
전공능력기반 전공교육과정 개선보고서(요약본)

영상애니메이션전공

Major in Video & Animation

2022. 12.

계명대학교

영상애니메이션전공(학과) 전공교육과정

1. 영상애니메이션전공(학과) 교육과정위원회 구성 및 운영

□ 영상애니메이션전공 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
진중호	(주)바만지 대표	현장 전문가(SME)
류수환	(주)반달 대표	현장 전문가(SME)
양일출	스퀘어픽셀	현장 전문가(SME)

□ 직무별 현장전문가(SME; Subject Matter Expert)를 선정하여 학과의 전공 교육과정개발위원회를 구성하며, 현장전문가(SME)는 전공 교육과정 개발 중에서 현장실무전문가 역할을 수행하게 됨

□ 현장전문가(SME)는 업무수행에 탁월한 능력과 해당 분야 최소 5년 이상 경력을 보유하고 있으며, 해당 직무 수행에 필요한 지식, 기술, 태도 등의 내용을 파악하고 문서화할 수 있는 능력을 보유한 자를 선정하였음

2. 인재양성유형

□ 영상애니메이션전공(학과)의 인재양성유형

인재양성유형	정의
애니메이션 제작전문가	애니메이션 콘텐츠 기획/연출 및 애니메이션 캐릭터/배경 컨셉작업, 모션 구현
영상콘텐츠 제작전문가	영상콘텐츠 기획에 따라 영상 요소를 연출, 제작
게임콘텐츠 제작전문가	게임콘텐츠의 캐릭터/배경의 시각적 컨셉 및 게임 그래픽 요소를 제작
미디어콘텐츠 제작전문가	신기술 온라인 플랫폼 기반 미디어콘텐츠를 기획/제작

3. 전공능력 설정 및 정의

□ 영상애니메이션전공(학과)의 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

□ 영상애니메이션전공(학과) 교육목표와 전공능력 간의 상관관계

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

※연관성을 ●로 표시

4. 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	스토리외표현		●					○	●	●		
	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

5. 교육과정 개선 사항

가. 교과목 운영

	2020		2021		2022		계
	1	2	1	2	1	2	
개설 강좌 수	27	35	28	25	24	23	162
신설 과목 수	0		6		1	1	8
폐지 과목 수	0		10		1	1	12
융합과목 개설 수	0	2	0	2	0	2	6
개설 교과목 교체 수	3	3	3	3	3	5	20

나. 신규 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용(개발·개편의 근거)
현대디자인론	42806	2022.2	학부공통과목으로 개발
시각예술과문화	32931	2022.1	학부공통과목으로 개발

다. 융복합 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	운영 시기	내용
미디어콘텐츠기획	34385	2020.2(2개 분반) 2021.2(2개 분반) 2022.2(2개 분반)	미디어 콘텐츠를 종합적이고 융합적인 실무 수행 능력과 함께 기획 능력 배양
포트폴리오워크숍	26811	2020.2(2개 분반) 2021.2(2개 분반) 2022.2(2개 분반)	진로 진출 준비와 전문성을 강화를 위한 작품의 질적 제고하는 내용

라. 교과목 폐지

교과목 명	교과목 번호	시기	사유
34892	미디어창작스튜디오	3학년 1학기	융합전공 인정 중복
34440	미디어콘텐츠프로젝트	3학년 2학기	융합전공 인정 중복

마. 겸직제도 관련 교과목 운영

교과목 명	교과목 번호	겸직교원 성명(원 소속)	비고
동작연구	26814	Redondo Bonet, Lucas(산업디자인)	

바. 강의개선 정도

년도	비율	개선 내용
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	90.38	<ul style="list-style-type: none"> • CQI보고서를 통하여 개선되는 강의 개선 사항들이 강의계획서 및 수업 운영에 반영되고 있음 • 학기마다 교과목 교체 개설을 통해 세부 전공 교과목 제공으로 학생들의 다양한 요구 반영 • 교과목 폐지와 신규 개발로 교과목 내용의 트렌드 반영 노력으로 최신 지식과 기술 강화
2022	-	

사. 개선사항 요약 및 학과(전공) 노력 정도

- 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

6. 교육과정 로드맵

