		○					●	○	●	
	3D기초그래픽	●		○					●	○	●	○
	미디어콘텐츠이해		○					●				●
2-1	기초디지털영상	●		○						●		○
	3D기초애니메이션	●		○					●	●		○
	디지털애니메이션기초	●		○					●			
	스크린디자인워크숍		●	○	○				●	●		○
2-2	뮤직비디오워크숍		○	●	○	●	●			●		
	비디오&오디오워크숍		○	●	○	○				●		
	3D디지털합성	●		●	○	○			●		●	
	미디어콘텐츠기획		●		○	○	○					●
	게임그래픽	●		●							●	
3-1	실험영상		●	●	○					●		
	3D애니메이션제작	●	○	●					●		●	○
	2D애니메이션제작		●	●					●		●	○
	프리프로덕션워크숍		●		○	○	○		●	●	●	●
	미디어창작스튜디오		●	○	○	○	○		○	○	○	●
3-2	프로덕션워크숍			●	○	○	○		●	●	●	●
	미디어콘텐츠프로젝트		●	●	○	○	○		○	○	○	●
	뉴미디어아트		●	●	○	○	○			●		○
	2D심화애니메이션제작2		●	●	○	○	○		●			○
4-1	캡스톤디자인		●	●	●	●	●		●	●	●	●
4-2	포트폴리오워크숍			●					●	●	●	●

* 학기별 교과목과 전공능력 간 연관성 정도 표시

* ● 높음, ○ 낮음

4. 교육과정 로드맵



5. 교육과정 개선 사항

가. 교과목 운영

	2019		2020		2021		계
	1	2	1	2	1	2	
개설 강좌 수(분반포함)	28	27	27	35	28	25	170
신설 과목 수	5		0		6		11
폐지 과목 수	3		0		10		13
융합과목 개설 수	4		0	2	0	2	8
개설 교과목 교체 수	5		3	3	3	3	17

나. 신규 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용(개발·개편의 근거)
2D캐릭터애니메이션	41989	2021.1(2개분반)	2D애니메이션 교육의 구체성과 다양성 강화
2D실험애니메이션	41990	2021.2(2개분반)	2D애니메이션 교육의 구체성과 다양성 강화
디지털영상촬영기초	42059	2021.1(2개분반)	디지털기기를 활용 활용 교육에 대한 필요
Elements of Visual Thinking(1)	42060	2021.1(2개분반)	영어강의의 전공 부합성 강화
Electroni media and Culture	42062	2021.1(2개분반)	영어강의의 전공 부합성 강화
Video as Art	42081	2021.1(2개분반)	영어강의의 전공 부합성 강화
Studio Mixx(1)	39769	2019.1(2개분반) 2020.1(2개분반) 2021.1(2개분반)	융합적 콘텐츠 제작 능력과 문제 해결 능력, 의사소통능력 배양

다. 융복합 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용
미디어콘텐츠기획	34385	2019.2(2개 분반) 2020.2(2개 분반) 2021.2(2개 분반)	미디어 콘텐츠를 종합적이고 융합적인 실무 수행 능력과 함께 기획 능력 배양
포트폴리오워크숍	26811	2019.2(2개 분반) 2020.2(2개 분반) 2021.2(2개 분반)	진로 진출 준비와 전문성을 강화를 위한 작품의 질적 제고하는 내용

라. 교과목 폐지

교과목 명	교과목 번호	시기	사유
2D심화애니메이션	26826	2019	기획력과 연출력 강화를 위한 교과목 신설로 폐지
ADVANCED ANIMATION(영어강의)	33328	2019	특정 형식과 내용에 국한되지 않는 융합적 프로젝트 수행 교과목 신설로 폐지
DRAWN ANIMATION(영어강의)	33329	2019	특정 형식과 내용에 국한되지 않는 융합적 프로젝트 수행 교과목 신설로 폐지
디지털페인팅	26813	2021	다년간 미개설 교과목 폐지
기초디지털영상	26816	2021	신규교과목 개발로 폐지
애니메이션교육론	32355	2021	다년간 미개설 교과목 폐지
애이메이션교수학습방법론	32357	2021	다년간 미개설 교과목 폐지
Electronic Visual and Culture	34432	2021	영어강의 교과목 신규 교과목으로 폐지
시각적발상(1)	34840	2021	영어강의 교과목 신규 교과목으로 폐지
공공예술실기	34881	2021	영어강의 교과목 신규 교과목으로 폐지
공공예술실기2	35793	2021	영어강의 교과목 신규 교과목으로 폐지
애니메이션교육프로그램개발	36908	2021	다년간 미개설 교과목 폐지
Studio Mixx(2)	39772	2021	영어강의 교과목 신규 교과목으로 폐지

마. 강의개선 정도

년도	비율	개선 내용
2019	88.46	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서를 통하여 개선되는 강의 개선 사항들이 강의계획서 및 수업 운영에 반영되고 있음 • 학기마다 교과목 교체로 세부적인 전공 교과목 제공으로 학생들의 다양한 요구 반영 • 교과목 내용의 트렌드 반영 노력으로 최신 지식과 기술 강화
2020	90.38	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서를 통하여 개선되는 강의 개선 사항들이 강의계획서 및 수업 운영에 반영되고 있음 • 학기마다 교과목 신규 개설을 통해 세부 전공 교과목 제공으로 학생들의 다양한 요구 반영 • 교과목 폐지와 신규 개발로 교과목 내용의 트렌드 반영 노력으로 최신 지식과 기술 강화
2021	-	

바. 교육과정 개선사항

- 교과목의 내용을 개선함으로써 첨단화하는 산업적 요구에 부합하는 융합성, 전문성 강화 교육과정 개선
- 학기마다 신규 개설 교과목을 운영하여 학생들의 다양한 요구에 따른 세부 전공 강화 교육 내용 제공 개선
- 적극적인 융합전공 운영과 다른 계열과의 융합 교육 과정에 참여함으로써 산업적 트렌드 변화에 따른 교육 내용 반영
- 교육의 전문성, 현장성을 강화하기 위해 겸임 교원 확보와 실무적인 교과목 강의 배정 노력